

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas III A UPTD SDN 66 Kanjitongan

Syarifah Aeni Rahman ¹⁾, Syafaruddin ²⁾ Nurul Ihza ³⁾, Nurhidayana Jamil ⁴⁾
Nurlindah ⁵⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, ²⁾UPTD SDN 66 Kanjitongan, ³⁾⁴⁾⁵⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: Syarifah.aeni@unismuh.ac.id¹⁾ syafaruddin08011980@gmail.com²⁾
nurulihza241@gmail.com³⁾ nurhidayanajamil@gmail.com⁴⁾ nurlinda.nl02@gmail.com⁵⁾

Abstract

Based on observation results, student learning outcomes are still low. This research aims to improve student learning outcomes in Integrated Thematic Learning using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research was carried out at UPTD SDN 66 Kanjitongan, Kanjitongan Hamlet, Mattiro Tasi Village, Maros Baru District, Maros Regency. The subjects of this research were 19 students in class IIIA UPTD SDN 66 Kanjitongan for the 2023/2024 academic year. The type of research used is Classroom Action Research. Based on the research results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model in Integrated Thematic Learning can improve the learning outcomes of class III A UPTD students at SDN 66 Kanjitongan. This is shown by the results of the analysis in cycle I, the percentage of students who have reached the Minimum Completeness Criteria is 68.42% and the percentage of students who have not reached the Minimum Completeness Criteria is 31.58%. 2 cycles with the percentage of students who have reached the Minimum Completeness Criteria 89.47% and the percentage of students who have not reached the Minimum Completeness Criteria 10.53%.

Keywords: Teams Games Tournament Model, Learning Outcomes, Integrated Thematic Learning

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 66 Kanjitongan Dusun Kanjitongan Desa Mattiro Tasi Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA UPTD SDN 66 Kanjitongan tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 19 orang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A UPTD SDN 66 Kanjitongan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis pada siklus I persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68,42% dan persentase siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 31,58%. 2 siklus dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 89,47% dan persentase siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 10,53%.

Keywords: Model Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Terpadu

PENDAHULUAN

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003; “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pristiwanti, dkk. (2022) menyatakan pendidikan sangatlah penting sebagai upaya yang dilakukan untuk mengatasi kebodohan, menanggulangi kemiskinan, mencerdaskan kehidupan bangsa, menaikkan taraf hidup warga negara dari segala lapisan masyarakat, dan meneguhkan harkat dan martabat negara dan bangsa, maka pemerintah berusaha mengatasi masalah pendidikan dari tingkatan dasar, menengah, sampai perguruan tinggi.

Dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas, guru bukan hanya sebagai pendidik, pembimbing, pengawas dan sumber informasi, tetapi juga sebagai motivator yang harus bertanggung jawab terhadap perkembangan kepribadiannya peserta didik secara keseluruhan. Dengan kata lain, guru sebagai pendidik tidak hanya mampu menciptakan atau membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan model dan metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga harus mampu meningkatkan perhatian dan minat peserta didik serta motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Guru juga harus mampu memfasilitasi, membantu dan membimbing peserta didik dalam menggunakan berbagai sumber belajar.

Model pembelajaran merupakan gambaran tentang prosedur pembelajaran serta penggunaan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga dapat mendeskripsikan atau menggambarkan sebuah langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan seperti; model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intellectual* (SAVI), model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran kooperatif, model *Children Learning In Science* (CLIS), model pembelajaran *Quantum Teaching* (QT), model pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran tematik, dan model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dalam menentukan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik serta materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan lain-lain.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil apabila siswanya dominan mengetahui atau memahami dengan baik semua materi pembelajaran yang telah dipelajari termasuk materi pembelajaran Tema, dan juga hasil belajar siswa sebagian besar di atas KKM yang telah ditentukan. Kemampuan atau kompetensi yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik disebut hasil belajar.

Wahyuni, T. H., Setyosari, P., dan Kuswandi D. (2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berdasarkan tema atau topik yang digunakan untuk menghubungkan beberapa konsep mata pelajaran sehingga lebih mudah bagi anak-anak untuk memahami suatu konsep karena mengajarkan banyak pelajaran berdasarkan hanya pada satu topik. Sedangkan Sutirjo dan Manik (2005) dalam Masdiana, Budiarsa, M. I., dan Lamba, A. H. (2013) mengemukakan bahwa pendekatan tematik mengacu pada upaya mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pembelajaran, serta berpikir kreatif dengan menggunakan tema.

