

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION  
CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK  
KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RANI KHOERUL HIDAYAH  
1913053081**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

Oleh

**RANI KHOERUL HIDAYAH**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik dikelas V SD Negeri 4 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 38 orang pada tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan *non-equivalent control group design*. Teknik sampel yang digunakan yaitu teknik *non probability sampling* dengan sampling jenuh yaitu menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dihitung dan dianalisis dengan uji regresi linear sederhana dengan bantuan *Microsoft excel 2010*. Hasil analisis data yang menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik.

**Kata Kunci:** hasil belajar, question cards, team games tournament, tematik.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF COOPERATIVE MODEL TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT ASSISTED BY QUESTION CARDS MEDIA TO TEMATIK LEARNING RESULT IN STUDENT CLASS ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**RANI KHOERUL HIDAYAH**

*The problem in this research is the low thematic learning outcomes of students at Grade V Elementary School 4 West Metro. The purpose of this research was to determine the effect of using cooperative learning model of team game tournament type assisted by media question cards on thematic learning outcomes. This research was conducted on 38 students in the 2022/2023 academic year. The method used in this research is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sampling technique used is a non-probability sampling technique with saturation sampling, namely using the entire population as a sample. The data obtained in the study were then calculated and analyzed using a simple linear regression test with Microsoft Excel 2010. The result of the analysis of the data by simple linear regression is that there was a positive and significant effect of the application of cooperative learning models in the type of team game tournament assisted by media question cards on thematic learning outcomes.*

**Keywords:** *learning outcomes, question cards, thematic, team games tournament.*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : ***Rani Khoerul Hidayah***

No. Pokok Mahasiswa : 1953053081

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

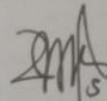
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENGESAHKAN**

**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

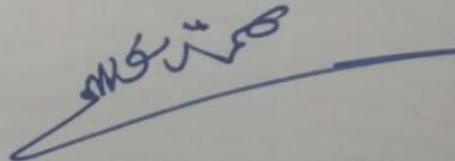
Dosen Pembimbing II



**Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.**  
NIP 196705212000121001

**Siti Nuraini, M.Pd.**  
NIK 232104940804101

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

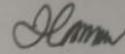


**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

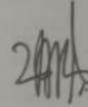
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

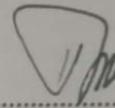
Ketua : Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.



Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.



Penguji Utama : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Agustus 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rani Khoerul Hidayah

NPM : 1913053081

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Question Cards* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 21 Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan



Rani Khoerul Hidayah  
NPM. 1913053081

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *QUESTION  
CARDS* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA  
DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO BARAT**

Oleh

**RANI KHOERUL HIDAYAH**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rani Khoerul Hidayah, lahir di Desa Madaraya, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 24 Januari 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Adin Nurdin dengan Ibu Siti Toibatul Fikria.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Madaraya Kecamatan Pagelaran Utara Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2013.
2. MTs Negeri 2 Pringsewu Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2016.
3. SMK Ma'arif Banyumas Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama kuliah peneliti pernah mengikuti organisasi yang ada di kampus yaitu HIMAJIP, Forkom PGSD, Racana Pramuka Kidewaraka dan aktif menjadi pengurus di KMNU Universitas Lampung. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Pandansurat, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2022.

## **MOTO**

**”Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”  
(Al-Quran Surah Al-Insyirah ayat 6)**

Ilmu adalah ”*ahammul muhimmat*” sesuatu yang paling berharga. Dimana yang berharga tak mungkin diraih dengan cuma-cuma.  
**(Ning Chasna)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohiim**

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT., berikan, rahmat-Nya menguatkan ku sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

**Ayahanda tercintaku Adin Nurdin dan Ibunda tercinta Siti Toibatul Fikria,**  
Yang telah mendidik, memberikan kasih sayang paling tulus, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Terimakasih Ayahanda dan Ibunda.

**Adikku Tersayang, Andika Khoriul Azam dan Zahwa Annisa Humaira**  
Yang selalu menjadi sumber semangatku untuk terus mewujudkan mimpi.

Para dosen tenaga kependidikan yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga.

Almamater Tercinta “**Universitas Lampung**”.

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamnet* Berbantuan Media *Question Cards* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

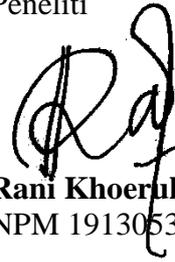
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legaliasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sekaligus Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan dukungan serta bimbingan dalam menyelesaikan perkuliahan hingga skripsi.
5. Hasan Hariri, S.Pd., M.BA., PhD selaku pembimbing I yang selalu mendukung serta senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nuraini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, nasihat, arahan serta saran yang luar biasa

kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 PGSD Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala SD Negeri 04 Metro Barat yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Wali Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 04 Metro Barat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Keluarga besar Haji Daryo. Khususnya bibiku Siti Onah, terimakasih untuk senyum hangat, kasih sayang, do'a dan dukungan pada apapun yang kulakukan. Bibiku Rohmanah S.Pd., terimakasih telah menjadi garda terdepan yang mau mengusahakan apapun yang kubutuhkan, yang paling mendukungku melanjutkan pendidikan. Mamangku Ahmad Suja'i, bibiku Sri Maetatik, uwakku Nur Baiti, uwakku Ma'ruf, dan uwakku Alm.Saifudin, terimakasih telah mendo'akan dan mendukungku, menjadikan semangat untukku memberikan yang terbaik.
13. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2019 terkhusus Kelas E, terima kasih atas bantuan dan motivasinya selama ini.
14. Rekan "Tisulan (Tim Sukses Isi Sembilan)", teman "Kost Jamet" Lisna, Heni, Opi, Lusi, Shelna serta sahabat seperjuangan kuliah grup "*Respect Girl*" Munji, Alfiza, Helvara dan Devi. Tak lupa Nabila dan Kartika terima kasih karena telah memberi bantuan, nasihat, dan semangat di kala susah maupun senang.
15. Keluarga Mahasiswa Nahdlatul Ulama (KMNU) Universitas Lampung terimakasih atas kebersamaan, ilmu dan pengalaman luar biasa bermanfaat.

16. Almamater tercinta “Universitas Lampung”.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
18. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, for doing all this hard work and for never quitting. You did great!.*

Metro, 21 Agustus 2023.  
Peneliti



**Rani Khoerul Hidayah**  
NPM 1913053081

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
<b>II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b> .....	12
A. Hasil Belajar .....	12
B. Pembelajaran Tematik.....	18
C. Model Pembelajaran .....	21
D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> .....	27
E. Media Pembelajaran .....	32
F. Media Pembelajaran <i>Question Cards</i> .....	36
G. Penelitian Relevan .....	37
H. Kerangka Pikir .....	39
I. Hipotesis .....	42
<b>III METODE PENELITIAN</b> .....	43
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Setting Penelitian .....	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
E. Variabel Penelitian .....	47
F. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel .....	48
G. Teknik Pengumpulan Data .....	50

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes .....	55
I. Teknik Analisis Data .....	58
<b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
A. Pelaksanaan Penelitian .....	64
B. Hasil Penelitian.....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	74
D. Keterbatasan Penelitian .....	80
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Nilai Hasil Belajar UTS Tematik Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat .....	3
2. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023 .....	46
3. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	51
4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	52
5. Keterangan Skor Penilaian pada Rubrik .....	54
6. Kisi-kisi Instrument Tes Berdasarkan Indikator .....	55
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen .....	57
8. Interpretasi Indeks Reliabilitas.....	58
9. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik .....	61
10. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian .....	64
11. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	65
12. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	67
13. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	70
14. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	71
15. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	72
16. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Analisis Uji Regresi Linear Sederhana ....	73

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir .....	41
2. Desain Eksperimen .....	44
3. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	66
4. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	67
5. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	68
6. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	69
7. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Surat-Surat Penelitian	halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	91
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	92
3. Identitas Sekolah.....	93
4. Visi Misi dan Tujuan Sekolah.....	94
5. Hasil Observasi Penelitian Pendahuluan .....	96
6. Kisi-Kisi Lengkap Instrumen Tes.....	98
7. Silabus Pembelajaran .....	106
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperimen .....	118
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kontrol .....	127
10. Soal Uji Instrumen .....	133
11. Perhitungan Uji Validitas.....	142
12. Perhitungan Uji Reliabilitas .....	143
13. Instrumen Soal yang Valid dan Reliabel.....	144
14. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	149
15. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	150
16. Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	151
17. Contoh Hasil Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	152
18. Presentase Keterlaksanaan Model dan Aktivitas Peserta Didik.....	154
19. Perhitungan Uji Normalitas .....	155
20. Perhitungan Uji Homogenitas.....	163
21. Perhitungan Uji Hipotesis .....	165
22. Tabel Nilai <i>r</i> Product Moment .....	169
23. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i> .....	170
24. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	171
25. Tabel Distribusi F .....	172

26. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	173
27. Media <i>Question cards</i> .....	175
28. Dokumentasi .....	176

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal utama bagi kemajuan suatu negara. Negara dengan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas dan berkarakter akan berpengaruh pada kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan pendapat Alpian, dkk., (2019: 67) yaitu, peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat.

Pendidikan sangat penting untuk peserta didik dalam rangka mengembangkan karakter dan potensi diri yang maksimal untuk menghadapi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan baik masa kini dan masa yang akan datang. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertera dalam Undang- Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa:

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.

