

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Aay Farihah Hesya, Iis Isni Wahidah

Pendidikan Agama Islam, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat

aayfarihahhesya@gmail.com

iisisniwahidah@gmail.com

Abstract

Basically, Islamic Religious Education (PAI) teachers have a strong desire to enhance students' abilities and understanding, especially in learning about the Hajj pilgrimage, by applying appropriate learning models. However, based on preliminary observations, the researcher found that the teacher only used direct instruction or lecture methods. The use of direct learning models was considered less effective, as it caused boredom, leading students to lose focus and become disengaged during lessons, which in turn impacted their learning outcomes. This study aims to investigate how the implementation of the cooperative learning model, specifically the Team Games Tournament (TGT) type, can improve the learning outcomes of fifth-grade students on the topic of Hajj at SDN Sukasari Kidul I. The TGT model is one of the cooperative learning models that fosters enthusiasm, nurtures a sense of responsibility, and enhances motivation through games and tournaments. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR), carried out in several cycles. The research was conducted at SDN Sukasari Kidul I, with the research subjects being 13 fifth-grade students. Data collection techniques involved observation sheets and test sheets. The data were analyzed using descriptive analysis. Based on data processing and analysis, it can be concluded that the implementation of the cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) effectively improved the learning outcomes of fifth grade students at SDN Sukasari Kidul I. This is evidenced by a 77% increase in students' learning mastery, along with improvements in collaboration, participation, confidence, and discipline. Through this research, the author hopes that the school and its educators will consider implementing the cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT) in other subjects and learning programs.

Keywords: Cooperative Learning Model, TGT, PAI, Learning Outcomes

Abstrak

Pada dasarnya, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki keinginan kuat untuk meningkatkan kemampuan serta pemahaman dalam pembelajaran PAI terutama pada materi ibadah haji dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Namun, berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan fakta bahwa guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung atau metode ceramah. Penggunaan model pembelajaran secara langsung dirasa kurang efektif, karena menimbulkan kejenuhan sehingga peserta didik cenderung tidak fokus dan merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi ibadah haji di SDN Sukasari Kidul I. Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membangun semangat, menumbuhkan rasa tanggung jawab, dan meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan permainan dan turnamen. Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan beberapa siklus. Penelitian dilaksanakan di SDN Sukasari Kidul I, dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa. Untuk teknik pengumpulan data, penulis menggunakan instrument berupa lembar observasi dan lembar tes. Pengolahan data menggunakan deskripsi analisis. Berdasarkan pengolahan dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Sukasari Kidul I. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan 77% pada ketuntasan hasil belajar siswa serta terjadi peningkatan pada segi kerjasama, keaktifan, keberanian, dan kedisiplinan. Melalui penelitian ini, penulis berharap pihak sekolah bersama dengan para pendidiknya dapat menerapkan model kooperatif learning tipe Team Games Tournament (TGT) dalam program dan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: Model Kooperatif Learning, TGT, PAI, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam pembangunan suatu bangsa. Secara umum pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja. Melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia, sehingga berbagai materi diajarkan dalam pendidikan.

Proses pendidikan harus diimplementasikan dengan proses pembelajaran, sebab dalam proses belajar itulah terjadinya perubahan yang semula tidak tahu menjadi tahu, yang semula tidak mengerti menjadi mengerti dan pendidikan memiliki fungsi untuk membentuk akhlak yang baik seperti menghormati guru, mampu bekerja sama dengan baik, berbicara dengan sopan, menghargai pembelajaran, tertib dalam pembelajaran dan disiplin.

Dengan bekal pendidikan, seseorang akan menjadi orang yang berguna, bermanfaat, berilmu, sehingga mampu meningkatkan taraf hidup atau memperbaiki nasib kearah yang lebih baik. Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak.

Pendidikan seharusnya menjadi proses yang menyenangkan dan memotivasi, bukan sekedar rutinitas yang membosankan bagi peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang monoton, menjadikan kurangnya interaksi sosial, dan minimnya dorongan untuk lebih semangat dalam belajar.

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, guru harus mulai mengurangi model pembelajaran langsung atau metode ceramah dan mulai mengembangkan model pembelajaran yang lain dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif adalah model *Team Games Tournament (TGT)*. Dengan model *Team Games Tournament (TGT)* peserta didik diajak untuk bisa bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan yakni di SDN Sukasari Kidul I dimana pembelajaran PAI disampaikan melalui metode ceramah, latihan dan menulis. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik cenderung kurang memperhatikan guru saat pembelajaran dan kurangnya fokus pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Upaya pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan yaitu melakukan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut,

peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Ibadah Haji Di Kelas V SDN Sukasari Kidul I".

