

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAME
TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 3 GETAS BLORA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana (S1)**



Diajukan Oleh:

INTAN PERMATA SARI
NIM 1615100053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

2020

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAME
TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 3 GETAS BLORA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagai Prasyarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana (S1)**



Diajukan Oleh:

INTAN PERMATA SARI
NIM 1615100053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

2020



UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438, Po Box. 168
Telp. (0272) 326000, 3265000, 322363, 328842, Fax. (0272) 323288

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Permata Sari
NIM : 1615100053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 3 Getas Blora Tahun Pelajaran 2019/2020

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Klaten, 25 Juni 2020

Yang menyatakan,

TERAI
EMPEL
BC5A1AHF797741663
000
RIBURUPIAH
Intan Permata Sari
NIM: 1615100053

HALAMAN PERSETUJUAN

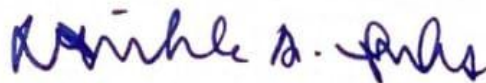
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team game Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 3 Getas, Bora Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama : Intan Permata Sari

NIM : 1615100053


Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui
pada **Rabu, 21 Oktober 2020**

Pembimbing I,



Dr. Didik Rinan Sumekto, M.Pd.
NIK. 690 909 302

Pembimbing II,



Isna Rahmawati, S.Th.I., M. Pd.
NIK. 690 516 368

**Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD**



Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 3 GETAS, BLORA TAHUN PELAJARAN 2019/2020

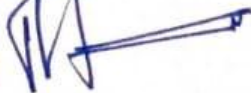
Dipersiapkan dan disusun oleh

Intan Permata Sari

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada **Rabu, 27 Oktober 2020**

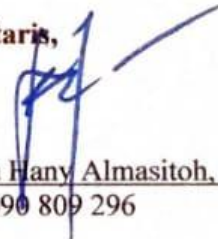
Dewan Penguji

Ketua,



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

Sekretaris,



Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Penguji I,



Dr. Didik Rinan Sumekto, M.Pd.
NIK. 690 909 302

Penguji II,



Isna Rahmawati, S.Th.I., M. Pd.
NIK. 690 516 368

**Mengesahkan,
Dekan FKIP Unwidha Klaten**



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

Ayahanda dan ibunda tercinta,

Kakakku tersayang

Almamater tercinta

Teman-teman Universitas Widya Dharma Klaten

MOTTO

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu”

--- BOBBY UNSER---

“Allah selalu menjawab doamu dengan 3 cara. Pertama, langsung mengabulkan.
Kedua, menundanya. Ketiga, menggantinya dengan yang lebih baik untukmu.”

---HR. Ahmad---

**EFFORTS OF IMPROVE STUDY RESULTS STUDENTS THROUGH A
STRATEGY OF LEARNING TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) IN
THE CLASS 5 OF PUBLIC SCHOOL 3 GETAS BLORA YEARS
LESSONS 2019/2020**

INTAN PERMATA SARI

Student Number: 1615100053

Psintan77@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the low learning outcomes KKM 75 is less than. Students less active, not excited and learning less attractive. The purpose of this study was to describe the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning strategy to improve student learning outcomes in grade V SDN 3 Getas Blora.

This research is a classroom action research that lasts for two cycles consisting of planning, action and observation, and reflection. The research subjects were the fifth grade students of SDN 3 Getas Blora. The data collection technique in this study was a student evaluation test which consisted of 10 multiple choice questions and 5 descriptions to determine student learning outcomes and was supported by observation.

Based on the research results obtained in this study, it can be concluded that the learning outcomes of Theme 8 (Our Friends' Environment) Sub-theme 1 (Humans and the Environment) class V SDN 3 Getas Blora students can increase by using the Team Game Tournament (TGT) learning strategy. The increase in learning outcomes can be seen from the initial conditions with an average value of 67 with a percentage of the number of students who completed 28%. In the first cycle there was an increase with an average of 75 with the percentage of the number of students who completed was 50%, with a target of 75. Then in the second cycle there was an increase in the average value of 86 with the percentage of students who completed was 86%, with the target equal to 80.

*Keyword : Learning Outcomes, Team Game Tournament (TGT) Strategy,
Thematic Learning*

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DI
KELAS V SDN 3 GETAS BLORA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

INTAN PERMATA SARI

NIM 1615100053

Psintan77@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar yang kurang dari KKM yaitu 75. Siswa kurang aktif, tidak bersemangat dan pembelajaran kurang menarik. Guru menggunakan metode ceramah dan kurang memaksimalkan penggunaan media. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SDN 3 Getas Blora.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN 3 Getas Blora. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes soal evaluasi siswa yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa serta didukung dengan observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) dapat meningkat dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 28%. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 75 atau 50%, dengan target sebesar 75. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 86 atau 86%, dengan target sebesar 80.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Strategi Team Game Tournament (TGT), Pembelajaran Tematik

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Karena beliau kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT. Berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ini namun karena keterbatasan Allah SWT. Dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-sebesarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M. A, selaku Kaprodi PGSD Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Bapak Dr. Didik Rinan Sumekto, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudian dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.
5. Ibu Isna Rahmawati, S.Thi., M.Pd. selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.

6. Kasie PGSD, bapak dan ibu dosen PGSD Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.
7. Bapak Suparman, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 3 Getas kecamatan Kradenan kabupaten Blora yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Endang Dwiana, S.Pd. selaku wali kelas V SDN 3 Getas Kecamatan Kradenan kabupaten Blora yang telah membantu dan membimbing peneliti saat melakukan penelitian.
9. Teman-teman Almamater Universitas Widya Dharma Klaten dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis untuk menyusun skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 25 Juni 2020

Intan Permata Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Keaslian Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Hasil Belajar	9
B. Pembelajaran Tematik	12
C. Model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	17
D. Karakteristik Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.....	23
E. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Prosedur Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	28
D. Waktu Penelitian.....	28

E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Teknik Analisis data.....	31
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Belajar Siklus I	36
Tabel 2	Hasil Belajar Siklus II.....	39
Tabel 3	Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Siklus I dan II.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Bagan Alur Kerangka Berpikir	25
Gambar 2	Tahapan Pada Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Tanggart	27
Gambar 3	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	50
Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian	51
Lampiran 3. Surat Validasi Instrumen	52
Lampiran 4. RPP Siklus I.....	53
Lampiran 5. Soal Evaluasi Siklus I.....	57
Lampiran 6. Kunci Jawaban Siklus I	60
Lampiran 7. RPP Siklus II	61
Lampiran 8. Soal Evaluasi Siklus II.....	65
Lampiran 9. Kunci Jawaban Siklus II.....	68
Lampiran 10. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru.....	69
Lampiran 11. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa	70
Lampiran 12. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru	71
Lampiran 13. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa	72
Lampiran 14. Nilai Kondisi Awal.....	73
Lampiran 15. Hasil Belajar Siswa Siklus I	74
Lampiran 16. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	75
Lampiran 17. Kondisi SDN 3 Getas	76
Lampiran 18. Kondisi Kegiatan Pembelajaran	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dibutuhkan dalam kegiatan manusia, karena dimanapun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Pendidikan adalah sarana penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai hal yang penting. Begitu juga Indonesia yang menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang utama dalam konteks upaya mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia terus dikembangkan dari waktu-kewaktu agar tercapainya tujuan pendidikan yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Berbagai kebijakan telah dupayakan agar pendidikan bagi penerus bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa upaya yang telah dilakukan pemerintah yaitu memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mengembangkan kemampuannya. Idealnya, peserta didik dapat belajar dengan mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya (Firman, 2013: 10).

Sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia yang tertuang pada Pembukaan UUD 1945 dan UU Nomor. 20 tahun 2003, maka peran guru menjadi menjadi aktor yang paling penting dalam pendidikan. “Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan

dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang berpotensi di bidang pembangunan” (Sardiman, 2008 : 125). Peningkatan mutu di Sekolah Dasar (SD) sangat tergantung kepada tingkat profesionalisme guru dalam konteks pembelajaran.

Terkait dengan perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013, maka di beberapa Sekolah Dasar telah menerapkan pelaksanaan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berfokus pada siswa. Dengan pembelajaran tematik, siswa akan merasa bahwa proses belajar berlangsung dengan lebih menyenangkan. Hal tersebut didasarkan bahwa pembelajaran tematik melibatkan beberapa isi mata pelajaran dalam satu tema dengan beberapa subtema untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Dalam kurikulum 2013 terdapat empat Kompetensi Inti (KI) yang harus dimiliki oleh siswa yang tercantum dalam RPP dan silabus yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu KI-1 untuk kompetensi inti sikap spiritual, KI-2 untuk kompetensi inti sikap sosial dikategorikan ke dalam aspek sikap, KI-3 untuk kompetensi inti pengetahuan dikategorikan ke dalam aspek pengetahuan dan KI-4 untuk kompetensi inti keterampilan dikategorikan ke dalam aspek keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan dalam aspek sikap, keterampilan, serta pengetahuan (Winarni, Dadi, & Lusa, 2017: 15).

Dalam pembelajaran tematik, siswa tidak lagi belajar IPA, Bahasa Indonesia, Matematika atau mata pelajaran lainnya. Akan tetapi, siswa belajar tema yang di dalam tema itu sudah mencakup seluruh mata pelajaran dan

kompetensinya. Dengan kata lain, tidak ada pemisahan antar mata pelajaran. Ekplorasi pada pelajaran sistem tematik bertujuan agar siswa mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran (Ahmadi & Amri, 2014: 75).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang guru disebutkan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan penentuan model yang digunakan.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas bertujuan agar semua potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang sesuai dengan tujuan pembelajarannya yang akan dicapai oleh siswa. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru haruslah sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran di kelas. Untuk itu diharapkan guru mampu memilih secara tepat model pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, materi yang dipelajari dan siswa yang akan belajar. Guru hanya menjadi fasilitator dalam proses belajar yang dilaksanakan siswa.

Peneliti melakukan observasi yang berlokasi di SDN 3 Getas Kabupaten Blora. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan memperoleh hasil penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu 1) semangat belajar siswa kurang, 2) rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan siswa

hanya melakukan aktivitas mendengarkan, memperhatikan dan mencatat materi, 3) kurangnya sarana pendukung pembelajaran.

Pembelajaran di SDN 3 Getas guru hanya menggunakan metode ceramah dan melakukan penugasan yang didapat dari buku siswa serta lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan metode ceramah mengakibatkan guru yang aktif, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran dan merasa bosan, kemudian pembelajaran hanya sebatas mendengarkan dan mencatat materi – materi yang disampaikan pada guru dan siswa jarang bertanya saat pembelajaran berlangsung. Dan dalam pembelajaran guru kurang dalam menggunakan media.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa ada permasalahan dalam pembelajaran tematik. Penyebab pertama siswa hanya diam dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, kedua rendahnya hasil belajar siswa, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di SDN 3 Getas Kabupaten Blora adalah 75. Ketiga model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa untuk belajar karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru jarang menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Untuk itu pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki semangat motivasi untuk belajar dan sarana pembelajaran yang memadai.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa, perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memberikan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, menggunakan ataupun mengingat kembali konsep yang dipelajari. Mengingat

pentingnya pembelajaran tematik, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam mengajar seharusnya dilakukan dengan cermat, karena model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil belajar siswa akan meningkat apabila dalam proses pembelajaran guru bisa menerapkan model pembelajaran yang variatif. “Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan, memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan” (Mulyatiningsih, 2012 : 244). Menurut Triyanto, 2011 : 32) model *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka untuk tujuan pencapaian pembelajaran.

Untuk melihat apakah model *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan suatu Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 3 Getas Blora Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah :

Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 3 Getas Kabupaten Bloro tahun pelajaran 2019/2020.

C. Keaslian Penelitian

Penelitian ini mengkaji mengenai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran *Team Game Tuornament* (TGT) di Kelas V SDN 3 Getas Bloro Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun keaslian penelitian tersebut yaitu:

1. M. Ainur Rofiq (2019) meneliti tentang “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V MI AT Tarbiyah Loa Janan”. Hasil penelitian ini menunjukkan Kegiatan pembelajaran pada prasiklus mencapai 25% dengan nilai rata-rata 58,40. Siklus pertama mencapai 70% dengan nilai rata-rata 74,35. Pada siklus kedua siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 83,75.
2. Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia dan Dede Tatang Sunarya (2017) meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi”. Hasil penelitian ini menunjukkan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan hasil

belajar siswa kelas IVA SDN Padasuka 1, pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. Pada siklus I terdapat 42% (12 siswa) yang sudah tuntas atau nilainya yang sudah memenuhi KKM dan yang belum tuntas 58% (16 siswa), pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75% (21 siswa) yang berhasil tuntas dan sisanya sebanyak 25% (7 siswa) belum tuntas, sedangkan pada siklus III hasil belajar siswa mencapai 96,5% (27 siswa) yang tuntas dan sebanyak 3,5% (1 siswa) yang belum tuntas.

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, telah banyak peneliti hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dengan penelitian diatas diantaranya, waktu pelaksanaan dilakukan pada tanggal 9 Maret 2020 sampai 11 Maret 2020, bertempat di SDN 3 Getas Blora, subjek penelitian di kelas V SDN 3 Getas, kajian materi pada Tema 8 serta yang membedakan pada model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya dan dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 3 Getas Kabupaten Blora tahun pelajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran tematik. Sebagai berikut:

- a. Memberi masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru tematik dalam menentukan alternatif model pembelajaran tematik.
- b. Memberikan masukan pada guru tematik tentang berbagai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan strategi pembelajaran *team games tournament* (TGT).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Getas Blora khususnya dalam pembelajaran Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan). Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Getas Blora dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa 67 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 28%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%, dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 86 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 86 %.

B. SARAN

Agar proses pembelajaran lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang maksimal bagi siswa, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran yang lain dengan upaya untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan.

2. Guru hendaknya dapat menerapkan metode lain yang bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Sofyan, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi & Jabar, A. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Pratisi Pendidikan*. Jakarta : BumiAksara.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Endang Widi Winarni, Sri Dadi, dan Herman Lusa Universitas Bengkulu Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Discovery Learning. (2017). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Firman. 2013. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(2) , 1-6.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan : Media Persada.
- Istiqomah. 2006. *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Panjimas.
- Jonwandri, Afifah, N., & Afriyanti, E. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII Smpn 3 Rambah Hilir pada Materi Klasifikasi Benda Tahun Pembelajaran 2014/2015, (november 2014) , 3-5. Diperoleh tanggal 24 Juni 2020 dari Jurnal Pendidikan. Samarinda: IAIN.
- Kadir,A & Asrohah, H. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyaningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Alfabeta.
- Nana, S dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Pemerintah. 2017. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru*. Diakses pada 4 April 2020 dari www.bpkp.go.id

- Riduwan. 2008. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sari Andhika Erma. Penerapan Model TGT (Team-Games-Tournament) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa kelas X-B SMA Ma'arif Pandaan-Pasuruan. *Jurnal Artikulasi vol.12 No.2 Agustus 2011*.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta : Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosada Karya.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi Dan Implementasinya KTSP*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, H.B., & Satria,K. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang profesional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wiyani, Sri. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bengking, Jatinom, Klaten Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Klaten: Universitas Widya Dharma.