



Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Tematik Sbdp Seni Musik di Kelas Vb SDN. Kubang Sepat I

Utari Sulis Istiqomah¹

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: utarisulis@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Pembelajaran Tematik SBdP seni musik di Kelas VB SDN Kubang Sepat I”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti pembelajaran tematik SBdP seni musik sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Selain itu, pendidik yang tidak didasari dengan pendidikan seni menjadikan pembelajaran hanya berpatokan pada teori saja. Hal ini yang membuat peneliti tertarik meneliti permasalahan tersebut. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian implementasi dengan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi dokumen, dan studi literatur. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wali kelas VB, dan siswa kelas VB. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, siswa kelas VB mengalami peningkatan dalam hal motivasi dan keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tematik SBdP seni musik.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

*Diserahkan 15 Desember 2022
Revisi Pertama 14 Januari 2023
Diterima 16 Februari 2023
Tersedia online 1 Maret 2023
Tanggal Publikasi 1 April 2023*

Kata Kunci:

Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament, Pembelajaran Tematik SBdP, siswa VB.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses pembelajaran untuk menciptakan keadaan belajar dengan peserta didik secara aktif dan terancang guna menumbuhkan kemampuan pada dirinya (Devianti dan Sari, 2020). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, pendidikan nasional berfungsi sebagai pengembang kemampuan, pembentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan merupakan wadah agar peserta didik dapat tumbuh menjadi manusia yang amanah dan dapat diandalkan (Yanti, 2021).

Di dalam sistem pendidikan, salah satu yang menjadi panutan dan unsur utama yaitu kurikulum. Menurut Arifudin (2022), kurikulum diupayakan untuk mengoptimalkan efektivitas pengelolaan pendidikan agar dapat memenuhi proses belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberadaannya tidak secara tiba-tiba dan memerlukan rancangan serta di persiapkan sebaik mungkin oleh ahli kurikulum dengan tujuan dapat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Proses perbaikan dan perubahan kurikulum di Indonesia sudah terjadi berulang kali, serta membawa dampak terhadap kualitas pendidikan (Fatimah, 2021). Indonesia sendiri saat ini sedang proses perpindahan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bentuk usaha untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Namun, karena masih proses pembaharuan, beberapa sekolah masih menggunakan kurikulum 2013 (Firdaus dkk., 2022).

Kurikulum Merdeka Belajar dalam pendidikan dijadikan sebagai pembaharuan dan disesuaikan dengan tuntutan terhadap aspek kehidupan. Di tingkat sekolah dasar, pelaksanaan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik integratif di seluruh jenjang kelasnya (Majid, 2014). Pembelajaran tematik diartikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang dan dikemas berdasar dengan tema-tema tertentu dan meninjau dari berbagai mata pelajaran.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menjadi salah satu pembelajaran pengembang kreativitas (Pitriani, 2020). Mata pelajaran SBdP didefinisikan sebagai aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran SBdP terdiri dari tiga bidang yaitu bidang seni musik, seni rupa, dan seni tari.

Pendidikan musik di sekolah dasar bertujuan untuk membangun dan membimbing karakteristik peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran musik di sekolah, peserta didik memperoleh pengalaman bermusik melalui kegiatan mendengarkan, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca musik, serta bergerak aktif mengikuti alunan musik (Sutikno, 2020).

Menurut Sandi (2018), pembelajaran dengan menggunakan model yang asyik dapat mengajak peserta didik ikut serta secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau diartikan sebagai model pembelajaran kooperatif dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari lima sampai enam siswa heterogen (Mukminah dkk., 2020). Metode pembelajaran "*Teams Game Tournament*" (TGT) merupakan pendekatan yang mencakup kerjasama, kompetisi, dan interaksi dalam pembelajaran kelompok. Metode ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kerja sama tim, dan merangsang pembelajaran aktif (Rahmat dkk., 2020). Menurut Rahayu dan Nugraha (2018), keunikan dari model pembelajaran ini yakni adanya turnamen antarsiswa yang sudah dibagi menjadi beberapa kelompok. Berdasarkan studi dari Rusyani dkk., (2021), langkah pembelajarannya yaitu sebagai berikut. (1) Pembagian grup siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang anggotanya banyak. Setiap kelompok terdiri

dari anggota-anggota dengan tingkat kemampuan atau pengetahuan yang berbeda-beda sehingga merangsang kerjasama dan dukungan antar anggota.

