

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6  
SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU MENGGUNAKAN MODEL  
TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DI KELAS  
IVSD NEGERI 100930 SIBATANG KAYU  
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**

oleh:

**Sartika Rati Asmara <sup>1\*</sup>, Salwina Anggriani <sup>2</sup>, Nurbaiti <sup>3</sup>, Eko Sucahyo <sup>4</sup>, Rani Kusuma  
Ningtyas <sup>5</sup>**

<sup>1\*,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetuan Sosial dan Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*Email: [sartikaratiasmara\\_nasution@yahoo.com](mailto:sartikaratiasmara_nasution@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari-maret di SD Negeri 100930 Sibatang Kayu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 11 perempuan dan 10 laki-laki. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa meningkat dan termasuk kedalam kategori baik. Hal ini juga ditunjukkan adanya peningkatan tiap siklus, siklus I sebesar 47,61 % dan pada siklus II sebesar 85,71%. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 aku dan cita-citaku pada kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Model TGT, Cita-citaku

**Abstract**

This study aims to describe and analyze the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model to improve student learning outcomes on theme 6 sub-theme 1 in grade IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu, North Padang Lawas Regency. This research was conducted in January-March at SD Negeri 100930 Sibatang Kayu. This type of research is classroom action research (CAR), the subject of this research is the fourth grade students of SD Negeri 100930 Sibatang Kayu, North Padang Lawas Regency with 21 students consisting of 11 girls and 10 boys. The instruments used are observation sheets and test sheets. The results showed that the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model could improve the learning outcomes of fourth graders at SD Negeri 100930 Sibatang Kayu, North Padang Lawas Regency. Student learning outcomes increased from cycle I to cycle II. With the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, student learning outcomes increase and are included in the good category. It is also

shown that there is an increase in each cycle, in the first cycle of 47.61% and in the second cycle of 85.71%. Thus the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes on the theme of 6 sub-theme 1 I and my ideals in the fourth grade of SD Negeri 100930 Sibatang Kayu.

**Keywords:** Learning Outcomes, TGT Model, My Goals

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan bagi manusia akan tumbuh berkembang sebagai satu pribadi yang utuh. Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan dan memajukan suatu negara, semakin tinggi pendidikan maka semakin makmurlah negara tersebut.

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru sekolah dasar guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing di era globalisasi. Pada umumnya kegiatan pembelajaran disekolah merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan yang dapat membawa peserta didik menuju pada keadaan yang lebih baik. Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran bisa dilihat dari ketercapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan tujuan pembelajaran di atas , maka guru harus meningkatkan hasil belajar

siswa. Meningkatnya hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari motivasi peserta didik maupun kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal. Dalam interaksi belajar mengajar, model pembelajaran dipandang sebagai salah satu unsur penting dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran merupakan strategi untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai sehingga semakin baik penggunaan model pembelajaran semakin berhasil mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22-23 November 2021 dengan guru kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kec. Padang Bolak Kab. Padang Lawas Utara sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Nilai ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang kayu Kabupaten Padang Lawas Utara TA.2021/2022**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	≤ 75	Belum Tuntas	13	61,91 %
2.	≥ 75	Tuntas	8	38,09 %
Jumlah			21	100 %

*Sumber: Guru kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu*

Berdasarkan hasil ulangan tersebut 61,91 % atau 13 siswa dari 21 siswa dinyatakan belum tuntas dalam belajarnya dan hanya 8 siswa saja yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) . Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah yaitu 75. Setelah dilakukan observasi awal di SD Negeri 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara beberapa faktor yang menyebabkan banyak siswa yang belum mencapai KKM pada materi pelajaran aku dan cita-citaku dikelas IV yaitu

siswa tidak berkonsentrasi pada proses pembelajaran, kurangnya antusias siswa selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa mudah bosan, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, dimana guru masih menggunakan metode ceramah setiap melakukan proses pembelajaran, banyak siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Masalah-masalah yang semacam itu memang sering dijumpai di sekolah dasar, karena usia mereka khususnya kelas IV SD masih sulit untuk diarahkan, mereka masih menyukai yang namanya bermain. Saat ini kinerja guru menurun karena beberapa faktor, antara lain rendahnya minat untuk mempelajari media-media, model pembelajaran serta metode-metode baru yang menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan metode atau pendekatan yang sesuai materi yang akan dipelajari.

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada proses pembelajaran, guru diharapkan memberikan solusi yang tepat untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat diterapkan guru adalah melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan subtema aku dan cita-citaku adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran untuk membantu siswa dalam menguasai materi. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Menurut Kusumandari (dalam Solihah 2016:48) bahwa: " *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam belajar kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku / ras yang berbeda".

Dari model pembelajaran ini sudah terbukti kebenarannya sesuai dengan hasil

penelitian dari Titin Puspita Arianti (2015) dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Subtema Hewan Di Sekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama dua siklus dengan persentase ketuntasan 71,15% pada siklus I dan 77,88% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan selama dua siklus dengan persentase ketuntasan 74,03% pada siklus I dan 76,44% pada siklus II. Tes hasil belajar mengalami peningkatan selama dua siklus dengan rata-rata ketuntasan 9,37% pada studi awal, 50% pada siklus I, 93,75% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Geluran III Sidoarjo. Sejalan dengan hasil penelitian dari Wahyu Bagja dan Setia ningsih (2018) yang berjudul "Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pondokcina 5 dengan cara menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan kartu. Hasil dari pembelajaran IPS prasiklus dengan 75 rata-rata 66. Yang tuntas dalam belajar berjumlah 12 atau 41,4% dan yang dapat menjawab hanya 5 atau 17,2%. Sedangkan yang tidak bisa menjawab ada 24 atau 82,8%. Pada siklus satu hasilmean 70,3% yang tuntas belajar 44,8% atau 13 siswa sedangkan hasil observasi yang dapat menjawab 11 orang atau 37,9% yang tidak menjawab sebanyak 18 orang atau 62,1%. Pada siklus 2 rata-rata nilai 78,3 yang tuntas dalam belajar sebanyak 23 atau 79,3%. Sedangkan pengamatan diperoleh hasil 89,7% yang dapat menjawab, pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar, memotivasi keaktifan peserta didik sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami, dan menjadi tanggung jawab peserta didik untuk tugas cukup tinggi.

Ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Sutirman (dalam Solihah 2016:49), yaitu 1). Persentase materi. Guru

mempersentasekan atau memberikan materi kepada peserta didik.

2) Pembentukan kelompok. Guru membagi kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang, 3) *Game* turnamen. *Game* turnamen ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba. Guru menyuruh perwakilan setiap kelompok maju ke meja turnamen oleh 4 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing, dan 4) Penghargaan kelompok. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Namun di dalam setiap metode pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya seperti halnya yang diutarakan oleh Shoimin (2016:207).

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* :

a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti turnamen dalam model ini.

Dan kelemahannya yaitu:

a) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

b) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari tertinggi hingga terendah. Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian tentang Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6

subtema 1 aku dan cita-citaku dikelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SD Negeri 100930 Sibatang Kayu, Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatera utara pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun alasan penetapan lokasi penelitian juga mengingat SD Negeri 100930 Sibatang Kayu yang dekat dengan tempat tinggal peneliti, sehingga selain untuk menghemat biaya peneliti, juga memberikan sumbangan pemikiran lewat penelitian terhadap SD Negeri 100930 Sibatang Kayu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2013:149), Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut. Sejalan dengan menurut Elliot (dalam Sanjaya 2009:25), penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan.

Secara garis besar ada empat tahapan dalam penelitian tindakan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan 4) refleksi (Kunandar, 2011:98). Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dan lembar observasi. Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Bentuk tugas yang digunakan adalah soal pilihan berganda. Tes ini diberikan di akhir pembelajaran. Tes akhir diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa dan ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun klasikal, setelah menggunakan metode pembelajaran PTK. Lembar Observasi dilakukan untuk mengamati apa yang terjadi selama proses pembelajaran dikelas dengan menceklis di kolom yang ada pada lembar observasi.

Setelah penilaian terhadap peserta didik dengan kriteria penilaian yang telah disusun, selanjutnya mencari nilai peserta didik dengan

memasukkan hasil skor ke dalam rumus. Aqib (dalam titin 2015:362) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Skor siswa

N : Jumlah seluruh siswa (Aqib (dalam titin 2015:362) :

Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam % adalah:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa**

Tingkat Keberhasilan	Arti
> 80%	Sangat Tinggi
60 – 79%	Tinggi
40 - 59%	Sedang
20 – 39%	Rendah

Analisis data lembar observasi guru dan siswa. Skala penghitungan skor menurut Trianto (dalam Titin 2015:362) Pengkonversian nilai dari skor ke nilai dengan rumus,

$$\text{Nilai} = \frac{\text{SKORPEROLEHAN}}{\text{SKORMAKSIMAL}} \times 100\%$$

Kriteria rentangan:

81% - 100% = Sangat Baik (4)

61% - 80% = Baik (3)

41% - 60% = Cukup (2)

21 - 40% = Kurang (1)

### 3. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian yang ditetapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 100930 Sibatang Kayu Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian tersebut dilakukan oleh peneliti (Salwina Anggriani Siregar) yang bertindak sebagai guru dengan bantuan dari ibu Sairo Harahap S.Pd sebagai observer.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21-24 Februari 2022, dimana siswanya berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian

ini dilaksanakan dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 subtema 1 aku dan cita-citaku. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Untuk lebih mengetahui kegiatan penelitian dapat dilihat dari link video berikut. <https://youtu.be/6CMWZQDZqg4>.

Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai persiapan seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran 1 dan 2, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan materi ajar. Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada hari senin 21 Februari 2022. Pada tahap ini peneliti bersama observer ibu Sairo Harahap S.Pd, melakukan proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti bertugas sebagai guru sedangkan observer sebagai pengamat disetiap tindakan peneliti maupun siswa saat pembelajaran. Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa 22 Februari 2022. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti sebagai guru sedangkan observer sebagai pengamat di setiap tindakan peneliti maupun siswa saat pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran, seperti biasa yang dilakukan guru yaitu peneliti mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan absensi sesuai absen. Sebelum memasuki pembelajaran peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari.

Saat berlangsungnya tindakan, peneliti meminta observer ibu Sairo Harahap S.Pd untuk mengamati peneliti yang berperan sebagai pengajar dan juga mengamati siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini observer melakukan pengamatan dengan menggunakan skala penilaian dengan rentang nilai 1 artinya Kurang, 2 artinya Cukup, 3 artinya Baik, dan 4 artinya sangat baik. Pemberian nilai dengan cara menceklis atau centang pada kolom skala ini.

**Tabel 4.1**  
**Lembar Observasi Guru**

## (Siklus I)

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa sesuai ajaran agama dan kepercayaan yang dianutnya.				√
	2. Apersepsi.		√		
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			√	
KEGIATAN INTI	1. Guru memberikan penjelasan pada peserta didik tentang pembelajaran dengan menggunakan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).			√	
	2. Guru menyampaikan materi ajar.		√		
	3. Guru meminta siswa membentuk kelompok.			√	
	4. Guru meminta setiap kelompok mengirimkan perwakilannya ke meja permainan.			√	
	5. Perwakilan kelompok mengambil gulungan kertas dimeja permainan dan meminta mereka untuk menjawab soal/			√	
	6. Setelah selesai. Setiap peserta kelompok kembali ke kelompok asalnya masing-masing.		√		
	7. Guru memberitahukan poin yang telah diperoleh setiap kelompok. kemudian guru mengumumkan kelompok terbaik pada pertemuan ini.			√	
KEGIATAN AKHIR	1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberi penguatan kepada siswa.		√		
	2. Guru melakukan penilaian / evaluasi dengan soal tes sejauh mana siswa mengetahui materi.			√	

	3. Guru mengajak siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran.			√	
Jumlah		36			
Persentase		69,23%			

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru tersebut maka dapat dilihat bahwa dari 13 fokus kegiatan, 1 karakteristik diberi kualifikasi sangat baik, 8 karakteristik diberi kualifikasi baik, dan 4 karakteristik diberi kualifikasi cukup. Kualifikasi – kualifikasi diatas ditentukan berdasarkan pencapaian karakteristik tiap fokus kegiatan. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 69,23%. Berarti aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil dari pengamatan observer berada pada kategori cukup.

