

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 SEI GOHONG

Bahrani¹

Pendidikan Profesi Guru, IAIN Palangka Raya

E-mail: bahraniabah46@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan BAB untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Namun, di sekolah dasar ini masih banyak murid yang belum memaknai dan belum bisa mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dikarenakan guru kurang kreatif dalam menerapkan metode atau model pembelajaran sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa masih rendah. Untuk membantu guru dalam mengatasi hal tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran (TGT). Penelitian ini dirancang melalui penelitian tindakan kelas dengan model empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Ada 10 siswa islam dalam satu kelas dengan jumlah siswa laki-laki 6 orang dan jumlah siswa perempuan 4 orang. Penelitian ini menggunakan 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu bahwa model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pada siklus I siswa yang masuk pada kategori tuntas sebanyak 70 %, dan kategori tidak tuntas sebanyak 30 %, Pada siklus II banyaknya siswa yang aktif dalam belajar, Maka kategori tuntas semua.. Pada siklus II ini siswa sudah mampu memahami penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa tercapai dengan maksimal.

Kata kunci: Model, Kooperatif, Learning, Tipe, TGT, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IV SDN 1 Sei Gohong, Kota Palangka Raya, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Menceritakan Kisah Nabi Muhammad Saw ke Madinah, siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 70. Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas yaitu Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep – konsep Pendidikan Agama Islam masih rendah, Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan, Minat siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam hanya sebagai hafalan saja. misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran.

Kesiapan guru dalam memanajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat. Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi Menceritakan Hijrahnya Nabi Muhammad Saw ke Madinah. siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Sei Gohong

Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu kegaitan

menguji cobakan suatu ide ke dalam praktik atau situasi nyata dalam harapan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Peneliti menggunakan model kooperatif tipe TGT. Yaitu penelitian yang menjurus pada turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slaving, 2015:163). Model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2014:203). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2014).

Karakteristik Model Pembelajaran (TGT) termuat dalam lima komponen utama, yaitu: Penyajian Kelas, Kelompok (*teams*), Games, Turnament dan Penghargaan kelompok. Adapun Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Shoimin 2014:205) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut: *Class Presentation*, Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun *game*. *Teams*, Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

Games. Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan. *Tournament*, Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. *Team Recognition*, Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan "*SuperTeam*" jika rata-rata skor

50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam PTK ini adalah Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborator untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi. Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini ada 3 tahap yaitu Lembar Test / ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa, Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif yaitu Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada Materi Menceritakan Kisah Nabi dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 70 keatas ini jumlahnya sekitar 80% dari seluruh jumlah siswa dan masing masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012) sebagai berikut:

F

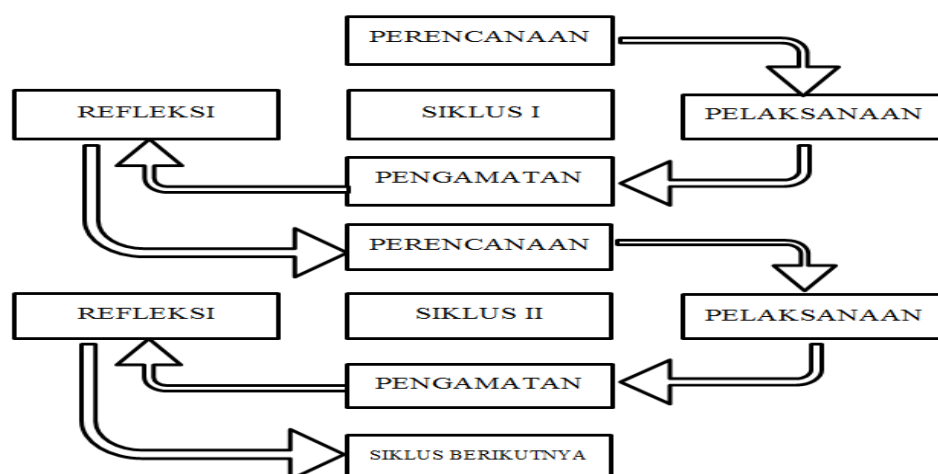
$$P = N \times 100\%$$

Dimana : P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh aktifitas

Alur atau Siklus Penelitian tindakan kelas dapat dipahami sebagaimana pada gambar berikut ini :



Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 20 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 100 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan lima kegiatan, yaitu (1) Guru memberi salam, menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) Salah satu peserta didik memimpin pembacaan do'a, (3) Guru bertanya tentang kondisi peserta didik (4) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. (5). Menyampaikan tujuan Kegiatan icebreaking yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) Siswa membuat resume tentang poin-poin

penting dalam pembelajaran (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) mengagendakan pekerjaan rumah (4) mengagendakan tentang pembelajaran berikutnya (5) menutup pelajaran dengan bernyanyi lagu Nasional dan dilanjutkan dengan berdo'a kemudian mengucapkan salam. Partisipasi siswa Kelas IV SDN 1 Sei Gohong dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah siswa 10 orang, terdapat 7 siswa atau 70% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 30% yang tidak tuntas dengan nilai rerata sebesar 71. Data dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel.1
Hasil ulangan harian siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Cinnara Abigail Syahrani	75	Tuntas
2	Chiko Alvaro	75	Tuntas
3	Pahriya Izzati Zakiya	75	Tuntas
4	Muhamad Al Bahid	80	Tuntas
5	Nayla Jahwa	75	Tuntas
6	Nicko	75	Tuntas
7	Rahmat Ramadhan	60	Tidak Tuntas
8	Reski Darmawan Sanjaya	60	Tidak Tuntas
9	Shera Septyaningsih	75	Tuntas
10	Aprilio	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	710	
	Rata-rata	71	
	Ketuntasan Klasikal	70%	