Selanjutnya, guru memilih bahan ajar dan membuat serangkaian pertanyaan atau tugas sebagai tantangan untuk siswa, dilanjutkan dengan mendesain permainan dengan format permainan yang tepat untuk turnamen. Dapat berupa teka-teki, tantangan fisik, atau bentuk permainan lain yang menggabungkan unsur pendidikan dengan aspek yang menarik. Adapun tahapan turnamen yakni sebagai berikut.

Pada ronde pertama setiap grup bersaing dengan grup lain di sesi pertama turnamen. Setiap anggota kelompok bergiliran menjawab pertanyaan atau menyelesaikan pekerjaan rumah. Guru memberikan waktu kepada kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan hasil. Ini adalah kesempatan untuk mendiskusikan jawaban benar dan salah serta memperjelas pemahaman. Selanjutnya, guru melakukan skoring pada setiap grup berdasarkan kinerja mereka di setiap putaran. Hal ini mungkin didasarkan pada keakuratan jawaban, ketepatan waktu, atau kriteria lain yang relevan.

Pada babak lanjutan, permainan dilanjutkan dengan beberapa putaran lagi sesuai desain permainan yang telah ditentukan. Kemudian guru memberikan hadiah untuk tim dengan skor tertinggi di akhir turnamen. Hal ini dapat menjadi insentif tambahan bagi siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran (Jimenez dan Dube, 2022).

Setelah turnamen selesai, guru mengadakan sesi mengungkapkan pendapat bagi siswa untuk membicarakan pengalaman, apa yang telah mereka pelajari, dan bagaimana metode ini membantu mereka lebih memahami materi. Setelah itu, guru memastikan pembelajaran ini dilakukan lebih lanjut. Hal ini dapat dilakukan melalui tes, proyek, atau aktivitas terkait mata pelajaran lainnya. Guru perlu menyesuaikan metode ini dengan gaya belajar siswa dan karakteristik kelas. Desain permainan, pertanyaan, dan misi bersifat fleksibel sesuai kebutuhan guru (Banua dkk., 2022). Ketika metode ini diterapkan, guru perlu mengevaluasi efektivitas model pembelajaran ini. Guru perlu mengajukan pertanyaan kepada siswa dan melihat efektifitas pendekatan ini dalam rangka meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kerja sama peserta didik.

Menurut Haryono dan Tukiyo (2022), model pembelajaran ini memadukan model pembelajaran kompetitif dan kooperatif, yang dapat meningkatkan interaksi siswa dan membantu mereka mengembangkan pemahaman lebih dalam mengenai mata pelajaran.

SDN Kubang Sepat I beralamatkan Jl. Sutan Syahrir Kubang Sepat Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten merupakan salah satu sekolah yang masih melaksanakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik integratif. Dalam pra observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil pada kegiatan pra wawancara menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian, khususnya dalam pembelajaran seni budaya. Dalam proses pelaksanaannya, masih terdapat beberapa hambatan seperti kompetensi pendidik yang tidak dilatarbelakangi bidang kesenian membuat pendidik mengajar berdasarkan kemampuan yang dimilikinya saja dan lebih mengarah kepada teori dibandingkan dengan praktek sehingga pengetahuan serta pengalaman musik yang diperoleh peserta didik masih kurang.

Sementara, pembelajaran musik di sekolah dasar memiliki tujuan yang krusial, yakni (1) menumbuhkan bakat seni pada setiap anak melalui pengembangan kesadaran bermusik, respon terhadap musik, kemampuan mengekspresikan diri melalui musik, sehingga membantu anak mengembangkan kepekaannya terhadap dunia sekitar; (2) mengembangkan kemampuan mengapresiasi musik secara intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; dan 3) dapat dijadikan sebagai syarat untuk melanjutkan studi menuju pendidikan musik yang lebih tinggi (Ghozali, 2020). Hal ini menyebabkan tujuan mata pelajaran seni musik

Istiqomah., Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Tematik Sbdp Seni Musik di Kelas Vb SDN. Kubang Sepat I| 84 dalam sBdP di sekolah ini belum tercapai dengan baik dan ini perlu diperhatikan serta ditawarkan solusi permasalahannya.