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembahasan masalah di atas, maka dapat disampaikan perumusan masalah penelitian yaitu: Apakah penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I? Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu untuk mengetahui hasil penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini di laksanakan di SDN Sukasari Kidul I yang beralamat di Jalan Raya Calincing No.1 Desa Sukasari Kidul, Kecamatan Argapura, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45462. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yaitu selama bulan April-Mei 2025. Pada bulan tersebut dilakukan penelitian mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, refleksi, sampai pengolahan data. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukasari Kidul I tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa 13 orang.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart (dalam Usman, dkk, 2019) mengatakan bahwa penelitian PTK menggunakan empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Menurut Sinaga (2024), PTK bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki praktik, hasil, atau efisiensi pembelajaran di suatu kelas atau tempat maupun satuan pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi dan tes. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi dan lembar tes. Menurut Arif dan Oktaviani (2023) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan terhadap suatu kejadian yang terjadi. Observasi dalam PTK

meliputi kondisi kegiatan belajar mengajar, tingkah laku dan interaksi kelompok. Sementara tes menurut Creswell (dalam Ardiansyah dkk, 2023) mengemukakan tes merupakan salah satu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif atau penguasaan materi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Hesya (2018) model pembelajaran adalah sebuah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir pembelajaran, yang dikemas secara khas oleh seorang guru. Dalam pengertian lain menurut Tyasmaning (2022) mengemukakan: Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Setiap model pembelajaran mengarahkan guru dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah yang sistematis dalam mengelola sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Terdapat banyak bentuk model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Salah satunya adalah model *Cooperative Learning*. *Cooveratif learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok-kelompok belajar. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok (Simamora, 2024).

Pada hal ini Lie (dalam Tyasmaning, 2012) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembelajaran yang sekedar belajar dalam kelompok di kelas. Ada lima unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan teknik pembagian kelompok yang biasanya dilakukan

pendidik dalam kelas, yaitu saling ketergantungan positif, tanggungjawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament (TGT)*. *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau 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. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetensi kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan hebat dan keterlibatan belajar Nasruddin (2019).

Berbicara mengenai penerapan model TGT yang dilakukan berarti termasuk pada bagian kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan beberapa tahapan. Penulis mengatakan terdapat beberapa langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu: 1) Guru menjelaskan materi ibadah haji secara klasikal kepada peserta didik, 2) Guru membuat kelompok siswa secara heterogen dengan jumlah anggota empat hingga lima orang, kemudian siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi yang sudah disiapkan oleh guru. Kemudian guru memberikan waktu untuk berdiskusi. Setelah selesai berdiskusi kemudian guru memberikan tes kepada peserta didik untuk pembentukan kelompok homogen. Pada saat mengisi lembar tes siswa tidak boleh bekerja sama, 3) Pada saat pelaksanaan game guru menyiapkan soal-soal berbentuk kuis berisi pertanyaan-pertanyaan tentang ibadah haji, pada pelaksanaan ini guru menggunakan sistem "*Concept Checking Question (CCQ)*"; 4) Pada pelaksanaan turnamen, setiap siswa mewakili kelompoknya dan bertanding dengan siswa dari kelompok lain dengan tingkat kemampuan yang sama. Pada pelaksanaan ini setiap siswa mengambil satu kartu pertanyaan kemudian menjawabnya. Jika salah atau tidak dapat menjawab maka pertanyaan akan dilempar pada siswa selanjutnya, 5) Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian terhadap setiap kelompok. Kelompok yang

memperoleh poin tertinggi akan mendapat penghargaan berupa super team, great team, dan good team.

Dalam dunia pendidikan, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan dan metode yang digunakan oleh pendidik. Pendidikan seharusnya menjadi proses yang menyenangkan dan memotivasi, bukan sekedar rutinitas yang membosankan bagi peserta didik. Pembelajaran dengan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses membangun pengetahuan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Maka untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif, pendidik harus mulai mengurangi model pembelajaran langsung atau metode ceramah dan mulai mengembangkan model pembelajaran yang lain dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Penulis menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*, dalam pembelajaran ibadah haji, dalam hal ini peserta didik diajak untuk bisa bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran, seluruh peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran TGT ini tidak hanya menyampaikan materi saja melainkan didalamnya terdapat game, kompetisi/ tournament, dan diakhiri dengan pemberian reward, dengan itu pembelajaran akan lebih menyenangkan, dan terbangungannya keaktifan serta timbulnya motivasi pada peserta didik.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 siklus. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran PAI, pada tahap refleksi terhadap hasil tes akhir, hasil observasi dan hasil dari catatan lapangan siklus I. Maka diperoleh beberapa hal yaitu, 1) Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan penurunan. Hal ini terbukti dari nilai akhir siklus I yang lebih rendah dari nilai tes awal (pra siklus), dikarenakan pada saat proses pembelajaran kurang kondusif karena pada saat itu bersamaan dengan adanya acara desa yang akhirnya dalam mengerjakan tes akhir, siswa masih banyak yang belum maksimal dan masih banyak yang belum tuntas, 2) Aktivitas guru berdasarkan lembar observasi menunjukkan tingkat keberhasilannya dikategorikan baik, walaupun masih ada beberapa aspek yang belum dilakukan oleh guru pada siklus I diantaranya menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi terhadap siswa, 3) Aktivitas siswa berdasarkan lembar observasi menunjukkan

masih ada dua aspek yang berada pada kategori gagal dalam hal keaktifan dan keberanian.

