



Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Di Sekolah Dasar

Cindy Nur Lutfitaningrum^{1✉}, Nyoto Harjono²

Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 2 Universitas Kristen Satya Wacana

Dosen PPG Prajabatan Universitas Kristen Satya Wacana

Email: 1cindy.lutfita77@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi peningkatan motivasi dan hasil belajar tematik peserta didik menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Soal tes akhir pembelajaran diuji validitas dengan signifikansi $< 0,05$ dan uji realibilitas dengan kategori reliabel dengan koefiensi Crownbach's Alpha 0,568. Penelitian dilakukan dua siklus dengan dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan (1) model TGT dapat meningkatkan motivasi di kelas III berdasarkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik dan aktivitas guru. Hasil observasi motivasi belajar pra siklus, siklus I, siklus II sebesar 52,28%, 65,3%, dan 78,71%. Hasil observasi aktivitas guru pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 55,8%, 81,2%, dan 94,1%; (2) model TGT dapat meningkatkan hasil belajar didik kelas III sebesar 69% pada pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II sebesar 77%. Simpulan hasil penelitian menunjukkan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik peserta didik kelas III.

Kata kunci : *Hasil Belajar, Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Motivasi Belajar*

Abstract

This research aims to identify increased motivation and thematic learning outcomes for students using the Teams Games Tournament (TGT) class III cooperative model at SD Negeri Randuacir 03 Salatiga. This type of research is collaborative classroom action research (PTKK) using quantitative and qualitative data collection techniques. The final learning test questions were tested for validity with a significance of <0.05 and reliability with a reliable category with a Crownbach's alpha coefficient of 0.568. The research was carried out in two cycles, with two meetings. The research results show (1) the TGT model can increase motivation in class III based on the results of observations of student learning motivation and teacher activities. The results of observations of pre-cycle, cycle I, and cycle II learning motivation were 52.28%, 65.3%, and 78.71%, respectively. The results of observations of pre-cycle, cycle I, and cycle II teacher activities were 55.8%, 81.2%, and 94.1%, respectively; (2) the TGT model can improve learning outcomes for class III students by 69% from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II by 77%. The conclusion of the research results shows that the TGT-type cooperative model can increase motivation and thematic learning outcomes for class III students.

Keywords: *cooperative team games tournament type, learning motivation, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat memberikan motivasi kepada seseorang untuk memperbaiki kehidupan ke berbagai hal yang lebih baik dari kehidupan yang sebelumnya. Salah satu motivasi yang harus dimiliki seseorang dalam menjalani dunia pendidikan adalah memiliki motivasi belajar. Yenti (2020) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih baik karena memiliki motivasi belajar yang tinggi. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka akan mengerti manfaat dari belajar dan tujuan yang hendak dicapai dalam proses belajar. Hakim & Syofyan (2018) menjelaskan bahwa motivasi terbagi dalam dua unsur, yaitu motivasi intrinsik adalah unsur yang berasal dari dalam diri seseorang dan motivasi ekstrinsik adalah unsur yang berasal dari luar diri seseorang. Unsur yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar pada peserta didik adalah unsur motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik meliputi pengajaran dari guru, kondisi kelas saat berlangsungnya kegiatan yang menarik ketika pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk dapat kreatif mungkin dalam melakukan pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Maka dari itu, guru memiliki peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tresna Dwi Sukamantari¹, Nurdin Hidayat² (2019) mengatakan bahwa motivasi belajar dapat muncul ketika peserta didik memiliki keinginan untuk belajar. Ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar adalah tekun, mudah bosan pada hal-hal yang berulang, tidak

mudah putus asa, suka mencari dan memecahkan masalah.

Ketika melaksanakan pembelajaran dikelas, guru dituntut untuk menggunakan model dan metode atau strategi pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun pada kenyataannya guru lebih sering menggunakan model klasikal atau konvensional ketika mengajar di kelas, misalnya hanya dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Widia Aprilia, Lika Apreasta (2021) mengatakan bahwa guru hanya mentransfer informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Pemahaman yang diperoleh peserta didik hanya berupa ingatan, sehingga peserta didik akan mudah lupa karena pengetahuan yang diperoleh bersifat ingatan jangka pendek atau STM (short term memory). Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan membuat peserta didik cenderung bosan sehingga mempengaruhi hasil belajar cenderung rendah.

