



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMEN) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SDIT INSAN ROBBANI

Lamudin¹, Bahari², M. Makhrus Ali³, Siti Afifatun⁴, Meilisa Sajdah⁵

STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung Utara

Lamudin89@gmail.com¹ masbaharikt@gmail.com² Muhammadali2518@gmail.com³

Sitiafifatun49@gmail.com⁴ Sajdahmeilisa@gmail.com⁵

ABSTRAK

Masalah pendidikan di Indonesia ini sangat kompleks, akhir-akhir ini sangat memprihatinkan, banyak faktor ada faktor internal dan ada faktor eksternal sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, faktor dari dalam bisa jadi anak nya yang malas belajar bisa juga kurang minatnya terhadap mata pelajaran tersebut, sedangkan faktor dari luar lingkungan yang kurang mendukung dan lain sebagainya sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, setelah dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran TGT (team Game Tuornamen) hasil belajar peserta didik SDIT Insan Robbani meningkat dan sangat baik, dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen, peneliti akan melakukan perbandingan di dalam kelas yang sama setelah diterapkan model pembelajaran TGT (Team Game Tournamen) hasil belajar peserta didik jadi meningkat jadi dapat peneliti simpulkan setelah peserta didik diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (team Game Tournamen) hasil belajar peserta didik SDIT kelas IV meningkat)

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournamen)

ABSTRACT

The problem of education in Indonesia is very complex, lately it has been very concerning, many factors there are internal factors and there are external factors that affect the learning outcomes of students, factors from within can be that children who are lazy to study can also lack interest in the subject, while factors from outside the environment that are less supportive and so on so that student learning outcomes have not been maximized, After conducting research using the TGT (team Game Tuornamen) learning model, the learning outcomes of SDIT Insan Robbani students increased and were very good, in this case the researcher used experimental quantitative research methods, Researchers will make comparisons in the same class after applying the TGT (Team Game Tournament) learning model, students' learning outcomes will increase, so researchers can conclude that after students are treated by applying the TGT learning model (Team Game Tournament, the learning outcomes of SDIT class IV students increase).

Keywords: TGT Learning Model (Team Game Tournament)

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan banyak sekali model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk kali ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran TGT (Team Game Tournamen) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, setelah dilakukan penelitian dan perlakuan

hasil belajar peserta didik menjadi meningkat, metode penilitian yang peneliti gunakan ialah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, menurut pendapat Slavin, Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015, hlm. 163)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan peneliti adalah metode kuantitatif eksperimen dalam penelitian eksperimen peneliti harus menetapkan sebab akibat yang menonjol, keberhasilan penelitian bergantung pada variabel yang di dasari pada manipulasi variabel konstan, ada beberapa alasan untuk memahami hubungan sebab akibat dari satu variabel dengan variabel yang lain. Dimana penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang di lakukan dengan pendekatan saintifik menggunakan dua variabel, set pertama menggunakan bertindak sebagai set kontrol dan set kedua menggunakan variabel pengukur, jenis peneilian ini bertujuan untuk mengetahui kemungkinan adanya hubungan seba akibat dengan menerapkan perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan grub kontrol yang tidak di beri perlakuan, salah satu ciri penelitian ini adalah menggunakan sampel dari grub kontrol yang di ambil secara rondom dari populasi tertentu. Ada beberapa jenis penelitian di antaranya memberikan prites dan postes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015, hlm. 163). Sementara itu, Isjoni (2013, hlm. 83) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajarn kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda. Lebih lanjut lagi, Wyk (2011, hlm. 185-186) mengemukakan bahwa klasifikasi kelompok dalam TGT terdiri dari empat hingga lima siswa yang sifatnya heterogen mulai dari kemampuan peserta didik, jenis kelamin dan kinerja akademik di kelas. Sementara itu, kegiatan TGT berbentuk turnamen akademik di mana peserta didik bersaing melawan anggota tim lainnya untuk mendapatkan poin, kelompok dengan poin tertinggi akan jadi pemenang.

Langkah Langkah Model Pembelajaran TGT, Dari berbagai pernyataan di atas, lebih kurang kita telah mengetahui gambaran umum dari pelaksanaan model pembelajaran ini. Namun untuk menguraikannya secara komprehensif, berikut adalah penjelasan mengenai pelaksanaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015, hlm. 163-168) Sintak, penerapan, atau langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut. 1) Presentasi di kelas (klasikal), Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT. Kegiatan ini merupakan pengajaran

langsung ceramah atau klasikal yang diiringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif. 2) *Tim Belajar* bersama dalam tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut: membuat daftar prestasi akademik; membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 anak; memberi nomor kepada siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst); membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik). 3) *Games (permainan)* Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda. 4). *Turnamen*, setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut: menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya; membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa; menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk siswa dengan kemampuan akademik rendah.