Pentingnya pendidikan juga disampaikan oleh Taufiq (2014: 3) dalam Modulnya berkenaan dengan pendidikan di Sekolah Dasar bahwa pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam menyiapkan kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat

mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial-budaya dimana dia hidup.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar mengembangkan segala potensi baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik untuk mengaktualisasikan diri di lingkungannya melalui proses belajar. Suardi (2018: 18) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

Belajar tidak terlepas dari serangkaian kegiatan yang disebut dengan pembelajaran. Menurut Suardi (2018:7), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Serangkaian kegiatan pembelajaran dari setiap ilmu yang diajarkan akan menghasilkan perubahan-perubahan menuju perbaikan baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Novita dkk., (2019: 64), hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta

didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 menerangkan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar menggunakan sistem pembelajaran tematik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Fajri (2018: 102) bahwa Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dan mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun Menurut Fatimah dan Syamsudin (2017: 39), pembelajaran tematik merupakan pelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan tema dengan beberapa subtema di dalam pembelajarannya.

Berdasarkan observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 4 Metro Barat, berikut ini merupakan nilai hasil belajar kognitif Tematik yang ditemukan penulis pada pra penelitian di kelas V SD Negeri 4 Metro Barat:

**Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar UTS Tematik Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat**

No.	Kelas	Ketuntasan Hasil Belajar				$\Sigma$
		Tuntas ( $\geq 75$ )		Belum Tuntas ( $< 75$ )		
		Angka	Presentase	Angka	Presentase	
1.	V A	6	30%	14	70%	20
2.	V B	7	38,9%	11	61,1%	18
<b>Jumlah peserta didik</b>		13	34%	25	66%	38

(Sumber: Data wali kelas V SD Negeri 4 Metro Barat)

Berdasarkan data pada Tabel 1. ditemukan bahwa dikelas V A terdapat 6 peserta didik yang dapat memenuhi KKM dan 14 peserta didik belum

memenuhi KKM. Kelas V B terdapat 7 peserta didik yang memenuhi KKM dan 11 peserta didik belum memenuhi KKM dengan presentase kelas V A sebanyak 70% dan kelas V B 61,1% peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tematik yang masih kurang optimal dikuasai peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memberikan peran pendidik sebagai fasilitator serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam setiap pembelajarannya. Pembelajaran tematik menuntut pendidik untuk kreatif dalam memilih serta mengembangkan setiap tema dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 4 Metro Barat pendidik telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan berbagai model seperti model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kontekstual namun penerapan model pembelajaran tersebut belum diterapkan dengan sempurna. Peserta didik merasa kurang puas dengan penyajian pembelajaran tematik di kelas karena kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan menulis dipapan tulis dan mengerjakan tugas yang ada dibuku paket. Peneliti juga menemukan bahwa mayoritas peserta didik hanya fokus 5-15 menit dalam proses pembelajaran selebihnya kurang menyimak penjelasan, mengantuk atau bahkan mengobrol dengan teman, peserta didik juga kurang aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu pada pembelajaran tematik juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik fokus peserta didik sehingga lebih *mind full* dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar berkaitan erat dengan proses pembelajaran. proses pembelajaran yang baik akan sangat berpengaruh pada hasil belajar. Menurut Mustaqim (2017; 36), proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan peserta didik yang dituntut untuk lebih aktif, pendidik harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang peserta didik lebih aktif dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran seharusnya disajikan dengan bentuk yang interaktif, menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik dalam pembelajaran.

Octavia (2020: 13) menyebutkan bahwa model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan dapat menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok. Adapun menurut Santyasa (2007:8), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berisi langkah-langkah sistematis dari pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peserta didik dan pendidik didalam kelas.

Model yang dipilih haruslah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah kurang maksimalnya hasil belajar tematik peserta didik dan pasifnya kegiatan pembelajaran, maka model pembelajaran yang bisa dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model kooperatif. Hal ini sejalan dengan Susanti, dkk., (2017) yang berpendapat bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar tematik peserta didik, pendidik dapat menggunakan berbagai cara. Penerapan pembelajaran kooperatif

merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik. Inti dari pembelajaran kooperatif yaitu peserta didik belajar dalam kelompok. Melalui kerja kelompok tersebut, aktivitas belajar siswa dapat meningkat karena adanya interaksi antar peserta didik di dalam kelompok.

Model pembelajaran yang bisa digunakan untuk menciptakan iklim belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik Sekolah Dasar adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Hamdayama (dalam Hasanah dan Himami, 5: 2021) prinsip Pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu prinsip ketergantungan positif dan prinsip partisipasi komunikasi dimana peserta didik dilatih untuk mampu berpartisipasi bekerja sama dengan baik antar anggota kelompok dan aktif dalam berkomunikasi. Prinsip inilah yang akan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dengan sesama teman dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang peserta didik akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik dapat belajar dari dua sumber belajar utama, yaitu pengajar dan teman belajar lain.

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menggunakan kompetisi antar kelompok yang dibentuk guru secara acak untuk selanjutnya antar anggota kelompok harus bekerja sama dengan baik untuk mengumpulkan nilai atau poin terbanyak dalam sebuah turnamen berbasis *games* (permainan). Karena berbasis kerjasama, maka penggunaan model ini dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bernuansa aktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Gayatri (2009:60) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Team Game Turnament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran

kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Penggunaan model *Team Game Turnament (TGT)* dalam pembelajaran tematik tepat digunakan karena sesuai dengan masalah yang ditemui dan juga sesuai dengan karakteristik dari peserta didik sekolah dasar yang suka dengan permainan.

Dalam pembelajaran selain memilih model, guru juga bisa memanfaatkan media untuk membantu terjadinya proses pembelajaran. Wahana dan Marfuah (2019) menyatakan bahwa media secara etimologis berasal dari “*medium*” (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu, sedangkan menurut Rohani., dkk., (2018: 93), media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Sebagai atau pengantar sumber pesan, media dalam pembelajaran harus merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Media *Question Cards* atau disebut juga dengan media kartu soal adalah permainan yang menggunakan media kartu soal untuk pembelajaran, sesuai dengan penyajian nomor kartu yang dibagikan kepada seluruh peserta didik secara berkelompok. Fungsi *Question Cards* adalah untuk membagikan secara acak soal-soal yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya untuk diskusi kelompok, dan dapat juga digunakan untuk membagikan soal kepada masing-masing kelompok atau individu. Setiap soal memiliki skor tertentu. Jika kelompok berhasil menjawab, mereka bisa mendapatkan skor.

Penggunaan media diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media *Question Cards* cocok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena sama-sama berbasis permainan (*games*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberi langkah sistematis dalam pembelajaran sedangkan *Question Cards* menjadi media yang akan membantu jalannya pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menarik dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan demi membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 04 Metro Barat Kecamatan Metro Barat Kota Metro T.P 2022/2023”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada di SD Negeri 4 Metro Barat adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya ketuntasan hasil belajar tematik sebagian besar peserta didik kelas V yang diindikasikan karena proses pembelajaran yang kurang menarik
2. Kurang puasnya peserta didik terhadap proses pembelajaran yang pasif
3. Model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik belum maksimal sehingga belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
4. Kurangnya media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran tematik

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti agar lebih fokus dan terarah. Peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Kurang maksimalnya ketuntasan hasil belajar tematik sebagian besar peserta didik kelas V yang diindikasikan karena proses pembelajaran yang kurang menarik.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik belum maksimal sehingga belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik pada mata pelajaran tematik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis:

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pendidik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan pendidik dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Pendidik memperoleh variasi dalam melaksanakan pembelajaran tematik.

#### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik.
- 2) Meningkatkan kemampuan berinteraksi antar peserta didik pada pembelajaran tematik
- 3) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Memberi referensi model dan media alternatif yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- 2) Menjadi sumbangan untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar (KBM) dan meningkatkan mutu proses pembelajaran tematik.

#### d. Bagi Peneliti

- 1) Sarana penerapan ilmu yang telah didapat selama belajar di bangku kuliah
- 2) Sebagai bekal bagi peneliti kelak ketika menjadi pendidik untuk menggunakan variasi berbagai model dan media pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan media *question cards*.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, dengan jenis penulisan *Quasi Eksperiment*.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

3. Ruang Lingkup Objek

Adapun objek dalam penelitian yang dilakukan adalah pengaruh model pembelajarn kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat

4. Ruang Lingkup Tempat

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perbaikan manusia yang dilakukan seumur hidup untuk menguasai berbagai pengetahuan, sikap atau keterampilan tertentu. Adapun menurut Djamaludin dan Wardana (2019: 6), belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosyid, dkk (2019:7) yang mendefinisikan belajar sebagai berikut.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar adalah hal memperoleh kebiasaan, pengetahuan, sikap, dengan belajar seseorang akan menghasilkan ide-ide baru yang sejalan dengan apa yang ia peroleh selama belajar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses kognitif yang terjadi dalam diri manusia sebagai usaha untuk perubahan diri menuju perbaikan baik dari pengetahuan, pola pikir, sikap dan keterampilan yang didapat dari pengalaman berpikir dan interaksinya dengan lingkungan.

#### **2. Teori Belajar**

Teori belajar adalah kumpulan-kumpulan prinsip yang diaplikasikan dalam suatu kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan

pendidik. Teori belajar yang mendasari penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran koopertif adalah teori belajar konstruktivisme.

Menurut Sugrah (2019: 121), teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Teori pembelajaran konstruktivisme berpendapat bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa teori konstruktivisme memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalaman yang didapat. Teori ini berpendapat bahwa dalam belajar peserta didik secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya jika diperlukan.

### **3. Pengertian Pembelajaran**

Menurut KBBI pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut Gasong (2018:5), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang dirancang untuk memprakarsai, menggiatkan dan mendukung kegiatan belajar siswa (manusia yang belajar). Peristiwa-peristiwa (*events*) macam itu pertama-tama harus direncanakan, kemudian disajikan agar mendatangkan efek pada si belajar.

Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran adalah sebagai berikut.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar

dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Proses interaksi dalam pembelajaran berarti proses yang didalamnya terdapat timbal balik. Rosyid, dkk (2019:12) menerangkan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan, interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan antara belajar dan mengajar dimana terjadi proses interaksi terencana dan terorganisir yang mengondisikan seseorang untuk belajar dengan untuk mendapat pemahaman, kemampuan berpikir, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan belajar.

Proses pembelajaran merupakan hal penting yang perlu mendapat perhatian karena proses pembelajaran yang tepat dan efektif akan menghantarkan langsung peserta didik pada kompetensi dan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran berisi integrasi dari komponen-komponen kompleks mulai dari pendidik, peserta didik, model, metode, sumber, dan media pembelajaran. Semakin baik proses pembelajaran, semakin berkualitas juga hasil yang didapatkan. Proses belajar yang terjadi akan memberikan hasil pada individu. Hasil dari proses belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang mencakup kebiasaan, sikap, dan juga keterampilan.

#### 4. Pengertian Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan kegiatan sistematis dan terarah yang memiliki tujuan tertentu, untuk mengukur ketercapaian dari kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar. Rosyid, dkk. (2019: 22) mendefinisikan hasil belajar sebagai berikut.

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggaraan pendidikan.

Proses belajar mengajar harus memiliki standar atau indikator yang dapat menggambarkan sejauh mana kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam mencapai tujuan akhir belajar, indikator-indikator tersebut dapat dilihat melalui hasil belajar. Menurut Audie (2019: 588), hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kedua, aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga, aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan pengertian di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai dampak dari belajar berupa perubahan perilaku atau pengetahuan, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dari yang tadinya tidak pandai menjadi pandai atau jika dalam taksonomi *bloom* terbagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan tersebut biasanya dilihat dalam bentuk angka atau simbol yang telah disepakati.

## 5. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dari proses pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, adapun menurut Sudjana (2017:39), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

### 1) Faktor Internal

Faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).

- a) Faktor Psikologis (intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
- b) Faktor Kelelahan.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar.

- a) Faktor Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b) Faktor Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar ajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c) Faktor Masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat).
- d) Faktor Ekonomi
- e) Faktor Fisik dan Psikis.

Faktor yang datang dari luar diri peserta didik yaitu lingkungan belajar dan kualitas pengajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari dua jenis yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) sejalan dengan pendapat tersebut Thobroni (2015: 28-30) yang mengutip dari pendapat Purwanto dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dua faktor yaitu faktor individu dan faktor sosial. Faktor individual merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri seseorang meliputi: 1) kematangan dan pertumbuhan, dimana belajar harus menyesuaikan tingkat pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohani individu, 2) faktor kecerdasan/intelegensi dimana hasil belajar akan maksimal jika proses nya disesuaikan dengan porsi kecerdasan setiap individu.

Faktor individual selanjutnya adalah, 3) faktor latihan dan ulangan yaitu semakin sering seseorang melakukan hal berulang dan berlatih kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki juga akan semakin mendalam, 4) faktor motivasi yaitu dorongan yang kuat dari dalam diri individu dimana semakin kuat dorongan yang mereka miliki semakin kuat juga usaha yang mereka kerahkan untuk mempelajari dan mendapatkan sesuatu, 5) faktor pribadi yaitu setiap manusia memiliki kepribadian yang khas dan autentik, kepribadian ini biasanya berhubungan dengan sifat seperti tekun, keras kepala, berkemauan keras dan sebagainya dimana sifat kepribadian tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.

Selain faktor dari dalam individu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor dari luar individu yaitu faktor sosial yaitu: 1) faktor keluarga dan keadaan rumah tangga, dimana keadaan internal keluarga yang beragam akan berpengaruh pada hasil belajar seseorang, ada keluarga yang mempunyai cita-cita tinggi untuk anaknya ada yang cenderung biasa saja dan apatis, hal ini berhubungan dengan ketersediaan fasilitas yang menunjang proses belajar seseorang, 2) faktor guru dan cara mengajarnya, dimana kualitas seorang guru dalam mentransfer ilmu dan mendidik muridnya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Faktor sosial juga meliputi, 3) faktor alat-alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, ketersediaan fasilitas di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik akan mengoptimalkan pembelajaran yang berlangsung, 4) faktor lingkungan dan kesempatan, hal ini berkaitan dengan kondisi lingkungan dan kesempatan yang mendukung peserta didik dalam memperoleh kegiatan belajar yang maksimal dimana hal ini terjadi diluar kemampuan peserta didik, 5) faktor motivasi sosial, hal ini berkaitan dengan dorongan dan dukungan sosial dari lingkungan nya seperti motivasi dari orang tua, pendidik, teman dan lain sebagainya yang akan mempengaruhi hasil belajar.

## **B. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik berasal dari dua suku kata yaitu ‘pembelajaran’ dan ‘tematik’ dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan yang dilakukan untuk menjadikan manusia belajar, sedangkan tematik diartikan sebagai segala sesuatu yang berkenaan dengan tema. Adapun menurut Prastowo (2019:3) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang disusun berdasarkan tema tertentu.

Pengertian pembelajaran tematik dimuat dalam Permendikbud no. 57 Tahun 2014 yaitu pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Adapun Lubis (2020:2), mengatakan bahwa dalam praktiknya Kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar melahirkan suatu mata pelajaran yang diramu menjadi satu kesatuan ialah tematik. Pembelajaran tematik bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran tematik dapat menghasilkan peserta didik yang berkarakter, cerdas, dan terampil. Ini disebabkan pembelajaran tematik tidak fokus kepada hafalan saja, akan tetapi ada tindakan di dalamnya.

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan tahap tertentu. Adapun Indriani (2015), menjelaskan bahwa tahap dalam pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut: (1) Perencanaan; (2) pelaksanaan Pembelajaran; (3) evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru melakukan pemetaan KD, mengidentifikasi topik, menganalisis indikator, menentukan jaringan

tema, menyusun silabus, dan menyusun RPP, sedangkan pada tahap pelaksanaan/implementasi pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah kegiatan pendahuluan, inti dan akhir. Untuk tahap evaluasi atau penilaian pembelajaran tema dilakukan melalui penilaian proses dan hasil. Alat penilaian yang digunakan berupa tes dan nontes, meliputi ujian tertulis, ujian lisan, tes kinerja, catatan kemajuan siswa, portofolio. Penilaian ini tidak lagi diintegrasikan oleh mata pelajaran, tetapi dipisahkan oleh kemampuan dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran, sehingga skor akhir Laporan Hasil Belajar Siswa (LHBS) atau rapor dikembalikan berdasarkan mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang dirancang dengan memadukan berbagai bidang studi kedalam suatu gagasan pokok atau tema tertentu untuk memberikan pengalaman dan proses belajar yang bermakna untuk peserta didik karena peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep materi dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung yang autentik dan mampu mengaitkan berbagai konsep yang diperoleh.

## **2. Karakteristik Pembelajaran tematik**

Hakikatnya pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang menjadi ciri khas maupun pembeda dengan pembelajaran lainnya. Pembelajaran tematik sendiri menurut Prastowo (2019) memiliki karakter yaitu 1) berpusat pada peserta didik (*student centered*), 2) memberi penekanan pada membentuk pemahaman dan pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik, 3) memberikan pengalaman belajar langsung dari pengalaman (*learning by doing*), 4) memperhatikan proses dalam pembelajaran, 5) berisi muatan yang saling terkait, 6) pemisahan antar aspek tidak begitu jelas, 7) memberikan konsep dari berbagai aspek, 8) fleksibel, 9) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dan 10) prinsip belajar yang menyenangkan.

Secara teknis menurut (Lubis, 2020:3), Kurikulum 2013 edisi revisi untuk tingkat sekolah dasar menggunakan buku tematik yang berisikan tema dan subtema. Lain halnya dengan aturan baru, pada mata pelajaran Matematika dan PJOK dilebur menjadi mata pelajaran tersendiri dan menggunakan buku yang terpisah dari buku tematik. Artinya, buku tematik tetap mencakup ketujuh mata pelajaran yang sudah ditematikkan, akan tetapi buku mata pelajaran terkhusus Matematika dan PJOK digunakan sebagai penguatan materi.

### **3. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Penggunaan pembelajaran tematik khususnya pada jenjang sekolah dasar pada dasarnya merupakan upaya pemerintah untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penggunaan pembelajaran tematik juga diharapkan mampu membentuk peserta didik menjadi generasi yang kritis dan mandiri dalam menyelesaikan permasalahan dan bisa mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. pembelajaran tematik sendiri memiliki karakteristik serta prinsip-prinsip tertentu dalam pengimplementasiannya.

Prinsip pembelajaran tematik menurut Prastowo (2019) memiliki prinsip yang praktis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dimana setiap tema berisi gabungan dari beberapa materi dan mata pelajaran yang saling relevan, jika terdapat materi atau mata pelajaran yang tidak relevan dengan tema maka materi atau mata pelajaran tersebut tidak perlu dimasukkan kedalam tema.

Terkait pembelajaran tematik, Mamat dkk., (dalam Prastowo, 2019) mengungkapkan bahwa terdapat pembelajaran tematik didasarkan atas sembilan prinsip yaitu: 1) selaras dengan lingkungan dan memiliki sifat yang kontekstual, 2) menggunakan tema tertentu yang menjadi pemersatu bagi beberapa materi dan mata pelajaran, 3) menggunakan prinsip *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan) sehingga lebih banyak

dikemas dengan belajar sambil bermain, 4) memberikan pembelajaran yang bermakna dan berdasarkan pengalaman langsung, 5) menanamkan konsep dari berbagai bidang studi atau bahan kajian dalam suatu pembelajaran, 6) karena merupakan satu kesatuan maka sulit untuk memisahkan dan membedakan antar mata pelajaran, 7) pembelajaran dapat dikembangkan dengan menyesuaikan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik, 8) proses pembelajaran bersifat fleksibel, dan 9) terdapat variasi dalam pemilihan metode pembelajaran.