**Tabel 4.2**  
**Lembar Observasi Siswa (Siklus I)**

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa sesuai ajaran agama dan kepercayaannya masing-masing.				√
	2. Apersepsi.		√		
	3. Menyimak tujuan pembelajaran.		√		
KEGIATAN INTI	1. Siswa menyimak penjelasan tentang pembelajaran dengan menggunakan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).	√			
	2. Siswa menyimak materi ajar.		√		
	3. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.		√		
	4. Guru meminta setiap kelompok mengirimkan perwakilannya ke meja permainan.		√		

	5. Perwakilan kelompok mengambil gulungan kertas dimeja permainan dan meminta mereka untuk menjawab soal tersebut.	√			
	6. Setelah selesai. Setiap peserta kelompok kembali ke kelompok asalnya masing-masing.				√
	7. Siswa mengikuti kuis pada akhir pembelajaran mengenai materi konsep yang sudah diterima.	√			
KEGIATAN AKHIR	1. siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberi penguatan kepada siswa.		√		
	2. Siswa mengerjakan soal tes guna sejauh mana siswa mengetahui materi.		√		
	3. siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran.				√
<b>Jumlah</b>			28		
<b>Persentase</b>			53,84%		

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa tersebut maka dapat dilihat dari 13 karakteristik fokus kegiatan, 3 karakteristik diberi kualifikasi Sangat Baik, 6 karakteristik diberi kualifikasi Cukup, dan 4 karakteristik diberi kualifikasi Kurang. Kualifikasi-kualifikasi diatas ditentukan berdasarkan pencapaian karakteristik tiap fokus kegiatan. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I ini adalah 28 dan skor maksimalnya 52. Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 53,84%. Berarti aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil dari pengamatan observer berada pada kategori cukup.

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I**

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase Ketuntasan
> 80%	10	Sangat	47,61%

		Tinggi	
60 – 79%	3	Tinggi	14,28%
40 – 59%	8	Sedang	38,15%
20 – 39%	0	Rendah	0
<b>Jumlah</b>	21		100%

Berdasarkan hasil kolaborasi menunjukkan bahwa pelaksanaan proses Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun dari hasil pembelajaran siswa yang belum memperoleh ketuntasan adalah siswa yang cenderung kurang aktif atau bisa terbilang siswa yang cenderung diam dan pemalu. Untuk itu pada pertemuan selanjutnya peneliti harus mencari cara bagaimana siswa yang belum tuntas agar bisa menyamakan nilai seperti siswa yang tuntas.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan kelebihan yang telah dicapai siklus I maka pelaksanaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II dibuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan bimbingan ketika siswa akan melakukan Model *Teams Games Tournament* (TGT) agar siswa mengerti apa yang akan dilakukan.
- 2) Guru akan mengajak siswa yang pemalu maju ke depan untuk melatih keberaniannya dan keaktifannya dalam berbicara dengan guru. Berdasarkan pengamatan dan hasil tes, maka tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai dengan baik. Dimana persentase pembelajaran pada siklus I baru mencapai ketuntasan 47,61% dengan nilai rata-rata siswa 64,28. Nilai ini masih dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dengan demikian upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat dilaksanakan dengan lebih baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang ada, dilakukan dan diperbaiki pada siklus II.

Untuk membandingkan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 4.1 Data Hasil Belajar Siklus I**

Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh persentase ketuntasan 52,38% sehingga peneliti perlu untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan cara melakukan siklus ke II karena nilai yang diperoleh belum mencapai ketuntasan

### Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

Setelah diadakannya refleksi maka dilaksanakanlah siklus II. Pada tahap ini peneliti melakukan berbagai persiapan seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran 3 dan 4, menyiapkan lembar observasi, dan menyiapkan materi ajar.