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang mereka jalani dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* digunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Hasil angket respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, ditunjukkan pada tabel 4.2 di bawah ini yang merupakan rangkuman hasil angket tentang tanggapan 10 siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang diterapkan

selama kegiatan pembelajaran Materi Menceritakan Kisah Nabi, siswa secara umum memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LKS yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Tabel 2
Respons siswa terhadap model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

No.	Uraian	Tanggapan Siswa			
		Senang		Tidak Senang	
		F	%	F	%
1.	Bagaimanakah perasaan kamu selama mengikuti kegiatan ini ?	10	100	0	0
2.	Bagaimana perasaan kamu terhadap :				
	a. Materi Pelajaran	10	100	0	0
	b. Lembar kerja siswa (LKS)	7	70	3	30
	c. Suasana Belajar di Kelas	7	70	3	30
	d. Cara penyajian materi oleh guru	10	100	0	0
3.	Bagaimanakah pendapat kamu mengikuti pembelajaran ini	10	100	0	0
4.	Apakah pembelajaran ini bermanfaat bagi kamu?	10	100	0	0
5.	Apakah pembelajaran ini baru bagi kamu?	10	100	0	0
6.	Apakah kamu menginginkan pokok bahasan yang lain menggunakan Pembelajaran Kooferatif Tipe <i>Teams Games Tournaments(TGT)</i> ?	7	70	3	30

keterangan :

F = Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran Menggunakan Strategi TGT

N= Jumlah: 10 orang

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ditunjukkan pada tabel 4.3, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi pelajaran Menceritakan Kisah Nabi pada siklus I sebesar 3,0 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Data Hasil Ulangan Harian menggunakan Pembelajaran TGT

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		Siklus I	Keterangan
1.	Persiapan	3,0	Baik
2.	Pelaksanaan	3,0	Baik
3.	Pengelolaan Kelas	3,0	Baik
4.	Suasana Kelas	3,0	Baik
Rata-rata		3,0	Baik

Keterangan :

- 0 - 1,49 = kurang baik
- 1,5 - 2,49 = Cukup
- 2,5 - 3,49 = Baik
- 3,5 - 4,0 = Sangat Baik

Hasil *siklus II* partisipasi siswa Kelas IV SDN 1 Sei Gohong dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan AGAMA ISLAM. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah 10 siswa, terdapat 10 siswa atau 100% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 0 Siswa atau 0% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 82. Data dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel.4
Hasil ulangan harian pada siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	Cinnara Abigail Syahrani	85	Tuntas
2	Chiko Alvaro	80	Tuntas

3	Pahriya Izzati Zakiya	85	Tuntas
4	Muhamad Al Bahid	85	Tuntas
5	Nayla Jahwa	85	Tuntas
6	Nicko	80	Tuntas
7	Rahmat Ramadhan	80	Tuntas
8	Reski Darmawan Sanjaya	80	Tuntas
9	Shera Septyaningsih	80	Tuntas
10	Aprilio	80	Tuntas
	Jumlah	820	
	Rata-rata	82	
	Ketuntasan Klasikal	100 %	

Keterangan :

F = Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

N = Jumlah: 10 orang

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ditunjukkan pada tabel 4.5, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi pelajaran Menceritakan Kisah Nabi pada siklus I sebesar 3,20 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5.

Data Penilaian pengelohan pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		Siklus I	Keterangan
1.	Persiapan	3,20	Baik
2.	Pelaksanaan	3,20	Baik
3.	Pengelolaan Kelas	2,20	Baik
4.	Suasana Kelas	3,20	Baik
Rata-rata		3,20	Baik

Keterangan :

- 0 - 1,49= kurang baik
- 1,5 - 2,49= Cukup
- 2,5 - 3,49= Baik
- 3,5 - 4,0 = Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IV SDN 1 Sei Gohong pada siklus 1 untuk Materi Menceritakan Kisah Nabi dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 71 dengan nilai tertinggi adalah 80 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 2 orang dengan ketuntasan belajar 70% dan yang tidak tuntas 30%. Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi Menceritakan Kisah Nabi diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 82 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 3 orang dan nilai terendah adalah 80 terdapat 7 orang dengan ketuntasan belajar 100% dan yang tidak tuntas 0%.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 1 Sei Gohong tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Menceritakan Kisah Nabi. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Menceritakan Kisah Nabi. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini disandingkan dengan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mamanda & Sumantri (2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Jawa pada mata pelajaran Kewarganegaraan Pelajaran 2017/2018.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, maka diambil kesimpulan yaitu Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Materi Menceritakan Kisah Nabi Siswa Kelas IV SDN 1 Sei Gohong. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran saran, yaitu sebagai berikut : Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas. Kepada guru–guru yang ingin menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* disarankan untuk membikin Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang lebih menarik dan bervariasi.

e-ISSN: 2807-8632

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.

Referensi

Mamanda & Sumantri (2018) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar.