

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

Nur Komariyah

Pendidikan Profesi Guru
IAIN Curup

Nurkomari769@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran yang pasif serta hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharuskan menjadi permasalahan tersendiri bagi kelas 2 MIS Arrohman Kamulyan pada mata pelajaran akidah akhlak. Dari kenyataan tersebut teridentifikasi tiga masalah yang muncul, yaitu: (1) kurangnya interaksi guru dan peserta didik; (2) Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran; dan (3) Minat peserta didik yang rendah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pemilihan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT sebagai salah satu cara meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik sesuai dengan masalah dan tingkat perkembangan siswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan desain atau prosedur penelitian dengan model siklus. Setiap siklus ini dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur 4 tahap, yaitu (1) merencanakan tindakan (planning), (2) melakukan tindakan (acting), (3) mengamati (observing), dan (4) merefleksi (reflecting). Hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar. Saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah dapat memperhatikan hasil belajar afektif dan psikomotor serta dapat membuat perbandingan aktivitas peserta didik yang dilakukan di luar kelas.

Abstract

Passive learning processes and learning outcomes that have not reached classical mastery are required to be a separate problem for class 2 MIS Arrohman Kamulyan in the subject of moral ethics. From this fact, three problems were identified, namely: (1) lack of interaction between teachers and students; (2) Lack of teacher innovation in the learning process; and (3) low student interest which causes low learning outcomes. This study used the selection of the TGT cooperative learning model as a way of increasing student learning activities and learning outcomes. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using a qualitative descriptive approach which is carried out to improve student learning outcomes and learning activities according to the problems and level of student development. Research conducted using a research design or procedure with a cycle model. Each cycle is carried out in the form of a 4-stage review process, namely (1) planning, (2) acting, (3) observing, and (4) reflecting. The results of the research on the application of the TGT (Team Games Tournament) type of cooperative learning model can improve learning outcomes and learning activities. Suggestions that can be made for further research are to be able to pay attention to affective and psychomotor learning outcomes and to be able to make comparisons of student activities carried out outside the classroom.

Sejarah Artikel

Diterima:16-08-2023
Direview:22-09-2023
Disetujui:30-10-2023

Kata Kunci

Model cooperative
TGT, aktivitas belajar,
Hasil Belajar

Article History

Received:16-08-2023
Reviewed:22-09-2023
Published:30-10-2023

Key Words

TGT cooperative
model, learning
activities, learning
outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menjadi indikator penting bagi kemajuan bangsa. Namun, sangat disayangkan kualitas pendidikan di Indonesia masih belum maksimal. Hal tersebut sesuai dengan hasil dari Human Development Index dalam penelitian (Astawa, 2017) yaitu Indeks Kualitas Manusia berada di bawah negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura, Thailand, bahkan Vietnam. Kondisi tersebut diperparah dengan adanya peristiwa pandemi covid 19 yang menjadikan menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia khususnya menurunnya hasil belajar peserta didik (Hudaidah & Nafrin, 2021). Hasil Program for international student assessment atau PISA dalam kategori kemampuan membaca, sains dan matematika skor indonesia tergolong rendah karena berada di urutan 74 dari 79 negara. Sedangkan menurut data yang diterbitkan OECD dari periode 2009-2015 indonesia Indonesia konsisten berada dibawah rata rata. Sehingga, perlu adanya upaya perbaikan input pendidikan di Indonesia agar menghasilkan hasil yang lebih baik.

Upaya perbaikan di bidang pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak, salah satunya yaitu guru. Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar siswa. Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar guru adalah guru hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan metode mengajarnya. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar Aqidah Akhlak. Pemilihan metode mengajar ini juga perlu diperhatikan karena tidak semua metode dapat diajarkan dengan hanya satu metode mengajar. Guru hendaknya dapat memilih metode mengajar yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan agar tidak membosankan.