Dari hasil refleksi ini kemudian diberikan tindakan perbaikan yang nantinya akan dilaksanakan pada siklus II. Tindakan perbaikan tersebut di antaranya, 1) Guru melakukan semua yang terdapat dalam instrument observasi aktivitas guru tanpa ada yang terlewat., 2) Guru lebih mengkondisikan siswa selama pembelajaran berlangsung, agar aktivitas pembelajaran lebih kondusif dan efektif, 3) Guru lebih peka terhadap siswa yang memiliki karakteristik pendiam untuk memberikan perhatian dan dorongan agar mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, 4) Guru memberikan motivasi terhadap siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti pada siklus II. Maka diperoleh beberapa hal yaitu, 1) Proses pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan lancar, dan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sudah dapat diperbaiki, 2) Aktivitas siswa menunjukkan keberhasilan tindakan pada kategori sangat baik (aspek kerjasama, keberanian, dan kedisiplinan) dan kategori baik (aspek keaktifan), ini menunjukkan antusias pembelajaran meningkat. siswa untuk mengikuti, 3) Prestasi belajar siswa didasarkan kepada hasil tes akhir di siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik dari pada hasil tes akhir siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa pada siklus II ini meningkat. Sehingga dengan berakhirnya pembelajaran pada siklus II ini, tindakan yang peneliti lakukan sudah cukup efektif dan tidak dilanjutkan dengan tindakan selanjutnya.

Pada penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I, dengan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran materi ibadah haji menunjukkan bahwa seluruh indikator pada siklus I sebesar 85% dan pada siklus II sebesar 100%.

Kemampuan memahami materi ibadah haji pada siswa kelas V SDN Sukasari Kidul I melalui penerapan model kooperatif learning tipe *Team Games Tournament (TGT)* mengalami peningkatan, walaupun terjadi penurunan yang signifikan dari pra siklus ke siklus I, dikarenakan pada saat itu secara bersamaan ada acara desa yang tentunya diluar sepengetahuan peneliti. Namun terjadi peningkatan secara signifikan

pada siklus II, hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran lebih meningkat dari sebelumnya, mulai dari kegiatan awal hingga penutupan. Berdasarkan pembahasan yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II, bahwa terdapat 7 siswa yang mendapatkan kriteria tuntas pada pelaksanaan pra siklus atau dengan persentase 46%. Kemudian siswa yang mendapatkan kriteria tuntas pada siklus I sebanyak 1 siswa dengan persentase 8%, dan kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 11 siswa atau dengan persentase 85%. Dari hasil yang sudah dijelaskan dapat dikatakan bahwa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I melalui penerapan model kooperatif learning tipe *Team Games Tournament (TGT)* sudah tercapai karena telah mencapai nilai persentase 85%.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I tahun ajaran 2024/2025, hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal pada setiap siklus. Meskipun sempat terjadi penurunan dari Pra Siklus ke Siklus I, hal tersebut disebabkan oleh kondisi kelas yang kurang kondusif akibat adanya hiburan atau acara desa yang bertepatan dengan waktu pembelajaran. Namun, pada siklus-siklus berikutnya, suasana belajar kembali kondusif dan ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan secara klasikal pada setiap siklus. Meskipun terjadi penurunan pada siklus I, namun hal tersebut bersifat sementara dan tidak menghambat peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Penurunan yang terjadi pada siklus I menjadi bahan evaluasi yang kemudian mampu diperbaiki pada siklus berikutnya, sehingga peningkatan hasil belajar tetap terjaga. Dapat dilihat hasil belajar pada pra siklus sebesar 46%, dan pada siklus I terjadi perubahan menjadi 8%, dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 85% dengan peningkatan sebesar 77%, dan persentase di siklus II ini sudah melampaui nilai minimum indikator keberhasilan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah haji di kelas V SDN Sukasari Kidul I. Dimana terjadi peningkatan 77% pada ketuntasan hasil belajar materi ibadah haji 8% di siklus I menjadi 85% di siklus II. Dengan adanya peningkatan hasil belajar pada materi ibadah haji, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Sukasari Kidul I.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita dan Jailani. 2023. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 1 (hlm. 1-9).
- Arif, Solehan dan shinta Oktafiana. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: Mitra Ilmu.
- Hesya, Aay Fariyah. (2018). *Psikologi Pembelajaran: Menjawab Berbagai Masalah Belajar Siswa*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Nasruddin. (2019). Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset Volume 9* (hlm. 56-68).
- Simamora, Aprido B. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Sinaga, Dameria. (2024). *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UKI Press.
- Tyasmaning, Endang. (2022). *Model dan Metode Pembelajaran*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijaga Malang.
- Usman, Jarjani, dkk. (2019). *Pengantar Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: AcehPo Publishing.