Langkah Penyelenggaraan Turnamen

Setelah penentuan kelompok selesai, siswa duduk di meja turnamen yang disediakan. Berikut adalah langkah-langkah turnamen dalam TGT.

1. menyiapkan lembar soal dan lembar jawaban yang telah diberikan nomor;
2. meletakkan kembali soal dan jawaban di atas meja turnamen;
3. menentukan pembaca soal pemain dan penantang;
4. pemain 1 mengambil nomor soal dan memberikannya kepada pembaca soal;
5. pembaca soal mengambil soal sesuai dengan nomor yang sudah ada;
6. pemain 1 wajib membaca soal, jika pemain 1 tidak dapat menjawab soal maka pemain yang lain dapat menjawab soal;
7. petugas yang membaca soal mengambil nomor dan menjadi pemain 1 selalu digilirkan agar semua anggota tim mendapatkan tugas yang sama;
8. jika salah satu pemain dapat menjawab soal dengan benar, maka kartu soal akan diambil oleh penjawab soal, namun jika para pemain tidak dapat menjawab soal maka kartu soal dibiarkan saja. Sintak dan Penerapan TGT menurut Taniredja, Sementara itu, Taniredja, dkk (2012, hlm. 70-72), langkah-langkah atau sintak dan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: a) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping. b) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pengumuman kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. c) Guru memberitahukan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar yang dibentuk oleh guru. Kelompok belajar tersebut dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik siswa. d) Siswa bermain dalam meja turnamen mewakili kelompoknya. Setiap meja turnamen terdiri atas 3-4 siswa yang memiliki kemampuan setara. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan

Apakah hasil belajar peserta didik SDIT Insan Robbani meningkat setelah di berikan perlakuan dengan menerapkan Model pembelajaran TGT (Team Game Tournamen), Setelah dilakukan penelitian hasil belajar peserta didik SDIT Insan robbani meningkat dan hasil belajarnya menjadi lebih baik.

Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournamen)

Seperti model pembelajaran lainnya, TGT juga memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya lebih unggul jika dibandingkan dengan yang lain. Tentunya, keunggulan tersebut juga diiringi dengan berbagai kelemahan yang menjadi risiko tersendiri dalam penerapannya. Menurut Taniredja, K, dkk (2012, hlm. 72-73), Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
3. Mengurangi perilaku menyimpang siswa di dalam kelas, misal mengganggu teman.
4. Motivasi siswa bertambah.
5. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan tertentu.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, baik toleransi antarsiswa maupun toleransi antara siswa dan guru.
7. Siswa bebas mengaktualisasikan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya sehingga interaksi antarsiswa maupun interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Taniredja, K, dkk (2012, hlm. 72-73) juga mengemukakan kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di antaranya adalah sebagai berikut: a) Tidak semua siswa ikut menyumbangkan pendapatnya. b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran. Memungkinkan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik

SIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat di simpulkan: 1) Dengan perapan model pembelajaran TGT (*Team Geme Tournamen*) hasil peserta didik SDIT Insan robani dapat meningkat. 2) Semua jenis model pembelajaran ada kelebihan dan ada kekurangannya masing-masing

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2015). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert.E. (2015). Cooperative Learning. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Taniredja,T,dkk. (2012). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Micheal M. van Wyk. (2011). "The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students". J Soc Sci: South Africa.
- [Model Pembelajaran Kooperatif TGT \(Team Games Tournament\) - serupa.id](#), 11/11/2024, Waktu 16.54
- Ikhlas, S., & Suyanta, S. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa Di Min 11 Banda Aceh Melalui Peran Aktif Guru Dalam Menerapkan Teknologi Informasi Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *TADBIRUNA*, 4(1), 151-159.
- Royani, N. A., Rohman, F., & Astuti, N. (2024). Hubungan Instructional Leadership dan Servant Leadership Kepala Sekolah Dasar dengan Mutu Pembelajaran di Era Society 5.0. *TADBIRUNA*, 4(1), 55-70.

- Masrukin, A., & Hikmah, N. N. (2024). Pemikiran Pendidikan Akhlak Ibnu Maskawaih dan Relevansinya dalam Pendidikan Akhlak di MTs Islamiyah Kepung. *TADBIRUNA*, 4(1), 46-56.
- Aziz, A. (2024). Manajemen Kepala Madrasah dalam Memaksimalkan Seleksi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di MTs Maulana Malik Ibrahim (MMI) Gresik. *TADBIRUNA*, 4(1), 27-33.
- Susanti, N. (2024). Peran Dayah Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Mahasiswa Yang Berkualitas Dan Berakhlak Mulia Di Kampus. *TADBIRUNA*, 4(1), 160-165.