Siklus II Pertemuan I dilaksanakan pada hari senin 23 Februari 2022. Pada tahap ini peneliti bersama observer ibu Sairo Harahap S.Pd, melakukan proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti bertugas sebagai guru sedangkan observer sebagai pengamat disetiap tindakan peneliti maupun siswa saat pembelajaran.

Siklus II Pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 24 Februari 2022. Pada tahap ini peneliti bersama observer ibu Sairo Harahap S.Pd, melakukan proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti bertugas sebagai guru sedangkan observer sebagai pengamat disetiap tindakan peneliti maupun siswa saat pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh observer. Untuk melakukan pengamatan tersebut, peneliti menyediakan dan memberikan lembaran observasi kepada observer yaitu Ibu Sairo Harahap S.Pd berupa

lembar observasi guru dan lembar observasi siswa menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) serta format pencatatan lapangan. Dengan adanya lembar observasi tersebut, observer dapat mengamati apakah tindakan yang dilakukan guru maupun siswa sudah sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah direncanakan. Selain itu, juga untuk melihat sejauhmana keberhasilan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II. Data hasil observasi dari aspek guru selama mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Lembar Observasi Guru**  
**(Siklus II)**

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	1	2	3	4
<b>KEGIATAN AWAL</b>	1. Guru mengucap salam dan mengajak siswa berdoa sesuai ajaran agama dan kepercayaannya masing-masing.				√
	2. Guru melakukan apersepsi.				√
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				√
<b>KEGIATAN INTI</b>	1. Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran dengan menggunakan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).				√
	2. Guru menyampaikan materi ajar.			√	
	3. Guru meminta siswa membentuk kelompok .				√
	4. Guru meminta setiap kelompok mengirimkan perwakilannya ke meja permainan.				√
	5. Perwakilan kelompok mengambil gulungan kertas dimeja permainan dan meminta mereka untuk menjawab soal.				√
	6. Setiap peserta kelompok kembali ke kelompok asalnya masing-masing.				√
	7. Siswa mengikuti kuis pada akhir pembelajaran mengenai materi konsep yang sudah diterima.				√
<b>KEGIATAN AKHIR</b>	1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberi penguatan				√

	kepada siswa.				
2.	Guru melakukan penilaian / evaluasi dengan soal tes guna sejauh mana siswa mengetahui materi.			√	
3.	Guru mengajak siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran.			√	
Jumlah		49			
Persentase		94,23%			

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru tersebut maka dapat dilihat bahwa dari 13 karakteristik fokus kegiatan, 10 karakteristik diberi kualifikasi sangat baik, 3 karakteristik diberi kualifikasi baik. Kualifikasi – kualifikasi diatas ditentukan berdasarkan pencapaian karakteristik tiap fokus kegiatan. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II ini adalah 49 dan skor maksimalnya 52. Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 94,23%. Berarti aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil dari pengamatan observer berada pada kategori sangat baik.

**Tabel 4.6**  
**Lembar Observasi Siswa (Siklus II)**

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	1	2	3	4
<b>KEGIATAN AWAL</b>	1. Siswa menjawab salam dan siswa berdoa sesuai ajaran agama dan kepercayaannya masing-masing.				√
	2. Apersepsi.				√
	3. Siswa menyampaikan tujuan pembelajaran				√
<b>KEGIATAN INTI</b>	1. Siswa menyimak penjelasan tentang pembelajaran dengan menggunakan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .			√	
	2. Siswa menyimak materi ajar.				√
	3. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.				√

	4. Perwakilan setiap kelompok mengambil satu kartu soal di meja guru dan mendiskusikan jawabannya kepada teman satu kelompoknya.			√	
	5. Perwakilan kelompok mengambil gulungan kertas dimeja permainan dan meminta mereka untuk menjawab soal tersebut.				√
	6. Setelah selesai. Setiap peserta kelompok kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan memberitahukan poin yang telah diperolehnya dalam turnamen untuk dijumlahkan ke papan tulis.				√
	7. Siswa mengikuti kuis untuk setiap siswa pada akhir pembelajaran mengenai materi konsep yang sudah diterima.			√	
<b>KEGIATAN AKHIR</b>	1. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari dan guru memberi penguatan kepada siswa.			√	
	2. Siswa mengerjakan soal tes guna sejauh mana siswa mengetahui materi.				√
	3. Siswa berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran.				
Jumlah				48	
Persentase				92,30%	