Model pembelajaran ini dipilih oleh peneliti untuk diterapkan di sekolah ini guna menjadi salah satu referensi bagi guru musik untuk dapat menemukan pendekatan dan metode belajar yang inovatif untuk siswa, meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran seni budaya, khususnya seni musik. Diharapkan model pembelajaran ini juga dapat menjadi salah satu pendekatan yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif di kelas dan meningkatkan hubungan empati antara guru dan siswa, sehingga baik guru maupun siswa termotivasi untuk berkembang satu sama lain Adiputra dan Heryadi, 2021). Model pembelajaran ini juga memfokuskan kepada bekerja sama dalam tim serta melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Berdasarkan fakta tersebut, hal inilah yang mendorong penulis untuk mengkaji hal ini dan penulis mengangkat judul: *“Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pembelajaran Tematik SBdP Seni Musik di Kelas VB SDN Kubang Sepat I”*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas memunculkan ketertarikan pada rencana, proses dan hasil dalam pelaksanaan model pembelajaran tematik SBdP di kelas VB, maka peneliti bertujuan untuk mengemukakan tujuan penelitian, yakni untuk mengetahui rencana implementasi, proses implementasi dan hasil dari implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran tematik SBdP Seni Musik di kelas VB SDN Kubang Sepat I.

2. METODE

Untuk membantu dan menunjang penulisan tugas akhir ini, metode yang digunakan yaitu metode penelitian implementasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian Implementasi (*Research Implementation*) ialah penelitian yang menyediakan bukti ilmiah guna mengimplementasikan program. Penelitian implementasi dilakukan untuk menerapkan, menguji, serta mengevaluasi kemampuan suatu teori terapan untuk memecahkan masalah dunia nyata sehingga baik individu maupun kelompok dapat menggunakannya untuk kepentingan manusia.

Menurut Fitriani dan Prahmana (2021), penelitian implementasi merupakan penelitian sistematis mengenai inovasi yang dilakukan dalam mengontrol, atau faktor-faktor yang memengaruhi berlakunya inovasi, seperti hubungan inovasi program, dan hasil yang dicapai. Peran penelitian implementasi menjadi sangat penting guna menemukan cara yang lebih baik untuk mengimplementasikan atau memperluas cakupan program untuk mempelajari proses implementasi serta mengkaji dampak program seperti yang diinginkan. Di dalam pendidikan, penelitian implementasi berkaitan dengan peningkatan kualitas strategi teknik serta model pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas media belajar atau pengimplementasian kurikulum.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN Kubang Sepat I yang beralamatkan di Jl. Sutan Syahrir Kubang Sepat, Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek adalah siswa-siswi kelas VB.

Hasil dari wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas VB didapati bahwa SDN Kubang Sepat I sudah melaksanakan kurikulum 2013 dengan baik, namun ada beberapa hal yang harus di evaluasi yaitu pembelajaran SBdP terutama dalam bidang seni musik.

Pembelajaran SBdP seni musik masih menjadi pokok permasalahan di kelas VB karena pembelajaran masih monoton hanya memfokuskan pada pembelajaran teori dibandingkan dengan praktek musikalnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran musik secara aktif di kelas VB. Beberapa tahapan yang dapat dilakukan sebelum diberlakukannya model pembelajaran TGT yaitu membuat rancangan pembelajaran, menyiapkan video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tematik SBdP seni musik, menyiapkan alat musik, membuat materi berupa PPT, menyusun soal pre test dan post test, membuat instrumen permainan, menyiapkan lembar refleksi diri sebagai bahan evaluasi.