#### **4. Hasil Belajar Tematik Kelas V**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku, sikap, dan mental seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu kognitif yang dikaitkan dengan hasil dalam bentuk pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan intelektual, ranah afektif berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, nilai. Sedangkan ranah psikomotorik adalah kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan neurologis, manipulasi objek, dan koordinasi saraf. Adapun Tematik merupakan integrasi dari berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PKN, IPA, IPS, PJOK, dan Seni Budaya. Materi yang diambil oleh penulis dalam penelitian ini yaitu pembelajaran tematik kelas V Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan), Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan).

### **C. Model Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan sadar dan terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu dimana tujuan pembelajaran tersebut menjadi dasar yang dipertimbangkan dalam memilih komponen dalam pembelajaran. Komponen pembelajaran meliputi langkah-langkah sistematis yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk sampai pada tujuan yang

diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Octavia (2020:12) mengutip pendapat Udin dan Hermawan mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah sebagai berikut.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Istilah model pembelajaran dipilih berdasarkan dua faktor yaitu karena model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode, dan teknik selanjutnya karena model pembelajaran bisa berfungsi media komunikasi yang penting mengenai pembelajaran akan dilaksanakan. Dermawan dan Wahyudin (2018: 11) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman perancang pembelajaran.

Model pembelajaran menjadi pedoman secara garis besar dalam merancang dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dari awal hingga evaluasi pada akhir pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi terarah sampai pada evaluasi akhir sehingga dapat melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru perlu memahami model pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Isrok'atun dan Rosmala (2021:27) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola desain pembelajaran yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang berisi pola, langkah-langkah kegiatan dan bentuk interaksi yang akan terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan, karena berfungsi sebagai pedoman rancangan pembelajaran yang akan dilakukan maka pemilihan model ini harus disesuaikan dengan materi, sifat, dan tujuan dari pembelajaran.

## **2. Manfaat Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang dikembangkan para ahli pendidikan mempunyai fungsi dan manfaat yang beragam. Adapun menurut Mulyono (2018: 90), manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Octavia (2020) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan model dalam pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat bagi pendidik dan bagi peserta didik. Bagi pendidik sendiri model pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran karena dalam model tersebut sudah terdapat panduan sistematis mengenai pembelajaran mulai dari waktu yang dibutuhkan, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan pemahaman peserta didik, dan media yang akan digunakan, selain itu model juga bermanfaat untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Memudahkan pendidik dalam menganalisis perilaku peserta didik secara personal maupun kelompok dalam waktu yang relatif singkat dan memudahkan pendidik dalam menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki kualitas pembelajaran selanjutnya.

Adapun manfaat model pembelajaran bagi peserta didik adalah mendapatkan kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam

pembelajaran, memberi kemudahan dalam memahami materi pelajaran, memberi dorongan semangat dan perhatian penuh untuk mengikuti pembelajaran juga memberi kesempatan untuk dapat menilai kemampuan pribadi dalam kelompok secara objektif.

### **3. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan rancangan konseptual terjadinya pembelajaran. model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. Octavia (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yaitu model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran berbasis masalah, model belajar kognitif, dan model pembelajaran kooperatif. Secara ringkas model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

#### **a. Model Pembelajaran Kontekstual**

Model pembelajaran kontekstual menurut Octavia (2020:17) merupakan suatu konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga peserta didik mampu menghubungkannya dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan tertentu. Adapun tujuan dari penggunaan model pembelajaran kontekstual adalah untuk membantu peserta didik memahami makna dari materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik meliputi kondisi sosial, budaya, maupun pribadi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang yang menekankan pada keterlibatan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, peserta didik diarahkan untuk mengimplementasikan dan menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan materi yang diajarkan sehingga pengetahuan tersebut lebih bermakna.

b. Berbasis Masalah

Menurut Octavia (2020: 21-22), Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan peserta didik. PBL membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan untuk belajar secara mandiri, keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah serta perilaku dan keterampilan sosial sesuai peran orang dewasa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran berbasis masalah atau yang sering disebut dengan *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang bersifat *student centered* (berpusat pada peserta didik) dimana pendidik mengenalkan pada suatu masalah atau kasus untuk dipecahkan oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang mendorong peserta didik baik secara individu maupun kelompok untuk memberikan pemecahan terhadap suatu masalah.

c. Model Belajar Kognitif

Model Belajar Kognitif adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses kognitif atau kemampuan berpikir individu. Octavia (2021:27) menyatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut.

Model pembelajaran kognitif mengarahkan bahwa pendidik harus memberi penekanan dan pengulangan materi agar peserta didik dapat memahami dan mengingat konsep dari materi yang diberikan agar menjadi pengetahuan jangka panjang (*long term memory*) dan

menggunakannya untuk memecahkan masalah yang mereka temukan. Model pembelajaran kognitif ini terbagi menjadi beberapa tipe, menurut Octavia (2021:29), model pembelajaran yang termasuk belajar kognitif adalah: 1) MEA (*Means-Ends Analysis*), 2) TTW (*Think Talk Write*), 3) CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*), 4) SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), 5) SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*), 6) MID (*Meaningful Instructional Design*), 7) KUASAI, 8) CRI (*Certainly of Respond Index*), 9) TAI (*Team Assisted Individually*), 10) Tari Bambu, 11) Artikulasi, 12) *Role Playing*, 13) *Student Facilitator Explaining*, 14) *Demonstration*, 15) *Hybrid*, 16) *Treffinger*, dll.

#### d. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama antar peserta didik yang dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil. Menurut Ali (2021: 247), pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang didasarkan atas kerjasama kelompok kecil saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas akademik.

Model pembelajaran digunakan ditujukan untuk memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran baik dari segi bertanya maupun mengemukakan pendapat juga melatih untuk menghargai perbedaan pendapat. Thobroni (2015) mengutip pendapat ahli mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya berupa nilai-nilai akademis saja, tetapi juga nilai-nilai moral dan budi pekerti berupa rasa tanggung jawab pribadi,

rasa saling menghargai, saling membutuhkan, saling memberi, dan saling menghormati keberadaan orang lain di sekitar kita.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, model pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang berbasis kelompok yang bekerja sama secara interaktif untuk menyelesaikan tugas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan model ini diharapkan peserta didik bukan hanya mampu meningkatkan kemampuan akademik tapi juga keterampilan sosial dan keterampilan intrapersonal.

Menurut Bialangi dan Kundera (2018:142) pembelajaran kooperatif dikelompokkan menjadi 2 yaitu *Structured Team Learning* dan *Informal*. Beberapa contoh model pembelajaran kooperatif yang bersifat *Structured Team Learning* adalah *Student Teams-Achievement Division (STAD)*, *Teams-Games-Tournament (TGT)*, dan *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, sedangkan Pembelajaran kooperatif yang bersifat *Informal Group Learning Methods* di antaranya *Jigsaw*, *Learning Together*, *Think Pair Share*, dan *Group Investigation*.

#### **D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

Dalam usaha menciptakan proses pembelajaran yang baik pendidik hendaknya mampu menggunakan dan memilih komponen yang tepat baik dari sumber belajar, pendekatan, media, metode, maupun model pembelajaran. pemilihan model pembelajaran harus diperhatikan karena penggunaan model pembelajaran yang efektif akan sangat membantu mencapai tujuan dengan lebih mudah dan variasi model pembelajaran yang dipilih akan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik

dalam belajar sehingga tidak mudah bosan. Model pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif menurut Cacik (2022) adalah model pembelajaran yang dilakukan dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 anak yang bersifat heterogen. Arti dari sifat tersebut adalah setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda, jenis kelamin yang berbeda, bahkan ras dan etnis yang berbeda pula. Tujuan dari sifat heterogen adalah melatih peserta didik supaya dapat menerima perbedaan yang ada pada kelompoknya, sehingga kerjasama didalam kelompok masih dapat dilakukan.

Sejalan dengan pendapat Cacik terkait pengertian pembelajaran kooperatif, Prananda (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok- kelompok kemudian melakukan kegiatan belajar bersama-sama dalam setiap kelompok tersebut untuk mencapai suatu tujuan, dengan pembelajaran kooperatif siswa diharapkan dapat saling membantu, saling memberikan argumentasi, dan berdiskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selanjutnya dengan pola interaksi tersebut siswa akan meningkat hasil belajarnya.

Adapun menurut Ali (2021), model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan khusus. Selain itu juga untuk memecahkan soal dalam memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan berpandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan sama. Aktivitas belajar siswa yang komunikatif dan interaktif, terjadi dalam kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dimengerti bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan konsep *learning community* dimana hasil belajar diperoleh dari kerjasama antar peserta didik yang dalam prosesnya terjadi pertukaran ide dan gagasan dari peserta didik dengan tingkat pemahaman yang berbeda dan komunikasi berbagai arah lewat diskusi sehingga peserta didik bukan hanya mendapatkan pengetahuan dan sumber belajar baru melainkan juga mengasah keterampilan komunikasi, menyampaikan pendapat, saling menghargai, dan kerjasama.

Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa tipe. Adapun menurut Nursalam (2016: 93), model-model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah: *Numbered Heads Together* (NHT), *Student Team Achievement Divisions* (STAD), *Think Pair Share* (TPS) *Jigsaw* *Snowball Throwing* (Melempar bola salju), *Snowballing* (Bola salju), *Team Game Tournament* (TGT), *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (dalam Wijayanti dan Triowathi: 2018: 111), mengemukakan bahwa.

*Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa. Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.

Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan keaktifan seluruh peserta didik tanpa membedakan status, melibatkan peran peserta didik sebagai pembimbing sebaya dengan unsur

permainan dan penguatan. Kegiatan pembelajaran berbasis bermain yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih mudah serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar. Peserta didik akan ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, dan etnis yang berbeda. Perbedaan model *team games tournament* dengan model kooperatif lainnya adalah pada sintaks pembelajaran yang menekankan pada permainan dan turnamen akademik.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament***

Menurut Santosa (2018), pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin dan salah satunya adalah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Inti dari kegiatan yang perlu dilakukan meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan pemberian penghargaan kelompok.

Secara lebih rinci Nursalim (2016:108) menjelaskan bahwa langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut.

- a. Penyajian materi  
Kegiatan awal TGT dimulai dengan penyajian materi oleh guru dan biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung melalui ceramah. Pada saat penyajian peserta didik harus sungguh memperhatikan dan memahami materi, karena akan membantu peserta didik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan/*games* karena akan menentukan skor *game* dan skor kelompok
- b. Kelompok (*team*)  
Kelompok/team dibentuk dengan anggota 4-5 orang, Fungsi kelompok adalah untuk lebih memahami materi secara bersama-sama guna mempersiapkan permainan/*game*
- c. Permainan (*Games*)  
Dalam permainan/*game* diberikan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman materi. *Game* biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Peserta didik mengambil kartu soal bernomor dan menjawab

pertanyaan. Jika menjawab dengan benar mendapatkan skor. Skor ini digunakan untuk turnamen mingguan

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu/atau pada setiap unit selesai disampaikan oleh guru. Turnamen pertama guru menyediakan beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan nilai tertinggi di meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya, kemudian diberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan nomor yang diambil oleh masing-masing kelompok dan diberikan skor.

e. Penghargaan kelompok (*Team recognize*)

Setelah nilai terkumpul, guru mengumumkan kelompok yang menang turnamen dan memberikan penghargaan. Tim yang mendapat skor 45 atau lebih sebagai “*Super Team*”, team mendapat skor rata-rata 40- 45: “*Great Team*”, team yang mendapat skor 30-40: “*Good Team*”.

Fathurrohman (2015: 56-59) merangkum langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam 4 tahap yaitu 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok (*team*), 3) permainan (*games tournament*), dan 4) penghargaan kelompok. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, secara garis besar langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terbagi kedalam empat tahapan yaitu penyajian materi oleh pendidik, diskusi dalam kelompok yang heterogen, turnamen akademik berupa permainan yang berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman materi, dan yang terakhir penghargaan kelompok dengan tiga penghargaan yaitu *Super Team*, *Great Team*, dan *Good Team*.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun Menurut Octavia (2020: 58) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu mencurahkan waktu untuk tugas, menekankan pada penerimaan perbedaan individu, waktu pengetahuan materi menjadi lebih efektif, peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dapat mendidik peserta didik untuk bersosialisasi, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar dan

meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan terhadap sesama dan toleransi.

Adapun kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Menurut Octavia (2020: 59) terbagi menjadi dua yaitu bagi pendidik dan bagi peserta didik. Bagi pendidik kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sulitnya mengelompokkan peserta didik kedalam kelompok heterogen dari segi akademis, hal ini dapat diatasi jika pendidik memegang kendali penuh dan teliti dalam pembagian kelompok. Waktu yang dibutuhkan untuk diskusi peserta didik juga sering melewati waktu yang telah ditetapkan, hal ini dapat diatasi jika pendidik mampu menguasai kelas secara menyeluruh dan waktu dapat digunakan secara efektif. Adapun bagi peserta didik kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah adanya peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada teman lain yang belum menguasai materi. Hal ini dapat diatasi pendidik dengan cara membimbing dengan baik peserta didik dengan kemampuan akademis dalam menjelaskan atau memberi pemahaman kepada peserta didik lainnya.

## **E. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang berisi komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mentransfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) yang terdiri dari beberapa komponen kompleks, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Junaidi (2019), istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan

proses komunikasi. sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media menjadi penting dalam pembelajaran karena akan membantu pendidik dan peserta didik untuk sampai pada tujuan yang hendak dicapai dimana kegiatan pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, materi, metode dan alat (media), dan penilaian. Unsur metode dan alat (media) merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur lain yang berfungsi sebagai sarana atau alat penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Audie (2019: 587) Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang menjadi penghubung antar pendidik dan peserta didik untuk membantu memberikan pemahaman baik segi konsep maupun nilai yang digunakan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan membuat peserta didik mendapat pembelajaran menjadi variatif, media juga dapat menjadi alat stimulus pendidik yang diberikan pada peserta didik agar dapat memahami konsep maupun materi yang dipelajari.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, dalam media pembelajaran terdapat alat peraga yang merupakan bagian media pembelajaran. Menurut Karo-Karo dan Rohani (2018: 95), manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5)

meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Materi pelajaran tidak hanya dapat disampaikan secara verbal melainkan bisa menggunakan alat bantu yang membuat proses pemahaman tersampaikan lebih efektif. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan atensi peserta didik dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang variatif dari mulai benda konkret hingga berupa media audio visual yang interaktif. Informasi dan konsep yang disampaikan dalam pembelajaran memuat materi yang abstrak, rumit, kompleks, dan tidak hanya disampaikan secara verbal sehingga perlu ada alat bantu agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

### **3. Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Nurrita (2018: 180) secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu: 1) media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. 2) media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya. 3) media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti , foto, lukisan dan sebagainya. 4) media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

Adapun menurut Fernando, dkk (dalam Zahwa, 2021: 68-69) media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indera yaitu: 1) Media Audio, yaitu media yang menggunakan indera pendengar sebagai

perantara untuk menyajikan pesan atau materi. Contohnya: radio, rekaman suara, dan sebagainya. 2) Media Visual, media ini merupakan media yang menggunakan alat indera penglihat sebagai perantara dalam menyampaikan materi atau pesan. Media dengan visual ini memiliki dua macam yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. media 2 dimensi merupakan media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya bisa dilihat saja. contohnya seperti peta, poster, dan sebagainya. Sedangkan media dimensi merupakan media yang tidak hanya dilihat saja melainkan nyata dan memiliki ruang. Contohnya seperti globe, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. 3) Media Audio Visual, yaitu media yang menggabungkan indera penglihat dan indera pendengar. Contohnya adalah televisi, film, dan sebagainya.

#### **4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, maka pendidik harus mampu memilih media yang tepat berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Menurut Rumampuk (dalam Kisworo, 2017: 81-82), prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah (1) harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa, (2) pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. pemilihan media itu benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik, (3) tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk itu, penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu, (4) pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran, mengingat media merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar, (5) untuk dapat memilih media dengan tepat, pendidik hendaknya mengenal ciri-ciri dan masing-masing media, dan (6) pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran seorang pendidik haruslah menggunakan prinsip-prinsip yaitu tujuan penggunaan media yang jelas, bersifat objektif yaitu benar-benar mempertimbangkan efektifitas pembelajaran, memahami kelebihan dan kekurangan dari media yang akan digunakan, menyesuaikan dengan metode dan materi pembelajaran karena media pembelajaran merupakan bagian integral dalam suatu pembelajaran, memahami ciri-ciri media pembelajaran dan memilihnya dengan tepat, dan yang terakhir hendaknya pemilihan media disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik.

#### **F. Media Pembelajaran *Question Cards***

Media pembelajaran merupakan alat yang akan membantu kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan membuat peserta didik aktif dalam prosesnya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *question cards* atau kartu soal. *Question cards* terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu “*question*” yang artinya pertanyaan dan “*card*” yang berarti kartu maka media *question card* secara harfiah dapat diartikan sebagai kartu yang berisikan pertanyaan. Media pembelajaran *question cards* adalah salah satu jenis dari media pembelajaran visual diam. Media kartu dapat dibuat dengan berbagai bentuk dan model. Media *question cards* merupakan media berjenis visual berupa kertas dengan ukuran 10x10 cm yang diisi dengan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang dipelajari.

Menurut Kusumawati (2019: 81), *question card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 X 10 cm. Isi dari kartu ini yaitu sebagian berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. *Question Cards* adalah pertandingan yang dilakukan oleh kelompok siswa dengan menjawab pertanyaan berupa kartu. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Siswa ditugaskan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal untuk menambah poin.

Menurut Laila (2019) *question cards* atau disebut juga media kartu dianggap sesuai dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media kartu sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena memiliki ukuran yang minimalis, desain pada kartu dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah untuk digunakan. Berdasarkan pendapat tersebut penggunaan media *question cards* diharapkan dapat menarik atensi peserta didik agar lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas, selain itu penggunaan media ini memberi pengalaman belajar yang lebih variatif dimana pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik melainkan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada *question cards*

#### **G. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan diperlukan untuk mendukung kajian teoretis yang telah dipaparkan. Penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lestari (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas V SD Inpres No. 181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran mata pelajaran Matematika yang menggunakan model *pembelajaran teams game tournament (TGT)* berbantu media *card short* siswa mendapatkan nilai yang baik dan berperan secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat diketahui dari nilai hasil posttest belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana siswa kelas IVA memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa kelas IV B, yaitu diperolehnya nilai  $80 > 73$ .

Persamaan penelitian Lestari dengan penulis terletak pada variabel bebas  $X_1$ . Perbedaannya adalah variabel bebas penulis berbantu media *Question Cards*, variabel terikat (Y), subjek penelitian dan tempat penelitian. Implikasi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa penelitian ini dapat memungkinkan pendidik untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Hilani (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SD Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *media question* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan diperolehnya t hitung  $>$  t tabel yaitu  $3,835 > 2,021$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya  $H_a$  dan ditolaknya  $H_0$ . Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *media question card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas V SD Negeri Klumpang Kebun.