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa tersebut maka dapat dilihat bahwa dari 13 karakteristik fokus kegiatan, 9 karakteristik diberi kualifikasi sangat baik, 4 karakteristik diberi kualifikasi baik. Kualifikasi-kualifikasi diatas ditentukan berdasarkan pencapaian karakteristik tiap fokus kegiatan. Jumlah skor yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II ini adalah 48 dan skor maksimalnya adalah 52. Dengan demikian persentase skor rata-rata adalah 92,30%. Berarti aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berdsarkan hasil dari lembar observasi berada pada kategori sangat baik.

**Tabel 4.8**  
**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II**

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase Ketuntasan
-------	--------------	----------	-----------------------

> 80%	18	Sangat Tinggi	85,71%
60 – 79%	3	Tinggi	14,28%
40 – 59%	0	Sedang	0
20 – 39%	0	Rendah	0
Jumlah	21		100%

Dari data diatas diperoleh gambaran bahwa hasil penilaian kognitif dalam pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai ketuntasan belajar 85,71%.

Berdasarkan nilai akhir dari siklus II menunjukkan Peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata 80,47 dan persentase ketuntasan belajar 85,71%. Dengan demikian, Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kata lain penelitian ini telah berhasil sesuai dengan kriteria yang telah yang telah ditentukan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berbagai kekurangan yang terjadi merupakan hal yang harus diperbaiki demi kesempurnaan di masa mendatang.

Untuk membandingkan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada grafik berikut:



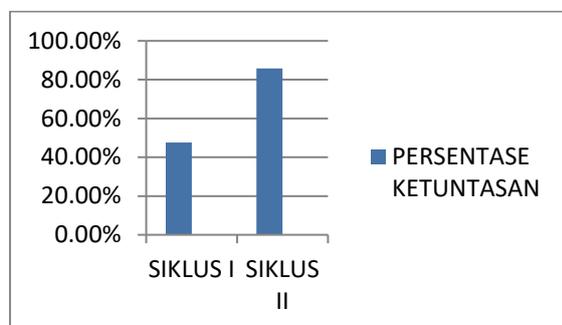
**Gambar 4.2** Data Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

**Tabel 4.9**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtemaa 1 Aku dan Cita-citaku Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu**

Siklus	Nilai Rata-	Persentase
--------	-------------	------------

	rata	Ketuntasan
Siklus I	62,28	47,61%
Siklus II	80,47	85,71%

Gambaran Tabel diatas dapat digambarkan melalui Grafik berikut ini:



**Gambar 4.3 Data Peningkatan Hasil Belajar**

Tabel dan grafik diatas menjelaskan bahwa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa meningkat. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan rata-rata dari 62,28 pada siklus I kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 80,47. Selain dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan hasil belajar siswa juga dilihat dari ketuntasan belajar dimana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 Terbukti persentase ketuntasan dari 47,61% pada siklus I, kemudian pada tes siklus II meningkat lagi menjadi 85,71% dan ketuntasan pada siklus II sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75. Sehingga dari berbagai uraian sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-citaku di kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-citaku di Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri beberapa tahap

kegiatan yang dibagi menjadi kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 100930 Sibatang Kayu dalam Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-citaku menggunakan *Teams Games Tournament*(TGT) menunjukkan Peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa baru mencapai ketuntasan 52,38% dengan nilai rata-rata siswa 64,28 sedangkan pada siklus II menunjukkan Peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata siswa 80,47 dengan ketuntasan mencapai 85,71%.

#### 5. REFERENSI

- Arianti, Puspita Titin. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Tema Hewan Di Sekitarku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. Vol. 03. No. 02 Tahun 2015; 359-369.
- Arikunto, Suharsimi dk,. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Sinar Grafika Offset.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Pendidikan Jenis Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya,Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solihah, Ai. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*. Vol. No.1 Tahun 2016; 45-53.
- Sulfemi, Wahyu dkk. 2018. Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Komodo Science Education*. Vol. 01. No. 01 Tahun 2018; 1-1