Dalam metode penelitian implementasi (*Implementation Research*), tahapan awal yang dilakukan yaitu membuat perencanaan. Perencanaan penelitian merupakan langkah pertama dalam melaksanakan penelitian implementasi yang efektif. Perencanaan penelitian implementasi meliputi: 1) Tujuan Penelitian: tujuan dari penelitian implementasi untuk menghasilkan informasi sehingga informasi tersebut dapat digunakan melalui studi penelitian. Dalam implementasi model pembelajaran TGT terhadap pembelajaran tematik SBdP seni musik di kelas VB, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjadikan model pembelajaran TGT sebagai inovasi pembelajaran tematik SBdP seni musik di kelas VB sehingga adanya peningkatan motivasi belajar siswa, keikutsertaan siswa secara aktif, maupun mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa. 2) Identifikasi masalah: Peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi awal di kelas VB. Hasil pra observasi yang dilakukan peneliti teridentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran SBdP seni musik di kelas VB.
 - b. Guru yang tidak dilatarbelakangi pendidikan seni khususnya seni musik, sehingga pembelajaran terpaku pada pembelajaran teori dibandingkan praktek.
 - c. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran SBdP seni musik.
- 3) Sasaran penelitian: Penelitian ini melibatkan kelas VB sebagai sasaran penelitian. 4) Strategi penelitian: Strategi yang digunakan peneliti dalam penelitian implementasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT di dalam pembelajaran tematik SBdP seni musik di kelas VB. Model pembelajaran TGT ini, merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang mengembangkan proses pembelajaran dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Model pembelajaran TGT juga menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran, baik bagi wali kelas maupun siswa kelas VB dalam pembelajaran tematik SBdP seni musik. Kemunculan bentuk pembelajaran baru dalam pembelajaran tematik SBdP, yaitu menggunakan model pembelajaran TGT diharapkan siswa/siswi kelas VB dalam melakukan pembelajaran tematik SBdP tidak hanya berpaku kepada teori saja, melainkan dapat ikut serta berperan aktif mengikuti pembelajaran tematik SBdP melalui model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT ini, dapat dijadikan inovasi pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga dalam peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, meningkatkan kerja sama antar kelompok maupun individu, menjalin hubungan yang baik, serta memotivasi siswa dalam belajar.

Maka dari itu, dengan latar belakang tersebut peneliti (pengajar) perlu mempersiapkan rencana-rencana yang diperlukan untuk melaksanakan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (dalam Rofiq dkk., 2019), sebelum memulai model pembelajaran TGT ada beberapa hal yang harus dipersiapkan seperti, materi yang akan diajarkan, menempatkan siswa ke dalam tim, dan menempatkan para siswa kedalam meja turnamen. Dalam perencanaan pelaksanaan model pembelajaran TGT tersebut, peneliti (pengajar) terlebih dahulu berdiskusi dengan wali

Istiqomah., Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Tematik Sbdp Seni Musik di Kelas Vb SDN. Kubang Sepat I| 86

kelas sebelum melakukan pertemuan dengan siswa kelas VB untuk membuat RPP sesuai dengan silabus, merancang media pembelajaran untuk tiga pertemuan, menentukan permainan yang digunakan dalam model pembelajaran TGT, menyusun soal *pre-test* dan *posttest*, membuat angket peserta didik, serta membuat refleksi diri peserta didik.

Proses implementasi model pembelajaran TGT di kelas VB dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Selama pertemuan kelompok atau tim tidak berubah. Pembuatan tim dilakukan secara acak dan heterogen, dan membutuhkan kesepakatan siswa agar tidak ada kendala dalam melaksanakan model pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, ada beberapa komponen utama (Salvin), yakni:

Presentasi kelas	Dalam kegiatan presentasi kelas, pengajaran dilakukan secara langsung dan melalui media yang berbeda-beda. Pertemuan pertama dilakukan melalui media video pembelajaran dengan materi kebudayaan Indonesia. Pertemuan kedua dilakukan dengan membaca buku LKS Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” dengan materi menyanyikan lagu daerah yang ada di Indonesia yaitu lagu “Suwe Ora Jamu” asal daerah Jawa Tengah. Pertemuan ketiga dilakukan melalui media PPT dengan materi tangga nada diatonis dan pentatonis. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena sangat membantu dalam mengejakan kuis atau melaksanakan permainan yang berhubungan dengan model pembelajaran TGT serta mengumpulkan skor tim. Dalam kegiatan ini, pengajar juga menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan selanjutnya adalah mengimplementasikan model pembelajaran TGT secara berkelompok.
Tim	Pengelompokkan terdiri dari lima kelompok yang beranggotakan lima sampai enam siswa yang dipilih secara heterogen. Pengelompokkan ini dibentuk sesuai persetujuan seluruh siswa kelas VB. Sesuai dengan teori ini, fungsi utama dari pengelompokkan siswa yaitu memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar, dan untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti permainan dengan baik sehingga dapat membuat skor bagi tim
Games	Dalam kegiatan ini, pengajar memberikan tiga permainan yang berbeda di setiap pertemuannya dan yang terpenting permainan ini sesuai dengan materi yang diajarkan pada kegiatan sebelumnya yaitu presentasi kelas. Walaupun permainan dilakukan secara berkelompok, namun kerja sama tim dan kemampuan setiap siswa diperlukan untuk meraih skor tim.