Oktora, M. T., dan Rohyani, Y. (2023) pembelajaran tematik secara efektif akan membantu menciptakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk mengamati dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan. Oleh karena itu, jenis pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami permasalahan yang kompleks dari sudut pandang holistik. Melalui pembelajaran tematik ini diharapkan siswa mampu mengidentifikasi benda-benda disekitarnya secara bermakna. Pembelajaran akan lebih bermakna bila siswa langsung merasakan apa yang dipelajarinya dengan lebih mengaktifkan inderanya, dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru dan diberikan materi secara individu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di UPTD SDN 66 Kanjitongan pada tanggal 11 sampai 16 September 2023, diketahui hasil belajar pada pembelajaran Tematik Terpadu Tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan) masih rendah dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Pembelajaran Tematik Terpadu 57, 89% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 42,11%. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang bersifat *teacher center* dimana guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak sesuai dengan kurikulum 2013 dimana seharusnya siswalah yang menjadi pusat dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional selama proses pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran monoton dan membosankan. Selain itu juga disebabkan karena sebagian siswa tidak fokus atau serius mengikuti proses pembelajaran seperti siswa mengobrol, main-main

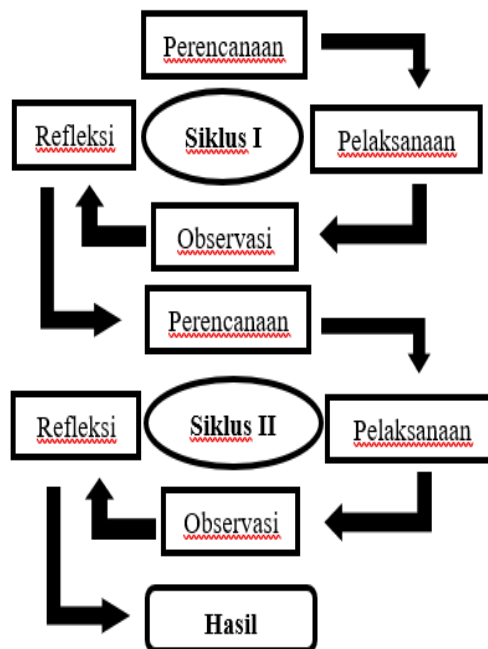
dan lain sebagainya dengan temannya pada saat guru menjelaskan. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mengajak peserta didik berperan aktif pada saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar pada pembelajaran Tematik Terpadu siswa kelas III A UPTD SDN 66 Kanjitongan dapat meningkat peneliti berinisiatif dengan mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Sugiata (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dimana menempatkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar yang terdiri dari beberapa orang yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda yang melibatkan semua peserta didik tanpa melihat perbedaan. Menurut Zahara, dkk (2019) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa lebih aktif, bekerja sama, bersaing secara sehat terlibat dalam proses belajar dan menciptakan suasana belajar yang baik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tentang model TGT dalam pembelajaran Tematik Terpadu yang dilakukan oleh Muhammad Surya Hamdani, Mawardi, dan Krisma Widi Wardani (2019) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa.

Peneliti bermaksud mengadakan suatu penelitian untuk mengetahui sejauh mana implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta hambatan-hambatan yang muncul pada pembelajaran Tematik Terpadu kelas III UPTD SDN 66 Kanjitongsn. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas III A UPTD SDN 66 Kanjitongan”**.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru/peneliti di dalam kelas, yang bertujuan untuk memahami apa arti penelitian di dalam kelas, sehingga dapat mengetahui pengaruh tindakan yang dilakukan terhadap suatu subjek penelitian di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 66 Kanjitongan Dusun Kanjitongan Desa Mattiro Tasi Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA UPTD SDN 66 Kanjitongan tahun ajaran 2023/2024 11 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar Tahap-Tahap Pelaksanaan PTK

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen observasi/evaluasi yang telah disusun. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Dokumen digunakan untuk memperoleh data awal tentang nama siswa dan nilai hasil belajar pembelajaran Tematik Terpadu kelas III UPTD SDN 66 Kanjitongan. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Secara individual hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila hasil belajar siswa ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Berikut ini paparan penelitian di setiap siklus:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Melakukan observasi dan wawancara awal untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Setelah itu peneliti menyiapkan perangkat ajar dengan bekerja sama dengan wali kelas III A mengenai penyusun RPP dan materi yang akan diajarkan. Mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Membuat lembar instrument dan lembar observasi yang akan digunakan pada saat proses belajar berlangsung.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan pemberian tindakan dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya pada tahap perencanaan. Pemberian tindakan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Dan setelah pemberian tindakan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1) Pertemuan 1

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa membaca doa belajar. Mengecek kehadiran siswa. Memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar. Menyanyikan salah satu lagu nasional. Melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang terdiri dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa sebelum menutup pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk membaca doa. Selama proses pembelajaran guru mengamati aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian yang dianggap penting.

2) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan ke-2 pelaksanaan proses pembelajaran tetap sama pada saat pertemuan ke-1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa membaca doa belajar. Mengecek kehadiran siswa. Memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar. Menyanyikan salah satu lagu nasional. Melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa sebelum menutup pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk membaca doa. Selama proses pembelajaran guru mengamati aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian yang dianggap penting. Yang membedakannya hanya pada tujuan pembelajaran dan materi yang diberikan. Namun materi yang diberikan tidak jauh berbeda dengan materi pada pertemuan ke-1 karena materinya saling berhubungan.