Persamaan penelitian Hilani dengan penulis adalah pada variabel bebas dan variabel terikat. Perbedaannya adalah pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Penelitian Hilani ini dapat menjadi referensi dalam membuat prosedur penelitian *pretest-posttest*, kategori penilaian, dan instrumen penelitian.

3. Rafika (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantu Media *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran mata pelajaran IPA yang menggunakan model

pembelajaran *teams game tournament* (TGT) berbantu media *card short* siswa mendapatkan nilai yang baik dan berperan secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat diketahui dari nilai hasil *posttest* belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana siswa kelas IVA memiliki nilai yang lebih tinggi daripada siswa kelas IV B, yaitu diperolehnya nilai  $80 > 73$ .

Persamaan penelitian Rafika dengan penulis terletak pada variabel bebas (X). Perbedaannya adalah variabel bebas penulis berbantu media *card sort*, variabel terikat (Y), subjek penelitian dan tempat penelitian. Penelitian ini dapat memberi referensi peneliti dalam memilih teknik pengumpulan data.

Berdasarkan penelitian di atas dapat dilihat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *card short* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (penelitian Lestari, 2019), pada penelitian yang dilakukan oleh Hilani (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* berpengaruh pada hasil belajar IPS dengan taraf yang signifikan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rafika (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams game tournament* berbantu media *card sort* berpengaruh baik pada hasil belajar IPA dan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan aktif. Penelitian terdahulu tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian dengan penggunaan variabel yang sama.

## H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun agar sebuah penelitian memiliki arah yang lebih jelas. Menurut Sugiyono (2020: 60), kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah

diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik adalah kerangka pikir yang mampu menjelaskan hubungan antarvariabel yang diteliti secara teoritis, dimana dijelaskan hubungan antara variable bebas dan variable terikat. Variable bebas yang diambil dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar tematik peserta didik.

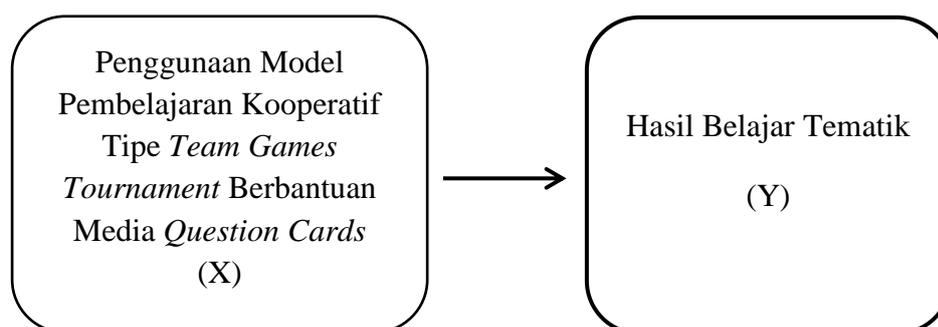
Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis didapat bahwa banyak peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat yang memperoleh nilai rata-rata tematik belum mencapai KKM. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang cenderung dianggap membosankan dan bagi peserta didik. Cakupan materi yang luas ditambah dengan penyajian materi yang sebagai besar disajikan dalam bentuk teks membuat peserta didik mudah bosan apalagi pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* semakin menimbulkan kejenuhan yang berimbas pada hasil belajar tematik peserta didik. Upaya untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan variasi penggunaan model pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards*.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang beranggapan bahwa belajar secara bersama akan membuat individu mendapat hasil belajar yang lebih maksimal. pembelajaran yang menggunakan model kooperatif akan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil yang masing-masing berisikan 4-6 orang yang heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, budaya, dan ras. Peserta didik akan dihadapkan pada permasalahan atau tugas yang harus diselesaikan secara berkelompok, didalamnya peserta didik saling bertanya dan mengemukakan pendapat satu sama lain sehingga terbiasa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik untuk memecahkan masalah dan tugas yang diberikan.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, salah satunya adalah tipe *team games tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan pembelajaran yang memberikan peserta didik kesempatan untuk bekerja sama dalam sebuah tim/kelompok yang bersifat heterogen bertukar pikiran dan pendapat untuk mendapatkan jawaban yang tepat dan mendapatkan poin terbanyak dalam sebuah turnamen permainan. Selain mampu meningkatkan pemahaman akademik, model pembelajaran ini juga mampu mengasah kemampuan sosial dan intrapersonal yang baik dalam diri peserta didik. Adapun penggunaan media dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan penyampaian informasi/pesan berupa materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media berupa *question cards* yang dimaksimalkan dengan cara mendesain kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara menarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

**Gambar 1. Kerangka Pikir**



**Keterangan:**

**X** = Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantu Media *Question Cards* (X)

**Y** = Hasil Belajar Tematik peserta didik

→ = Pengaruh

Berdasarkan skema di atas dapat diketahui bahwa pada penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (X) yaitu Penggunaan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Question Cards* dan satu variabel terikat (Y) Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. Berdasarkan dua variabel tersebut akan diteliti pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

### **I. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

“Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat”.

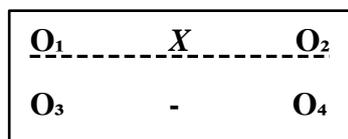
### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif menurut Setiawan (2018:13), merupakan penelitian yang menghasilkan penemuan yang dilakukan menggunakan prosedur statistik atau cara lain secara kuantitatif (pengukuran). Pendekatan kuantitatif memusatkan perhatian pada gejala yang mempunyai karakteristik atau yang disebut dengan variabel. Adapun eksperimen menurut Sugiyono (2015:107), adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau tindakan terhadap kondisi tertentu. Penelitian ini menggunakan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* (X) terhadap hasil belajar tematik peserta didik (Y) sebagai objek.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Quasi Ekperimental Design*. Metode ini dipilih karena sulitnya mengontrol seluruh variabel luar yang turut mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode *Quasi ekperimental design* terbagi menjadi dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Adapun pada penelitian ini peneliti menggunakan *non-equivalent control group design* dimana desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dari peneliti yaitu berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai kelas kendali yang tidak mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain *non-equivalent control group design* dalam Sugiyono (2016:116) digambarkan seperti berikut.



**Gambar 2 Desain Eksperimen**

Keterangan:

- $X$  : Perlakuan (*treatment*)  
 $O_1$  : *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen  
 $O_2$  : *Pretest* sesudah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen  
 $O_3$  : *Pretest* pada kelompok kontrol  
 $O_4$  : *Posttest* pada kelompok kontrol

Berdasarkan gambar di atas, langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih kelas objek sebanyak 2 kelas untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards*.
4. Melakukan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru.
5. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari nilai *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
7. Menggunakan penghitungan statistik untuk menemukan perbedaan hasil langkah keenam sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

## B. Setting Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Barat, Jalan Soekarno Hatta No. 76 Kelurahan Mulyojati, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro.

### 2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat yang berjumlah 38 peserta didik.

## C. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra-penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik kelas V.
- c. Menetapkan populasi dan sampel.

### 2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas
- b. eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest*.

### 3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diujicobakan.
- b. Mengadakan *Pretest* Tematik pada kelas V A dan kelas V B.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan .

- d. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun.
- e. Mengadakan *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- g. Membuat laporan hasil penelitian.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Objek dibutuhkan dalam suatu penelitian untuk diamati. Objek yang akan diteliti disebut dengan populasi. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 137), populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik terdiri benda nyata, abstrak, peristiwa, ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. Populasi disebut juga sekumpulan objek saran penelitian dimana hal tersebut meliputi objek, ruang lingkup, waktu yang dibutuhkan, seluruh data serta seluruh karakteristik tertentu yang dipilih sesuai kebutuhan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 38 peserta didik. Data populasi dari penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat**

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	V A	10	10	20
2.	V B	10	8	18
Jumlah		38 Peserta didik		

(Sumber: Pendidik V A dan V B SD Negeri 4 Metro Barat)

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah populasi yang dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 140), sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* yaitu setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai sampel (Mustafidah dan Suwarsito, 2020: 151). Adapun jenis sampel yang digunakan yaitu *sampling* jenuh yaitu menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Sampel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat berjumlah 38 orang.

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan seluruh objek yang akan diteliti. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 107), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Variabel penelitian terdiri dari 2 jenis yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

Adapun variabel bebas yaitu variabel yang akan mempengaruhi variabel terikat. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 109), variabel bebas adalah kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi sedangkan variabel terikat (*variabel kendali*) adalah variabel yang membatasi atau mewarnai variabel moderator.

### 1. Variabel Independen

Variabel independen biasa disebut dengan variabel bebas yang akan mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* berbantu Media *Question Cards* (X)

## 2. Variabel Dependen

Variabel dependen disebut juga variabel terikat yang akan dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Konsep definisi konseptual dan operasional variabel digunakan agar memudahkan peneliti. Definisi konsep terbagi menjadi 2 yaitu definisi konseptual dan definisi operasional.

### 1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan pemaknaan dari konsep yang digunakan agar peneliti lebih mudah dalam mengoperasikan konsep tersebut dilapangan. Definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Definisi Konseptual Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar merupakan perubahan yang didapatkan individu sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar Tematik yaitu pembelajaran yang disusun berdasarkan tema/topik tertentu yang terdiri dari berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PJOK, dan Seni Budaya yang saling terkait.

#### b. Definisi Konseptual Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantu media *question cards*

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran *student centered* (berpusat pada peserta didik) yang berbasis kerjasama dengan membagi peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Masing-masing kelompok akan bersaing untuk mendapatkan skor terbanyak dalam sebuah turnamen permainan. Media *question cards* adalah media pembelajaran yang menggunakan kartu yang diisi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menstimulus keaktifan peserta didik.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi yang akan memberi petunjuk mengenai cara mengukur suatu variabel. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai variabel bebas dan hasil belajar tematik sebagai terikat.