Turnamen	Dalam kegiatan ini, membutuhkan sportivitas, kerja sama tim, dan semangat. Turnamen merupakan bagian dari keberlangsungannya permainan, dalam kegiatan turnamen terlihat siswa sangat antusias mengikuti permainan untuk meraih skor sebanyak-banyaknya. Namun, ada beberapa siswa yang tidak semangat, tidak mau aktif dalam mengikuti permainan dan terlihat bosan.
Rekognisi Tim	Dalam kegiatan ini yaitu pengukuhan kelompok dengan memberikan hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama tiga pertemuan sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Pengukuhan kelompok ini sesuai dengan skor yang dikumpulkan tiap kelompok, dan diambil tiga kriteria yakni Sangat baik, baik, dan cukup baik.

Tabel 4.1 Tahapan Pembelajaran menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Selama proses implementasi model pembelajaran TGT berlangsung, dapat terlihat antusiasme siswa mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan pertama, ketika siswa siswi menonton dua video pembelajaran musik tradisional karawitan dan musik ansambel, beberapa siswa menggerakkan tubuhnya sesuai dengan iringan lagu, dan ada beberapa siswa bertanya kepada pengajar alat musik apa saja yang digunakan di video pembelajaran. Dengan adanya media video pembelajaran ini, siswa siswi lebih tertarik untuk mengamati video dan secara sengaja siswa siswi dapat memahami alat musik serta musik tradisional yang ada di Indonesia. Pada pertemuan kedua, pengajar menggunakan buku LKS sebagai media pembelajaran. Pembelajaran model TGT yang dilakukan yaitu menyanyikan lagu daerah "Suwe Ora Jamu" secara berkelompok. Setiap anggota kelompok harus menghafal lirik lagu. Melalui kegiatan ini, pengajar dapat mengobservasi bahwa setiap siswa (individu) memiliki kemampuan yang berbeda, seperti cara menghafal lagu daerah "Suwe Ora Jamu", cara kelompok berdiskusi dan membagi lirik lagu agar mudah diingat, cara kerja sama tim, maupun cara bernyanyi tiap individu ataupun kelompok. Beberapa anggota kelompok ekspresif dalam menyanyikan lagu, bernyanyi dengan baik menggunakan iringan tepuk tangan, ataupun anggota kelompok yang hanya menghafal lirik lalu menyanyikan ulang tanpa ekspresi.

Hal inilah yang menjadikan setiap individu atau siswa siswi kelas VB menarik karena tidak semua siswa dapat menyalurkan atau mengutarakan ekspresi yang dimilikinya. Pertemuan ketiga, pada pertemuan terakhir pengajar menggunakan media PPT (*powerpoint*) untuk menjelaskan materi tangga nada. Pada proses pembelajaran ini, siswa siswi mengamati serta menulis bagian yang menurutnya penting tentang materi yang dipelajari. Pengajar dan siswa melakukan interaksi diskusi mengenai materi pembelajaran. Proses implementasi model pembelajaran TGT pada pertemuan ini dilakukan dengan mengadakan permainan "Find Me". Ketika permainan berlangsung, pengajar mengobservasi setiap tim dalam melakukan permainan model TGT. Dapat diidentifikasi, setiap tim sudah melakukan kerja sama tim dengan baik, antusiasme yang tinggi, dan juga diskusi antar kelompok yang baik. Dalam setiap kelompok, tidak menutup kemungkinan adanya anggota yang tidak mengikuti permainan dengan baik.