3) Pertemuan ke-3

Pada pertemuan ke 3 berbeda dengan pertemuan ke-1 dan ke-2. Pada pertemuan ke-3 dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca doa, mengecek kehadiran siswa dan membagikan soal kepada siswa. Setiap siswa mengerjakan soal yang diberikan secara individu tanpa bantuan dari orang lain. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan membaca doa.

c. Refleksi

Berdasarkan dari hasil siklus I hasil belajar siswa pada aspek kognitif (pengetahuan) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68,42% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 31,58%. Data ini belum mencapai sasaran keberhasilan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua mengupayakan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif lebih meningkat dan mencapai sasaran keberhasilan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti menyiapkan perangkat ajar dengan bekerja sama dengan wali kelas III A mengenai penyusunan RPP dan materi yang akan diajarkan. Mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Membuat lembar instrument dan lembar observasi yang akan digunakan pada saat proses belajar berlangsung.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan pemberian tindakan dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya pada tahap perencanaan. Pemberian tindakan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Dan setelah pemberian tindakan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1) Pertemuan 1

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa membaca doa belajar. Mengecek kehadiran siswa. Memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar. Menyanyikan salah satu lagu nasional. Melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang terdiri dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa sebelum menutup pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk membaca doa. Selama proses pembelajaran guru mengamati aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian yang dianggap penting. Yang membedakannya pelaksanaan tindakan pada siklus

I hanya pada tujuan pembelajaran dan materi yang diberikan. Namun materi yang diberikan tidak jauh berbeda dengan materi pada pertemuan ke-1 karena materinya saling berhubungan.

2) Petemuan ke-2

Pada pertemuan ke-2 pelaksanaan proses pembelajaran tetap sama pada saat pertemuan ke-1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa membaca doa belajar. Mengecek kehadiran siswa. Memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar. Menyanyikan salah satu lagu nasional. Melakukan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa sebelum menutup pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk membaca doa. Selama proses pembelajaran guru mengamati aktivitas-aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian yang dianggap penting. Yang membedakannya hanya pada tujuan pembelajaran dan materi yang diberikan. Namun materi yang diberikan tidak jauh berbeda dengan materi pada pertemuan ke-1 karena materinya saling berhubungan.

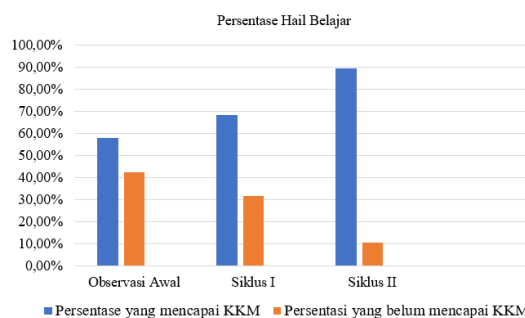
3) Pertemuan ke-3

Pada pertemuan ke 3 berbeda dengan pertemuan ke-1 dan ke-2. Pada pertemuan ke-3 dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca doa, mengecek kehadiran siswa dan membagikan soal kepada siswa. Setiap siswa mengerjakan soal yang diberikan secara individu tanpa bantuan dari orang lain. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam dan membaca doa.

c. Refleksi

Berdasarkan dari hasil siklus II hasil belajar siswa pada aspek kognitif (pengetahuan) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 89,47% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 10,53%. Data ini belum mencapai sasaran keberhasilan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus kedua. Pelaksanaan siklus kedua mengupayakan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif lebih meningkat dan mencapai sasaran keberhasilan. Data ini telah mencapai sasaran keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian hanya dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

Berdasarkan hasil belajar siswa dari observasi awal, siklus I, ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini histogram persentasi hasil belajar siswa dari observasi awal sampai siklus II.



Gambar Histogram Presentase Hasil Belajar

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Tematik Terpadu dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari observasi awal sampai siklus II. Persentase hasil belajar siswa di observasi awal masih rendah dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Pembelajaran Tematik Terpadu 57,89% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 42,11%. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68,42% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 31,58%. Dan pada siklus II juga terjadi peningkatan dan telah mencapai sasaran keberhasilan, oleh karena itu penelitian hanya dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 89,47% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 10,53%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A UPTD SDN 66 Kanjitongan Desa Mattiro Tasi Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data di observasi awal masih rendah dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Pembelajaran Tematik Terpadu 57, 89% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 42,11%. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 68,42% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 31,58%. Dan pada siklus II juga terjadi peningkatan dan telah mencapai sasaran keberhasilan, oleh karena itu penelitian hanya dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan persentase siswa yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 89,47% dan persentase siswa yang belum mencapai KKM 10,53%.

REFERENSI

- Hanannika, K. L., & Sukartono. (2022). Penerapan Media TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekitar Kita. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Handani, S. M., Mawardi, & Wardani, W. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).
- Juriyanto. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Adi MIMA Darul Salamwuluan Jember. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2).
- Jannah, R. B., & Lena, S. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning* Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3).
- Masdiana, Budiarsa, M. I., & Lamba, A. H. (2013). Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2).
- Sugiata, W. I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2).
- Oktora, M. T., & Rohyani, Y. (2023). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 2 pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1).
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).

- Wahyuni, T. H., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*, 1(2).
- Zahara, A. R., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri dalam Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4).