### a. Definisi Operasional Hasil Belajar Tematik

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, perubahan tersebut dapat diketahui dari bentuk skor atau nilai. Hasil belajar tematik pada ranah kognitif yang didapat melalui tes diakhir pembelajaran yang didasarkan pada indikator. Indikator yang digunakan merupakan indikator produk turunan dari ranah pengetahuan *taksonomi Bloom* yang kemudian disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti dari pembelajaran. Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards*.

Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* terhadap peserta didik dapat dilihat jika hasil belajar meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards*.

### b. Definisi Operasional Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantu Media *Question Cards*

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen dimana setiap

kelompok akan berlomba untuk mengumpulkan poin terbanyak untuk kelompoknya dengan menjawab pertanyaan yang disajikan dalam bentuk *question cards* (kartu pertanyaan) yang didesain semenarik mungkin dalam sebuah turnamen permainan. Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran ini yaitu: 1) penyajian materi, 2) pembagian kelompok (*team*), 3) permainan (*Games*), 4) penghargaan kelompok (*Team recognize*).

## **G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Langkah awal yang harus dilakukan dalam penelitian adalah pengumpulan data karena sesungguhnya penelitian merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan secara objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Nontes**

#### **a. Studi Dokumen**

Studi dokumen digunakan untuk menghimpun dan menganalisis dokumen yang sudah ada seperti data administratif dan satatistik berkaitan dengan sekolah peserta didik dan nilai hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

#### **b. Wawancara**

Menurut Sugiyono (2020), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan penulis terhadap pendidik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang akan diteliti.

c. Observasi

Observasi sering juga disebut pengamatan, dalam hal ini meliputi kegiatan memusatkan perhatian terhadap objek yang diteliti berupa populasi dan sampel serta kegiatan belajar mengajar kelas V SD Negeri 4 Metro Barat menggunakan alat indra. Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang keadaan lingkungan dan objek yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Barat. Peneliti melakukan observasi pada kelas yang dijadikan sebagai kelas penelitian. Selain itu observasi juga digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, peneliti akan mengukur keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards*.

Berikut merupakan kisi-kisi penelitian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

**Tabel. 3 Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards***

No.	Sintaks	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Penyajian materi	Penyajian materi diterima dengan baik	1. Aktif dan antusias merespon pendidik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Aktif mencatat dan membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Kelompok ( <i>team</i> )	Peserta didik terbagi kedalam kelompok yang heterogen	1. Peserta didik memberikan informasi yang benar dan objektif 2. Aktif bekerja sama dan berdiskusi	Observasi	<i>Checklist</i>

			kelompok		
3	Permainan ( <i>Games tournament</i> )	Permainan berlangsung dengan aktif dan kondusif	1. Peserta didik mendengarkan dan mematuhi aturan permainan 2. Berpartisi aktif dalam mengumpulkan jawaban untuk mendapatkan skor maksimal	Observasi	<i>Checklist</i>
4	Penghargaan kelompok ( <i>Team recognize</i> )	Merespon dan menerima penghargaan yang diperoleh	1. Memperhatikan dan menerima skor yang diperoleh. 2. Mendiskusikan soal yang ada dalam turnamen akademik	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan Fathurrohman (2015:56-59)

**Tabel 4. Rubrik Penilaian aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards***

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Aktif dan antusias merespon pendidik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Peserta didik belum merespon berupa bertanya atau menjawab	Peserta didik merespon berupa bertanya atau menjawab sebanyak 1 kali	Peserta didik merespon berupa bertanya atau menjawab sebanyak 2 kali	Peserta didik merespon berupa bertanya atau menjawab sebanyak 3 kali atau lebih
Aktif mencatat dan membuat rangkuman	Peserta didik belum/tidak mencatat atau merangkum materi dalam pembelajaran	Peserta didik mencatat atau merangkum 1 materi dalam pembelajaran	Peserta didik mencatat atau merangkum 2 materi dalam pembelajaran	Peserta didik mencatat atau merangkum 3 materi dalam pembelajaran
Peserta didik memberikan informasi yang benar dan	Peserta didik belum memberi informasi	Peserta didik hanya memberi informasi mengenai diri	Peserta didik hanya memberi informasi mengenai	Peserta didik memberi informasi yang objektif

objektif	apapun mengenai kondisi diri atau temannya	sendiri ketika ditanya oleh peneliti	kondisi diri atau temannya ketika ditanya oleh peneliti	mengenai kondisi diri atau temannya tanpa perlu ditanya
Aktif bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok	Peserta didik belum mengikuti diskusi kelompok dengan baik	Peserta didik mengikuti diskusi/ namun kurang memperhatikan	Peserta didik mengikuti dan memperhatikan diskusi dengan baik namun belum percaya diri	Peserta didik aktif memantik diskusi dengan berpendapat dan memberi saran
Peserta didik mendengarkan dan mematuhi aturan permainan	Peserta didik melanggar peraturan permainan lebih dari 3 kali	Peserta didik melanggar peraturan kurang dari 3 kali	Peserta didik melanggar peraturan permainan kurang dari 2 kali	Peserta didik mematuhi dan tidak melanggar peraturan permainan
Berpartisi aktif dalam mengumpulkan jawaban untuk mendapatkan skor maksimal	Peserta didik belum berpartisipasi aktif untuk mengumpulkan skor	Peserta didik Berpartisipasi dalam pengumpulan skor namun kurang aktif	Peserta didik berpartisipasi aktif untuk mengumpulkan skor	Peserta didik berpartisipasi aktif untuk mengumpulkan skor sebaik mungkin dengan mengisi soal bonus yang disediakan
Memperhatikan dan menerima skor yang diperoleh.	Peserta didik acuh pada pencatatan perolehan skor	Peserta didik memperhatikan namun kurang menerima perolehan skor antar kelompok	Peserta didik memperhatikan dengan seksama pencatatan skor namun belum mengapresiasi kelompok pemeroleh skor tertinggi	Peserta didik memperhatikan dengan seksama pencatatan skor dan menerima perolehan skor dengan mengapresiasi kelompok yang mendapat skor tertinggi
Mendiskusikan soal yang ada dalam turnamen akademik	Peserta didik tidak peduli dengan soal yang ada dalam turnamen akademik	Peserta didik mencoba mengingat- ingat soal bersama teman	Peserta didik mencoba mengingat soal bersama teman dan mencocokkannya dengan catatan	Peserta didik mengingat- ingat soal lalu mendiskusikannya dengan teman dan pendidik.

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan Fathurrohman (2015:56-59)

**Tabel 5. Keterangan Skor Penilaian pada Rubrik**

Skor	Keterangan
1	Perlu Pendampingan
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

## 2. Tes

Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 123), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Bentuk tes disajikan berupa soal pilihan jamak sebanyak 20 butir soal yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana jawaban benar dari soal mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif tematik peserta didik untuk diteliti dan melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards*.

Penggunaan instrumen tes dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* terhadap hasil belajar tematik. Peneliti menggunakan Instrumen berupa tes uraian untuk mengetahui hasil belajar Tematik peserta didik. Instrumen tes uraian yang baik dalam penelitian ini diharapkan mampu mengukur keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran Tematik. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020: 128), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel dalam rangka mengumpulkan data. Pada penelitian ini penulis menggunakan tes pilihan jamak yang sebanyak 20 butir pertanyaan yang akan diuji validitas dan

reliabilitasnya. Tes pilihan jamak ini akan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas V dengan kisi-kisi sebagai berikut.

**Tabel 6. Kisi-Kisi instrumen tes berdasarkan indikator hasil belajar Tematik**

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Menjelaskan bagaimana pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Memberi contoh pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	8,9,10,11	4
3	Menemukan dan menganalisis informasi yang didapat dari teks narasi sejarah	12,13,14,15, 16,17,18,19,20, 21	10
4	Menyebutkan peristiwa penting yang terjadi disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia	22,23,24,25,26 27, 28, 29	8
5	Menyebutkan tokoh-tokoh penting yang berjasa dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	30,31,32,33,34	5
6	Menganalisis pola lantai yang ada pada tari daerah di Indonesia	35,36,37,38,39,40	6
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan KD dan Indikator Tema

Kisi- kisi instrumen lebih lengkap dapat dilihat pada (lampiran 6, Hal. 98).

## H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

### 1. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah menyusun instrumen soal, instrumen tersebut terlebih dahulu diujikan pada kelas yang bukan merupakan subjek penelitian, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang dibuat dapat memenuhi

syarat tes yaitu valid dan reliabel. Soal tes uji coba akan dibuat sebanyak 40 butir soal pilihan jamak.

## 2. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah melakukan uji coba instrument tes akan analisis hasil uji coba instrumen yaitu sebagai berikut.

### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *conten validity* (uji isi) yang bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dengan menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{\text{pbi}} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{\text{pbi}}$	= Koefisien korelasi <i>point biserial</i>
$M_p$	= Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
$M_t$	= Mean skor total
$S_t$	= Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
$p$	= Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
$q$	= 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah satu item tersebut)

Distribusi/tabel r untuk  $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  berarti valid, sebaliknya jika

$r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  berarti tidak valid atau *drop out*.

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Sabtu, 8 April 2023 di SD Negeri 6 Metro Barat pada kelas V dengan jumlah responden 20 pesertadidik. Berikut ini hasil uji validitas instrumen soal. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas soalyang dilakukan untuk item no.1 dan no.8 (sebagai contoh, selengkapnya pada lampiran 11, halaman 142). Interpretasi dari perhitungan tersebut adalah  $r_{\text{hitung}} = 0,53 > r_{\text{tabel}} =$

0,44 berarti no. 1 terbukti valid. Interpretasi dari perhitungan pada item no. 8 diperoleh  $r_{hitung} = 0,31 < r_{tabel} = 0,44$ .