Hasil analisis masalah kelas 2 hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak juga tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan rerata nilai raport dikelas 1 pada mata pelajaran akidah akhlak memperoleh ketuntasan belajar klasikal 33%. Selain itu, hasil observasi peserta didik dikelas tersebut sangat pasif ketika proses pembelajaran dikelas. Peserta didik cenderung menjadi pendengar yang baik namun tidak terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran dibutuhkan kreativitas seorang guru dalam membuat strategi dan model pembelajaran yang menarik dan memberikan pengalaman belajar yang tak terlupakan oleh peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurfitriyanti, 2017). Setelah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran masih belum menggunakan model pembelajaran apapun dan hanya menggunakan metode pembelajaran full ceramah dan penugasan. Sehingga, kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik membuat siswa bosan dan menghasilkan proses pembelajaran yang kurang maksimal. Padahal kegiatan guru

mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik (Hikmah, Anwar & Riyanto, 2018).

Penggunaan model dan metode pembelajaran dapat membantu memperjelas alur atau prosedur pada saat guru mengajar sehingga tercipta hubungan situasi, latar belakang dengan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik memiliki ciri dan latar belakang yang berbeda. Hal tersebut dikemukakan oleh Einstein yaitu ikan yang memiliki kemampuan dan ciri morfologi yang dapat digunakan untuk berenang namun dipaksakan untuk memanjat dan terbang. Sehingga, perlu adanya evaluasi dan refleksi membuat model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan peserta didik. Solusi untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. Salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT prosesnya lebih mengedepankan atau berpusat pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar (Student Center). Dengan pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam bentuk permainan (Student Activity) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya juga diikuti dengan hasil atau prestasi belajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Ismah & Ernawati, 2018). Urgensi peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi kemampuan guru dalam merencanakan suatu proses kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Syafaat & Muslimin, 2023).

Penelitian terdahulu yang relevan yaitu tentang pengaruh pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap pembelajaran aqidah akhlaq. TGT merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok dan permainan. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok/tim yang terdiri dari empat sampai enam orang yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik atau tingkat kemampuan, jenis kelamin, ras dan etnis. Penelitian tersebut memiliki hasil adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran (Rusmiati & Nugroho, 2019). Penelitian lain mengenai penelitian tindakan kelas penggunaan model TGT sebagai upaya

peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Khasanah & Uswatun, 2021). Selain itu, penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70%) dan siklus II (jumlah 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%) (Armidi, 2022). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Katilumbu, dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran problem solving (Andriani & Suardin, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MI Arrohman Jalan putat raya No 17 Desa Kamulyan Kecamatan Bantarsari Kabupaten Cilacap. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan masalah dan tingkat perkembangan siswa. Penelitian yang dilakukan menggunakan desain atau prosedur penelitian dengan model siklus. Setiap siklus ini dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur 4 tahap, yaitu (1) merencanakan tindakan (planning), (2) melakukan tindakan (acting), (3) mengamati (observing), dan (4) merefleksi (reflecting) menggunakan design penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart (2007). Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu peserta didik kelas 2 MI Arrohman yang berjumlah 22 peserta didik. Kelas 2 terdiri dari 10 perempuan dan 12 laki laki. Tempat pelaksanaan dilakukan diruang kelas 2 MI Arrohman Kamulyan. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2023- bulan Juli 2023. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 3 observer untuk mengobservasi keterlaksanaan sintak dan aktivitas belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melaui test, observasi melalui pengamatan langsung dan LKPD serta dokumentasi. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, test kognitif, serta dokumentasi. Pengolahan data menggunakan miscrosoft excel berdasarkan hasil observasi dan test. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah teknik statistik deskriptif. Sehingga kita dapat melihat perkembangan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklusnya. Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal (Kb) digunakan rumus (Mursid, 2013):

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Hasil observasi aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru diinterpretasikan berdasarkan rumus berikut (Royani, 2017:298):

$$PA = \frac{\text{Jumlah skor hasil observasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Indikator keberhasilan adalah jika nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai atau melampaui KKM sekolah yaitu 75 dan persentase ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. Aktivitas positif siswa dan pengelolaan pembelajaran dikatakan baik jika mencapai minimal 75%.

Analisis hasil observasi keaktifan peserta didik yang dilakukan oleh guru lain menggunakan data angket skala Likert dalam bentuk daftar cek (checklist) dengan empat jawaban yaitu skor 4 untuk jawaban sangat setuju, 3 untuk jawaban setuju, 2 untuk jawaban tidak setuju, dan 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. kemudian dihitung persentasenya dan persentase yang diperoleh dikonversikan kedalam kategori peserta didik pada Tabel berikut :

Tabel.1 interval kategori keaktifan peserta didik

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat kurang
20% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Modifikasi Arikunto, 2012)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penelitian dilakukan dengan dua siklus dan 1 pra siklus. Setiap siklus terdiri dari fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pra siklus dilakukan pada materi kalimat tayibah taawudz. Perencanaan diawali dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu metode full ceramah dan penugasan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rpp yang telah direncanakan serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Berikut hasil observasi keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada pra siklus pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Pra Siklus

Hasil observasi	Kategori
39, 31 %	Kurang baik

Hasil observasi keaktifan peserta didik menunjukkan kategori kurang baik. Peserta didik cenderung tidak ada aktivitas yang bisa dilakukan kecuali mendengarkan dan menulis tulisan guru yang ada dipapan tulis. Dari 22 peserta didik belum ada yang aktif untuk bertanya kepada guru serta ketika diberi pertanyaan cenderung diam dan tidak bersuara. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton menjadikan peserta didik mengantuk dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan lebih dari 5 anak yang meletakkan kepalanya dalam kurun waktu 5 menit secara bergantian dengan yang lainnya. Selain itu, 4 anak dari lainnya bermain dan mengobrol sendiri. 4 anak lainnya mengeluhkan cape dan menanyakan terus kapan jam istirahat tiba.

Hasil belajar kognitif materi tersebut dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda. Selanjutnya menghasilkan data ketuntasan klasikal kelas pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Klasikal Kelas Pra Siklus

Hasil Belajar kognitif	Kategori
22,72 %	Kurang baik

Data ketuntasan klasikal menunjukkan kategori kurang baik pada pra siklus. Dari 22 peserta didik terdapat 5 anak yang memiliki nilai diatas KKM yaitu anindita, Aryan, meisya, naila dan rayyan. Sehingga terdapat 17 peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Selain itu, ketika guru memberikan pertanyaan spontanitas saat proses pembelajaran peserta didik masih sulit untuk menjawab dan cenderung salah.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan menjadikan beberapa refleksi dan rencana tindak lanjut untuk perbaikan pada siklus 1 yaitu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik agar tidak bosan dan mengantuk yaitu model pembelajaran cooperative tipe team games tournament dengan metode permainan dan ceramah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penggunaan model TGT sebagai upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS.

Perencanaan siklus 1 dimulai dari pembuatan rencana tindak lanjut dari hasil observasi dan refleksi pra siklus. Pembuatan perencanaan pelaksanaan pembelajaran RPP menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan permainan susun kata atau puzzle mengenai asmaul husna. Guru mengawali proses pembelajaran

dengan apersepsi, pemberian video pemantik, berkelompok, melakukan permainan puzzle, mengkomunikasikan hasil diskusi dan berkompetisi dengan kelompok lain serta diakhiri dengan pemberian penghargaan terhadap peserta didik yang aktif dan memiliki hasil belajar yang baik. Berikut hasil observasi keaktifan peserta didik siklus 1 pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik

Hasil observasi siklus 1	Kategori
56, 36 %	Cukup baik

Hasil pengamatan menunjukkan keaktifan peserta didik sebesar 56, 36 % dengan kategori cukup baik. Peningkatan aktivitas nampak meningkat pada aspek diskusi dengan kelompok, mengemukakan hasil diskusi dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat 1 anak yang sudah berani bertanya kepada guru dan terdapat 10 anak yang dapat menjawab dengan percaya diri dan lantang namun masih secara serempak. Terdapat 2 anak yang dapat menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar dan lantang. Peserta didik juga nampak lebih bersemangat dengan meminta lagi bermain puzzle dan tidak mengeluh untuk menyelesaikan proses pembelajaran.