Sari Bonatua, Dipa (2021) mengatakan bahwa sesuai karakteristik belajar anak usia SD, maka pendekatan yang tepat digunakan adalah pendekatan tematik, karena dengan pendekatan tematik peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik dan bermakna. Permendiknas No.22 tahun 2006 (2006:7) tentang Standar Isi, menyatakan bahwa pembelajaran kelas I sampai dengan kelas III SD dilaksanakan melalui pendekatan tematik.

Pada kegiatan pra siklus di kelas 3 SD Negeri Randuacir 03 dengan jumlah peserta didik 8 orang diperoleh hasil observasi pada pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru belum efektif karena guru masih melakukan komunikasi satu arah dan lebih dominan saat kegiatan pembelajaran. Selain itu guru kurang memotivasi peserta didik ketika kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat terlihat ketika banyak peserta didik yang gelisah dan beberapa peserta didik keluar masuk kelas dengan alasan ke toilet. Selain itu pada kegiatan pra siklus hanya menggunakan model klasikal/konvensional dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran. Hasil observasi motivasi peserta didik pada pra siklus mendapatkan rata-rata sebesar 52% dan hasil observasi aktivitas guru sebesar 55,8% yang termasuk kategori kurang baik. Hal tersebut berpengaruh pada perolehan hasil belajar peserta didik yang rendah karena peserta didik kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Selain itu pembelajaran juga berpusat pada guru bukan peserta didik dan guru hanya menyampaikan materi yang ada pada buku paket tematik. Peserta didik kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga berjumlah 8 peserta didik yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 67 pada kegiatan pra siklus hanya 62,5% atau sebanyak 5 peserta didik berbanding 37,5% atau sebanyak 3

peserta didik.

Masalah ini juga terjadi pada penelitian Fajri Hilmi et al (2022) yang mengatakan bahwa hasil observasi di SDN 05 Pasar Baru ditemukan peserta didik yang kurang aktif serta belum berani berpendapat, memperoleh kesulitan pada saat mengungkapkan gagasan atau ide dalam bentuk lisan maupun tulisan disebabkan kesempatan peserta didik untuk berpikir belum maksimal sehingga hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Pada penelitian Tappa (2016) terjadi masalah yang sama yaitu peserta didik yang memenuhi KKM pada ulangan harian sebanyak 9 peserta didik (30%) dari 30 peserta didik. Hasil belajar rendah disebabkan karena pembelajaran masih dominan penggunaan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang tepat adalah dengan guru harus menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif, efektif, kreatif, serta menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang lebih bervariasi agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik seperti model pembelajaran Jigsaw, model pembelajaran STAD (Student Teams Achivement Division), model pembelajaran NHT (Number Head Together), model pembelajaran picture and picture dan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pada penelitian Sari Bonatua, Dipa (2021) mengatakan bahwa untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tematik tersebut dengan menggunakan model kooperatif, karena pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih bekerja sama dalam kelompok yang heterogen. Dengan bekerja sama dalam kelompok heterogen, peserta didik akan saling melengkapi dan bekerja sama sesuai kemampuan yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran tematik.