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,3,4,5,7,9,11,14,16,17,19,20,23,26,28,30,31,32,34,36	Valid	20
2,6,8,10,12,13,15,18,21,22,24,25,27,29,33,35,37,38,39,40	Tidak Valid	20

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2023.

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 40 butir soal dapat diperoleh bahwa 20 butir soal dinyatakan valid dan 20 butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga 20 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,44.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan tingkat ketepatan hasil tes apabila diberikan pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen bisa disebut reliabel apabila meskipun instrumen telah digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama tetap akan menghasilkan hasil yang sama pula. Penulis menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft excel* 2010 sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas tes
- $n$  = banyaknya butir item
- 1 = bilangan konstan
- $S_t^2$  = varians total
- $p_i$  = proporsi subjek yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$q_i$  = proporsi subjek yang menjawab salah, atau :  $q = 1 - p_i$   
 $\sum p_i q_i$  = jumlah dari hasil perkalian antara  $p_i$  dengan  $q_i$   
 Sumber: Yusuf (2015: 81)

Reabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft office excel* 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reabilitasnya dengan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*).

**Tabel 8. Interpretasi Indeks Reliabilitas**

Koefisien reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80-1,00	Sangat kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013:276)

Berdasarkan hasil perhitungan *KR-20* diperoleh  $r_{11}$  dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan  $dk = 19$  ( $n-1$ ), signifikansi atau alpha sebesar 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,456$  sehingga diketahui bahwa  $r_{11} = 0,885$  dengan kategori sangat kuat, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat (pada lampiran 12, halaman 143).

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian dari populasi berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas bisa digunakan dengan beberapa cara yaitu dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, rumus *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan *Statistical Product and Service Solutions*

(SPSS) 23. Dalam penelitian ini pengujian normalitas data penulis menggunakan uji *chi kuadrat*.

Langkah-langkah uji normalitas data dengan *chi kuadrat* adalah sebagai berikut.

1) Rumusan hipotesis:

$H_0$  = Populasi yang berdistribusi normal

$H_a$  = Populasi yang berdistribusi tidak normal

2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$x^2$  : Chi Kuadrat atau normalitas sampel

$f_0$  : Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

$\kappa$  : Banyaknya kelas interval

Sumber: Sugiyono, (2020: 107)

Kaidah keputusan apabila  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$  maka populasi tidak berdistribusi normal.

## b. Uji Homogenitas

Setelah sampel diuji instrumen normalitas data dan hasilnya berdistribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau sering disebut uji homogenitas. Uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau tidak.

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_0$  : Tidak ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data sama

$H_a$  : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data.

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017: 65)

Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

## 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

### a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Hasil belajar kognitif peserta didik dihitung dengan rumus berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2008:102)

### b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik bisa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$$\frac{\sum X_i}{\sum X_n} = \text{total nilai yang diperoleh peserta didik}$$

$$\sum X_n = \text{jumlah peserta didik}$$

Sumber: Aqib, dkk., (2010:40)

**c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal**

Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010:41)

**Tabel 9. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik**

No	Presentase	Kriteria
1	> 85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk., (2010:41)

**d. Persentase keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantu Media *Question Cards***

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantu Media *Question Cards* dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber Arikunto (2013: 46)

### 3. Uji Hipotesis dengan Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards*) terhadap Y (hasil belajar tematik).

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan:

$\hat{Y}$  = variabel terikat

$x$  = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

$a$  = nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

$b$  = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \qquad a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria Uji:

jika  $f_{hitung} \geq f_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan. sedangkan jika  $f_{hitung} \leq f_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

**Rumusan Hipotesis**

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Barat.

## V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Model dan media merupakan hal penting dalam pembelajaran, pemilihan model dan penggunaan media yang tepat berkontribusi terhadap pengalaman dan hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *question cards* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar karena ciri khas sintaksnya yang berbasis diskusi kelompok dan permainan berupa turnamen akademik yaitu turnamen *question cards* yang mampu membuat peserta didik lebih aktif baik dalam merespon pendidik, berdiskusi dalam kelompok, maupun mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dalam turnamen akademik. Pengalaman belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan membuat peserta didik lebih *mindfull* dan paham dengan materi tematik yang diajarkan sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran audio visual maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

#### 1. Peserta didik

Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menggunakan berbagai media dengan optimal.

## 2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantu media *question cards* serta memodifikasi media pembelajaran audio visual agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## 3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan media pembelajaran audio visual yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran inkuiri. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

## 4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Simarmata, J. 2020. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Ali, Ismun. 2021. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01),. 75-77.
- Alpian, Yayan., Anggraeni, S W., Wiharti, Unika., Soleha, N M. 2019. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian* 1(01), 2-3.
- Ananda, Rusydi dan Abdilah. 2018. *Pembelajaran Terpadu*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Medan.
- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86.
- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak Publisher, Jawa Barat.
- Aqib, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Astuti, W., & Kristin, F. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.

- Audie, N. 2019. Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(01), 586-595.
- Bialangi, M. S., & Kundera, I. N. 2018. Pengembangan sikap sosial dalam pembelajaran biologi: kajian potensi pembelajaran kooperatif. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 15(01), 138-145.
- Cacik, S. 2022. Model pembelajaran kooperatif. *Jurnal Model-Model Pembelajaran*, 3(01), 34-35.
- Depag. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Jakarta
- Dermawan, Deni dan Wahyudin, Dinn. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Djamaludin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaafah Learning Center, Parepare.
- Djamaludin, Ahdar dan Wardana, 2019. *Belajar dan Pembelajaran* CV.Kaffah Learning Center, Parepare.
- Fajri, Z. 2018. Bahan Ajar Tematik dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 100-108.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Arruzz Media, Yogyakarta.
- Fatimah, S., & Syamsudin, S. 2021. Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 38-54.
- Febriani, Meli. 2020. IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(01), 61-66.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Gayatri, Yuni 2009. Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. (*Skripsi*) FKIP UM Surabaya, Surabaya.
- Hasanah, Z. 2021. Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. 2021. Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.

- Herawati, H. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Ibda, H. 2017. *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Indriani, Fitri. 2015. Kompetensi Pedagogik Mahasiswa dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro di PGSD UAD Yogyakarta. *Profesi Pendidikan Dasar* 2(2), 86-88.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Juliandini, G., & Muchtar, Z. 2018. The Differences of Chemical Learning Outcomes Using Students Work Sheet and Question Cards With Nht Type of Cooperative Models in Salt Hydrolysis. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 10(3), 424-427.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. 2021. Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. 2017. *Pembelajaran tematik: (Konsep dan aplikasi)*. CV. Ae Media Grafika.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 155-186.
- Kartika, W. I., Suhartono, S., & Rokhmaniyah, R. 2021. Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1318-1325.
- Kelana dan Wardani. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Edutrimedia Indonesia. Jawa Barat.
- Kisworo, B. 2017. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 80-86.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan*. Profesi. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kusumawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 87-100.

- Laila, Nurul 2019. Pengembangan Permainan Question Card sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. (*Skripsi*) Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Lubis, M. A. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media, Jakarta.
- Muklis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1), 567-568.
- Mulyono, M., & Setyo, A. A. 2018. Komparasi Keefektifan antara model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan tipe Snowball Throwing dalam Pembelajaran Geometri Analitik. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7(2), 115-123.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamim grup, Kota Metro
- Mustafidah, Hindayati dan Suwarsito. 2020. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. UM Purwokerto Press, Purwokerto.
- Mustaqim, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 383-384.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nursalim, N., Sudiby, D. & Sa'adah, S. N. 2018. The Effectiveness of using Team Games Tournament in students understanding on Past Tense at Secondgrade of MTs Roudhotul Khuffadz 2016/2017. *Interaction: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(2), 36-49.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. 2019. Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. 2020. Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11-14.
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi belajar*. Deepublish, Yogyakarta
- Pebrianti, F. 2019. Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* 6(01), 93-98).
- Prananda, G. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah*

*Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 6, 122-130.

- Prastowo, Andri 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media, Jakarta.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Purba, B. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, Medan.
- Rahmadani. 2019. Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 1-100.
- Ratnawati, D., Handayani, I., & Hadi, W. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu *Question Card* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 44-51.
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (6).
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., Abdullah, A. R., & Pd, S. 2019. *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara, Malang.
- Santosa, Donald Samuel S. 2018. Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika* 1(3), 75-76.
- Santyasa, I. W. 2007. Model-model pembelajaran inovatif. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(165-166).
- Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. 2018. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572-1582.
- Siska, Y. 2018. *Pembelajaran Ips Di SD/MI*. Garudhawaca, Sleman
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138.
- Suhardiyanto, A. 2009. Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivistik. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 1045-1046.
- Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., & Hakim, L. 2020. *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing, Surabaya.

- Sukayati, Widyaiswara 2004. *PPG Matematika, Pembelajaran Tematik di SD merupakan Terapan dari Pembelajaran Terpadu*. Depdiknas, Yogyakarta.
- Supardan, D. 2022. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Penada Media Grup, Jakarta
- Swandewi, A., Suarni, K., & Lasmawan, W. 2019. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TIPE *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan *Question Cards* Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1-11.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., & Arhesa, S. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Taufiq, A. 2014. *Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Tersiana, A. 2018. *Metode penelitian*. Anak Hebat Indonesia, Yogyakarta
- Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. 2018. Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(2), 110-118.
- Viani, D.S., Bahar, A., & Elvinawati, E. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Chemopoly Game dan Tournament Question Cards. *Alotrop*, 1(1), 189.
- Wahana, A., & Marfuah, H. H. 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Transformasi*, 15(2), 135.
- Wulansari, E. W. S. Penggunaan Question Card Dalam Model Pembelajaran Pbl Dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Ekuivalen Pendidikan Matematika* 3(01), 450-451.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta
- Yayuk, E. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UMM Press. Malang.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.