Hasil belajar kognitif siklus 1 dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda. Selanjutnya menghasilkan data ketuntasan klasikal kelas pada tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Ketuntasan klasikal kelas siklus 1

Hasil Belajar kognitif	Kategori
63,63 %	Baik

Data ketuntasan klasikal menunjukkan kategori baik pada siklus 1. Dari 22 peserta didik terdapat 14 anak yang memiliki nilai diatas KKM yaitu Agis, ahmad, Ali, anindita, Aryan, Dava, Muhammad, meysa, keysa, naila, siska, rayan, vilia dan wulan. Sehingga terdapat 8 peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Selain itu, ketika guru memberikan pertanyaan spontanitas saat proses pembelajaran peserta didik sudah bisa menjawab dengan benar walaupun masih ragu ragu.

Perencanaan siklus 2 diperoleh dengan menggunakan hasil observasi siklus 1. Rencana tindak lanjut siklus 2 menggunakan model pembelajaran coopertif tipe TGT namun dengan menggunakan jenis permainan yang berbeda. Hal tersebut disebabkan karena masih terdapat peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran dan meletakan kepala serta bermain sendiri dalam kelompok. Refleksi sangat dibutuhkan dalam peningkatan proses pembelajaran dari siklus ke siklus agar memberikan deskripsi atau gambaran perbaikan secara menyeluruh mengenai apa yang telah terjadi dan yang harus diperbaiki (Ismayanti, arsyad & Marisda, 2019).

Perencanaan siklus 2 berasal dari refleksi yang menghasilkan tindak lanjut pada siklus 1. Perencanaan membuat RPP dengan menggunakan model pembelajaran cooperative tipe TGT dengan permainan true or false atau permainan benar salah. Sintak yang digunakan masih sama dengan siklus 1 hanya saja menggunakan variasi atau jenis permainan yang berbeda. Siklus 2 menggunakan materi akhlak terpuji mengucapkan terima kasih. Penggunaan permainan ini dirasa cocok dengan materi tersebut dikarenakan materi tersebut merupakan materi terapan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, guru menyajikan kasus pada proses pembelajaran dan peserta didik menentukan benar atau salah kasus yang dibacakan. Peserta didik menggunakan lembar kerja peserta didik dan papan benar salah pada setiap kelompok. Peserta didik dapat mengangkat papan benar jika pernyataan yang disajikan guru benar serta dapat mengangkat papan salah apabila pernyataan yang diberikan guru salah. Dalam permainan ini peserta didik dituntut untuk fokus dan cepat tanggap dalam diskusi sehingga tidak menimbulkan ngantuk dan bosan. Guru memberikan reward kepada kelompok yang paling tinggi poin yang dikumpulkan serta kepada peserta didik dengan hasil belajar terbaik. Berikut hasil observasi siklus 2 pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 2

Hasil observasi siklus 2	Kategori
78, 75 %	Baik

Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus 2 diperoleh 78, 75% dengan kategori baik. Peserta didik sudah aktif secara keseluruhan saat proses pembelajaran. Terdapat 5 peserta didik yang bertanya kepada guru tentang adab berterima kasih dan kapan harus berterima kasih. Kemudian sudah banyak peserta didik ketika ditanya oleh guru menjawab dengan jelas dan tidak ragu ragu. Hasil pengerjaan LKPD juga jauh lebih tertata dan rapih. Ketika berdiskusi dengan kelompok lebih cepat dan tanggap. Pembagian tugas penulisan LKPD, pemimpin kelompok, pemegang tongkat true and false sudah terbagi dengan baik. Ketika ada sesuatu yang tidak cocok terdapat peserta didik yang berani mengemukakan pendapatnya dengan percaya diri.