Proses implementasi model pembelajaran TGT tidak hanya difokuskan pada permainan tim saja, karena dalam model pembelajaran tipe TGT ini yang menjadi ciri khas yaitu adanya turnamen yang mana setiap kelompok harus mengumpulkan skor sebanyak mungkin. Dengan

adanya tahapan turnamen dalam pembelajaran tipe kooperatif TGT ini, membuat siswa lebih antusias dan semangat mengumpulkan skor dan menjadi juara sehingga mendapatkan reward/hadiah.

Hasil implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran tematik SBdP seni musik di kelas VB SDN Kubang Sepat I sangat baik untuk memotivasi siswa belajar dan juga sebagai wadah ilmu seni yang bisa dijadikan pembelajaran atau pelestarian budaya di Indonesia. Perlu adanya tindak lanjut berupa pengembangan dan peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran TGT supaya model pembelajaran ini dapat dilakukan di seluruh mata pelajaran, dan menjadi salah satu inovasi pembelajaran menarik yang bisa diterapkan di seluruh jenjang kelasnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran tematik SBdP seni musik di kelas VB SDN Kubang Sepat I mengalami peningkatan dalam hal motivasi belajar, yang ditinjau dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post test* yang dilakukan siswa. Sebagian besar siswa kelas VB tuntas dalam pembelajaran tematik SBdP seni musik dengan model pembelajaran TGT, namun ada beberapa siswa yang belum tuntas mengikuti pembelajaran dengan model ini.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti akan memberikan beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Berikan rencana pembelajaran yang lebih matang. Sehingga Implementasi Model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.
2. Berikan instrumen permainan yang lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.

Alatas, B., & Bingol, H. (2019). A Physics Based Novel Approach for Travelling Tournament Problem: Optics Inspired Optimization. *Information Technology and Control*, 48(3), 373-388.

Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829-837.

Banua, J. P. A., Naharia, O., & Lahea, M. Y. (2022). The Effect of Using the *Teams Games Tournament* (TGT) Method on Increasing Learning Outcomes in Reading Beam Notation at SMA Negeri 1 Tondano. *International Journal on Integrated Education*, 5(6), 483-489.

Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21-36.

- Fatimah, I. F. (2021). Strategi inovasi kurikulum. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 16-30.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 686-692.
- Fitriani, R., & Prahmana, R. C. I. (2021). penelitian implementasi pembelajaran matematika bagi anak berkebutuhan khusus di Indonesia. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1293-1307.
- Ghozali, I. (2020). Professional competence of teachers in learning music at elementary schools in Pontianak. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 84-94.
- Haryono, P., & Tukiyo, T. (2022). The effect of mobile learning-based team game tournament learning model on recount text writing ability: the role of learning style as variable moderation. *English Review: Journal of English Education*, 10(2), 729-736.
- Jimenez, A. P. M., & Dube, F. (2022, September). Pedagogical Foundation to Promote Students' Engagement and Creativity While Co-creating a Music Learning Game. *In European Conference on Games Based Learning (Vol. 16, No. 1, pp. 619-627)*.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Pitriani, S. (2020). Analisis materi pokok seni budaya dan prakarya (Sbdp) kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60-73.
- Rahayu, G. D. S., & Nugraha, F. F. (2018). Effect of cooperative learning model type team game tournament (TGT) on cross-cultural skills in learning science social knowledge in primary school. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 2(1), 63-70.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, R., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament*. *Sosio DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23.
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 109-129.
- Rusyani, E., Saepulloh, A., Maryanti, R., Ragadhita, R., & Al Husaeni, D. F. (2021). The effect of the team-games-tournament method on improving the learning ability of student with hearing impairment in multiplication concepts. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(2), 219-228.
- Sandi, N. V. (2018). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 147-161.

Istiqomah., Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran Tematik Sbdp Seni Musik di Kelas Vb SDN. Kubang Sepat I| 90
Sutikno, P. Y. (2020). Era Digital? Pendidikan Seni Musik Berbasis Budaya Sebagai Sebuah Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 39-49.

Yanti, H. (2021). Impementasi Pendidikan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah. *Al Kahfi: Jurnal Pendidikan* 6(1), 55-78