Penelitian yang menggunakan model pembelajaran tipe Kooperatif tipe Teams Games Tournament adalah Wicaksana & Rachman (2018) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Adi Mima Darus Salamwuluhan Jember" menyatakan bahwa pada kegiatan siklus I peserta didik yang aktif membantu temannya untuk memahami materi sebanyak 60%, sedangkan pada kegiatan siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%. Selain itu hasil belajar pada siklus I terjadi peningkatan pada siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 13 yang diperoleh dari selisih antara yang diperoleh dari nilai rata-rata post test siklus I dan nilai rata-rata post test siklus II. Penelitian lain menurut Fazila (2023) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas menunjukan terjadinya

peningkatan yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada prasiklus berjumlah 58, meningkat menjadi 67 pada siklus 1, dan meningkat menjadi 80 pada siklus 2. Dengan demikian skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 9 dari skor rata-rata tes awal ke siklus 1, dan sebesar 13 dari skor rata-rata siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya nilai peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 22. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan terjadinya peningkatan yaitu dari 28 siswa terdapat 30% dinyatakan tuntas pada prasiklus, meningkat menjadi 70% pada siklus 1, dan meningkat menjadi 95% siswa dinyatakan tuntas atau berada pada kategori sangat baik pada siklus 2. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40% dari tes awal ke siklus 1, dan sebesar 25% dari ketuntasan siklus 1 ke siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya persentase peningkatan ketuntasan belajar siswa dari tes awal ke siklus 2 sebesar 65%.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament yang sesuai dengan karakteristik anak SD yang masih suka dengan permainan. Fajri Hilmi et al., (2022) mengatakan bahwa penerapannya sederhana dan dapat menghilangkan perbedaan latar belakang yang berbeda pada setiap peserta didik dengan memasukkan fungsi teman sebaya. Fazila (2023) mengatakan bahwa model TGT termasuk model pembelajaran yang efektif karena beragam variasi dari ceramah, kerja tim, permainan, turnamen dan penghargaan. Model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dan guru berperan sebagai konselor. Salah satu keuntungan menggunakan model kooperatif tipe TGT ini yaitu berbagai kegiatan yang menarik selama proses pembelajaran, seperti diskusi, permainan dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi, kerjasama serta hasil belajar peserta didik.

Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar terhadap pembelajaran tematik peserta didik pada kelas 3 sekolah dasar. Pada penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga. Novelty penelitian ini terletak pada variabel model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan dosen pembimbing lapangan (DPL). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif karena peneliti merupakan mahasiswa PPG Prajabatan dan memerlukan bimbingan dari dosen. Tahapan pelaksanaan penelitian ini menganut teori Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam penelitian Prihantoro & Hidayat (2019) terdiri dari empat tahap: perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Pada tahap perencanaan (plan), peneliti melakukan observasi dan analisis mengenai permasalahan dikelas serta berdiskusi dengan kolaborator untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut untuk merencanakan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap kedua dan ketiga adalah tindakan dan observasi (action and observe) , pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sekaligus mengobservasi masalah yang terjadi dikelas. Data yang di peroleh pada tahap kedua dan ketiga dianalisis untuk mengetahui apakah tujuan dan hasil penelitian sudah tercapai atau belum. Analisis data ini adalah tahap refleksi (reflect) dilakukan untuk perbaikan kegiatan yang kurang efektif untuk dikembangkan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan selama bulan Agustus 2023 sampai bulan September 2023. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Randuacir 03 Salatiga tahun pelajaran 2023/2024 menggunakan subjek penelitian pada kelas 3 sebanyak 8 orang yang terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Peserta didik kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga menyukai cara belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga tidak termasuk dalam kelas inklusif, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi kelas tanpa perlu penyesuaian materi untuk anak berkebutuhan khusus.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang dihasilkan melalui kegiatan tes dengan berbentuk angka, sedangkan data kualitatif adalah data yang dihasilkan melalui kegiatan nontes berupa deskripsi atau data bukan angka. Data kuantitatif diperoleh dari tes akhir pembelajaran dan data kualitatif diperoleh dari instrumen observasi motivasi belajar peserta didik serta observasi aktivitas guru. Instrumen observasi motivasi belajar peserta didik diisi oleh peserta didik kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga dan instrumen observasi aktivitas guru diisi oleh observer yang merupakan teman sejawat. Instrumen motivasi belajar peserta didik terdiri dari indikator kegiatan yang menunjukkan motivasi peserta didik pada pembelajaran. Instrumen aktivitas guru berisi kemampuan peneliti dalam menerapkan perencanaan pembelajaran yang telah disusun untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta

didik pada pembelajaran tematik.

Data kuantitatif penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir pembelajaran. Untuk menguji kevalidan dan konsistensi soal tes akhir pembelajaran yang dibuat maka peneliti melaksanakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas diujikan pada 20 peserta didik kelas III sebanyak 20 soal tes akhir pembelajaran siklus I dan siklus II. Hasil uji validitas didapatkan sebanyak 5 soal pilihan ganda, 3 soal isian singkat dan 2 soal uraian yang valid dengan nilai signifikansi $<0,05$. Selanjutnya pada uji reliabilitas didapatkan hasil 0,568, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal setelah melalui uji reliabilitas dinyatakan reliabel.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam siklus I dan siklus II dengan dua pertemuan pada tiap siklus. Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament yang terdiri dari 5 (lima) komponen utama, yaitu 1) penyajian kelas yaitu pengajaran langsung yang dilakukan guru, 2) tim atau kelompok yaitu peserta didik membentuk kelompok heterogen dengan arahan guru dan melakukan diskusi kelompok berdasarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), 3) permainan dan 4) turnamen yaitu fase ini peserta didik melakukan game dan turnamen dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan diskusi kelompok, 5) rekognisi tim dan penghargaan kelompok yaitu guru menjumlah skor tim dan diperoleh skor rata-rata tim. Dari skor rata-rata tim ini akan diperoleh gambaran prestasinya dan guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok (reward) berupa benda kepada kelompok sesuai skor yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) dilaksanakan di kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga selama dua siklus. Pada awal kegiatan dilakukan tahap pra siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus diperoleh motivasi dan hasil peserta didik kelas III tergolong rendah.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Kegiatan Pendahuluan	56,2
2	Kegiatan Inti	55
3	Kegiatan Penutup	56,2
Nilai Aktivitas Guru		55,8
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Kurang

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Siklus Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Perasaan senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	54,69
2	Perhatian peserta didik terhadap pembelajaran	51,56
3	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	47,66
4	Keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran	55,21
Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik		52,28
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Kurang

Hasil observasi aktivitas guru pada pra siklus pembelajaran tematik diperoleh nilai 55,8% dan termasuk kategori kurang baik. Nilai tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan dengan nilai > 60 . Dari nilai aktivitas guru yang rendah berpengaruh pada nilai observasi motivasi belajar peserta didik dengan nilai 52,28% dan termasuk kategori kurang baik. Nilai tersebut belum memenuhi keberhasilan yaitu < 60 . Nilai aktivitas guru dan motivasi hasil belajar peserta didik yang rendah juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Tabel. 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Pra Siklus

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1	41 – 50	1	12,5
2	51 – 60	1	12,5
3	61 – 70	3	37,5
4	71 – 80	3	37,5
5	81 – 90	0	0
6	91 – 100	0	0
Jumlah		8	100
Nilai Tertinggi		75	
Nilai Terendah		45	
Nilai rata-rata		66	

Pada kegiatan pra siklus pembelajaran tematik menunjukkan sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 37,5% memperoleh hasil belajar kurang dari KKM yaitu 67 dan sebanyak

5 peserta didik atau sebesar 62,5% sudah mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah dan berpusat pada guru kurang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, peneliti memberi perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Kegiatan Pendahuluan	81,2
2	Kegiatan Inti	75
3	Kegiatan Penutup	87,5
Nilai Aktivitas Guru		81,2
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Baik

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Perasaan senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	67,97
2	Perhatian peserta didik terhadap pembelajaran	64,06
3	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	62,50
4	Keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran	66,67
Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik		65,3
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Baik

Pada siklus I dilakukan dengan merencanakan RPP yang diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Observasi aktivitas guru diperoleh nilai 81,2% yang sudah mencapai indikator keberhasilan > 60 dan termasuk kategori baik. Aktivitas guru menggunakan model kooperatif tipe TGT mempengaruhi hasil observasi motivasi belajar peserta didik dengan nilai 65,3% yang termasuk kategori baik. Hasil observasi aktivitas guru dan motivasi belajar peserta didik yang sudah baik juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik yang ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel. 6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1	41 – 50	0	0
2	51 – 60	1	12,5
3	61 – 70	0	0
4	71 – 80	7	87,5
5	81 – 90	0	0
6	91 – 100	0	0
Jumlah		8	100
Nilai Tertinggi		78	
Nilai Terendah		53	
Nilai rata-rata		72	

Hasil belajar peserta didik siklus I pada pembelajaran tematik yang sudah mencapai KKM sebesar 87,5% atau sebanyak 7 peserta didik dengan nilai rata-rata 72. Hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan yang cukup baik dibandingkan pada pembelajaran pra siklus. Hal tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Refleksi yang dilakukan pada siklus I yaitu perlu ditingkatkan lagi aktivitas pembelajaran pada peserta didik terutama pada indikator ketertarikan peserta didik pada pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Kegiatan Pendahuluan	93,7
2	Kegiatan Inti	95
3	Kegiatan Penutup	93,7
Nilai Aktivitas Guru		94,1
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Sangat Baik

Tabel 8. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Presentase (%)
1	Perasaan senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	89,06
2	Perhatian peserta didik terhadap pembelajaran	82,03
3	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	82,81
4	Keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran	81,25
Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik		83,78
Indikator Keberhasilan (≥ 60)		Baik

Pada siklus II dilakukan perencanaan pembelajaran dengan membuat RPP menggunakan model kooperatif tipe TGT yang disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I. Observasi aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai 94,1% yang sudah mencapai indikator keberhasilan > 60 dan termasuk kategori sangat baik. Aktivitas guru tersebut mempengaruhi hasil observasi motivasi belajar peserta didik dengan nilai 83,78% yang termasuk kategori baik. Hasil observasi aktivitas guru dan motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran tematik menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

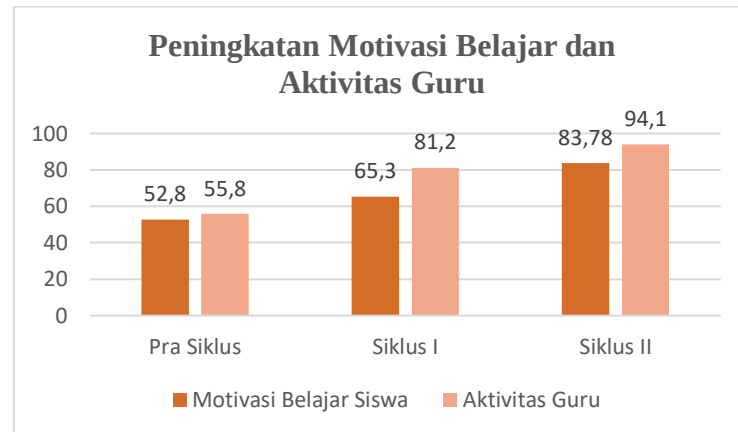
Tabel. 6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1	41 – 50	0	0
2	51 – 60	0	0
3	61 – 70	1	12,5
4	71 – 80	1	12,5
5	81 – 90	6	75
6	91 – 100	0	0
Jumlah		8	100
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		68	
Nilai rata-rata		82	

Hasil belajar peserta didik siklus II pada pembelajaran tematik yang sudah mencapai

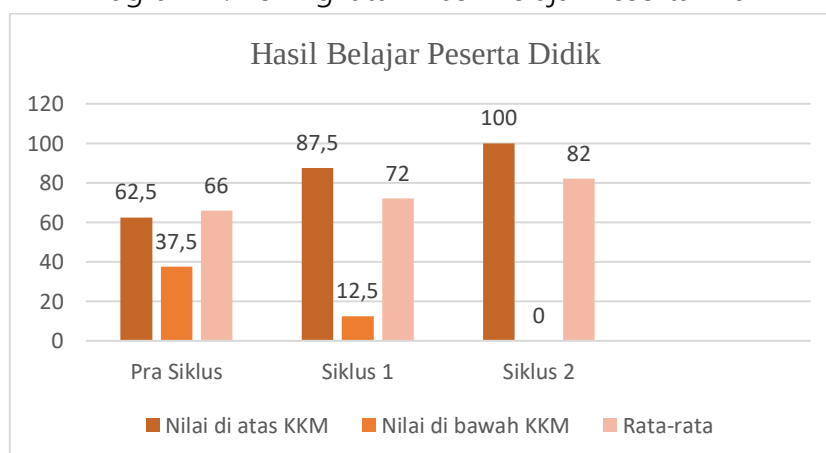
KKM dengan presentase 100% atau sebanyak 8 peserta didik dengan nilai rata-rata 82. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Refleksi pada siklus II ini adalah peserta didik belum maksimal dalam melakukan diskusi kelompok, terlihat dari ada beberapa anggota kelompok yang lebih mendominasi jalannya diskusi.

Diagram 1. Peningkatan Motivasi Belajar dan Aktivitas Guru



Hasil observasi aktivitas guru pada pra siklus diperoleh presentase sebesar 55,% dan meningkat 81,2% pada siklus I. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase 94,1% yang sudah mencapai indkator keberhasilan > 60 dan termasuk kategori sangat baik. Aktivitas guru juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hasil observasi motivasi belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 52,8% dan terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 65,3%. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II menjadi 83,78% dari 65,3% pada siklus I. Peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II terjadi karena peserta didik sudah terbiasa belajar dengan model kooperatif tipe TGT yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Diagram 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



Menurut diagram 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan. Pada kegiatan pra siklus sebanyak 3 peserta didik atau sebesar 37,5% mendapatkan hasil belajar yang kurang dari KKM dengan nilai 67 dan sebanyak 5 peserta didik atau sebesar 62,5% sudah mencapai KKM dengan nilai rata-rata 66. Peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif tipe TGT pada siklus I dan siklus II untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tematik. Pada kegiatan siklus I, hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 85,7% dengan nilai rata-rata 72.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II materi tematik, hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 8 peserta didik atau mencapai presentase 100% dengan nilai rata-rata 82. Dari kegiatan pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 69% dan dari kegiatan siklus I ke siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 77%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Randuacir 03 Salatiga pada pembelajaran tematik mengalami peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe TGT. Peningkatan aktivitas guru pada pra siklus sebesar 55,8%, pada siklus I 81,2% dan pada siklus II 94,1%. Peningkatan motivasi belajar peserta didik diperoleh dari pengolahan data instrumen motivasi belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 52,8%, siklus I 65,3% dan siklus II 83,78%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM dari pra siklus sebanyak 5 peserta didik (62,5%) , siklus I sebanyak 7 peserta didik (87,5%) dan siklus II sebanyak 8 peserta didik (100%).

DAFTAR PUSTAKA

- Fajri Hilmi, I., Sri Lena, M., & Hamka Air Tawar Kota Padang, J. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 05 Pasar Baru. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7.
- Fazila, N. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3, 4437–4446.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua

06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249.

<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>

- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Sari Bonatua, Dipa, D. (2021). PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DI KELAS III SD NEGERI 18 LANGGINI BANGKINANG. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3850–3857.
- Tappa, A. (2016). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pengawu Materi Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture*. 4(11), 266–271.
- Tresna Dwi Sukamantari¹, Nurdin Hidayat², Y. S. 123STKIP P. B. L. (2019). *PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL BERUPA VIDEO PADA SISWA KELAS V SDN SUMBER AGUNG TAHUN AJARAN 2022/2023*. 44(12), 2–8.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III ADI MIMA DARUS SALAMWULUHAN JEMBER. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widia Aprilia, Lika Apreasta, D. E. P. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Anak Setatah Tahun Pelajaran 2019/2020. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Yenti, A. & O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 2011*, 179–183. file:///C:/Users/AINI SHOFIYAH/Downloads/515-Article Text-2878-2-10-20201231.pdf