Hasil belajar kognitif siklus 2 dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda. Selanjutnya menghasilkan data ketuntasan klasikal kelas pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Ketuntasan Klasikal Kelas Siklus 2

Hasil Belajar kognitif	Kategori
81,81%	Sangat baik

Hasil ketuntasan klasikal kelas siklus 2 sebesar 81,81 % dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai KKM atas nama afiq,

ibnu, alif dan arkaan. Dalam proses pembelajaran 4 peserta didik tersebut merupakan peserta didik dengan kategori hyperaktif dan tidak bisa belajar secara klasikal. Sehingga untuk menuntaskan ketuntasan klasikan peserta didik kelas 2 mencapai 100% perlu diadakan bimbingan intensif terhadap empat peserta didik tersebut diluar jam pembelajaran. Selain itu, perlunya guru dalam memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang memiliki latar belakang keluarga yang berbeda.

Pembahasan

Hasil pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 telah dijabarkan dengan jelas, Selanjutnya perlu adanya perbandingan secara jelas antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran cooperative tipe TGT. Berikut data perbandingan setiap siklus yang disajikan dalam diagram 1.

Diagram 1. Perbandingan hasil setiap siklus



Aktivitas belajar peserta didik pra siklus hingga siklus 2 mengalami peningkatan. Pra siklus masih menggunakan metode full ceramah dengan model pembelajaran yang tidak jelas sintaknya. Sehingga, peserta didik menjad pasif dan cenderung bosan dengan proses pembelajaran. Selanjutnya siklus 1 dan 2 menggunakan model pembelajaran cooperative tipe TGT mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pra siklus mendapatkan kategori kurang baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 1 dengan kategori cukup baik dan yang terakhir mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan kategori baik. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan model pembelajaran TGT, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan kegiatan yang lebih bermakna bagi peserta didik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik lebih rileks, disamping

menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Slavin (2005) mengemukakan Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Sehingga, dalam hal tersebut dapat memunculkan aktivitas belajar peserta didik dan memunculkan semangat belajar peserta didik. Sedangkan menurut (Respati, 2013) Karakteristik TGT yaitu peserta didik belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok sesuai dengan hasil dari tournament yang diadakan.

Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen/games peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa mendapatkan hasil yang baik (Yudianto, Sumardi & Berman, 2014). Peserta didik bermotivasi tinggi dalam memperoleh informasi dari guru dan dapat belajar dengan baik sehingga memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi (Herawati, Rustono & Hamdu, 2014) Sehingga, penerapan model pembelajaran cooperative learning dinilai efektif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Peserta didik menjadi lebih antusias dan memiliki semangat tinggi dalam proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Keaktifan peserta didik belum mencapai kategori sangat bagus dikarenakan perlu adanya perbaikan pada prses selanjutnya. Keaktifan berbeda disebabkan latar belakang dan jenis kepribadian peserta didik yang berbeda. Peserta didik dikelas 2 memiliki jenis kepribadian introvert dan ekstrovert. Jenis kepribadian inilah yang menyebabkan keaktifan peserta didik belum mencapai taraf maksimal. Guru perlu melakukan bimbingan intensif terhadap peserta didik yang memiliki kepribadian introvert agar dapat aktif dan berani dikelas. Selain itu, kondisi jam pembelajaran pagi dan siang juga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik. Sehingga rencana tindak lanjut yang lebih baik yaitu dengan membuat perencanaan ice breking yang menarik bagi peserta didik di setiap proses pembelajarannya.

Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus ke dua. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil test pilihan ganda yang kemudian memunculkan nilai dan dihitung kedalam ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal pra siklus mendapatkan kategori kurang baik, kemudian pada siklus 1 memperoleh kategori baik dan yang pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal kategori sangat baik. Sehingga, dapat dinilai bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Hasil analisis

penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70%) dan siklus II (jumlah 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%) (Armidi, 2022). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Katilombu, dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran problem solving.

Hasil akhir dari hasil belajar termasuk kedalam kategori sangat baik. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM pada siklus 2 sejumlah 4 orang. Hal tersebut dikarenakan 4 peserta didik tersebut memiliki karakteristik yang sama yaitu hiperaktif sehingga ketika proses pembelajaran tidak mendengarkan intruksi guru dan bermain dengan dunianya sendiri. Rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan guru dalam menangani peserta didik yang berbeda yaitu dengan memberikan bimbingan secara klasikal dan memberikan assessment yang berbeda dengan yang lainnya.

Keterbatasan penelitian ini yaitu hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif tidak dengan afektif dan psikomotornya. Selanjutnya aktivitas pembelajaran yang diteliti atau diobservasi hanya sebatas aktivitas pembelajaran didalam kelas. Hasil observasi dan masukan dari observer menjadi bahan pertimbangan perbaikan pada siklus berikutnya. Saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah memperhatikan pula hasil belajar kognitif afektif dan psikomotor serta dapat membuat perbandingan aktivitas peserta didik yang dilakukan diluar proses pembelajaran yang dilakukan dikelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: a) Hasil observasi dari siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative tipe TGT (Team Games Tornament) dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil kategori baik menjadi sangat baik, b) Hasil observasi dari siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative tipe TGT (Team Games Tornament) juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan hasil kategori cukup baik menjadi baik c) Penelitian ini dapat menambah wawasan baik peneliti maupun pihak lain sehingga dapat dijadikan salah satu rujukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar peserta didik. Bagi Pihak Madrasah: a) Motivasi dan dukungan dari warga madrasah dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, b) Madrasah memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana- prasarana yang dibutuhkan, c) Perlu adanya kerja sama antara pihak guru dengan seluruh stakeholder untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Saran menggambarkan hal-

hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Hambatan-hambatan atau permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian juga disajikan pada bagian ini.

Saran

Dalam proses pembelajaran dikelas hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan efektif. Guru bisa menggunakan model pembelajaran cooperative tipe TGT dalam proses pembelajaran, karena model ini bisa membuat siswa aktif dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, (2012). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik, Rineka Cipta. Jakarta

Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018

Herawati, Rustono & Hamdu. (2014) Pengembangan assessment HOTS pada pembelajaran berbasis masalah tema bermain dengan benda benda sekitar. Jurnal ilmiah mahasiswa guru sekolah dasar. Vol 1 No 2

Hudaidiyah & Nafrin. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di Masa Covid 19. Jurnal ilmu pendidikan NO 2 volume 3 456-462

Khasanah & Uswatun R. (2021). Efektifitas model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa Di Ma Al Islam Ponorogo Tahun 2020/2021. IAIN Ponorogo

Ismah Z & Ernawati T. (2018) *Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Ipa siswa kelas 8 SMP ditinjau dar kerjasama siswa*. Jurnal Pijar Mipa 13 (1) : 82. DOI 10.29303/jpm.v13i1.576

Ismayanti I, Arsyad M, Marisda D. (2019) Penerapan strategi refleksi pada akhir pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik materi fluida. Universitas Muhammadiyah Makasar

Rusmiati R, Nugroho AS. (2019). *Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media pop up terhadap hasil belajar iv Tema 6 cita citaku subtema 3*. Jurnal pedagogic dan pembelajaran. Vol. 2 No 2 Juli

Syafaat FM, Muslimin RB. (2023) Pengaruh model berbasis masalah berbantuan poster session terhadap minat dan hasil belajar ips siswa kelas V. Jurnal Pendidikan Glasser Volume 7 No 1

Suardin dan L Andriani(2021) *Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 Halm 227 – 234

Ni Luh Sri Armidi (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD*. Volume 6, Number 2, Tahun Terbit 2022. urnal of Education Action Research. Open Access: <https://dx.doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>

Nurfitriyanti. (2017) Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional. Jurnal Formatif 7(2) 153-163 2017

Slavin, Robert. (2005). Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media

Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Jurnal Penelitian UNS. 1 (2), 1-10

Yudianto, Sumardi & Berman. (2014). Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Journal of mechanical engineering Education.