

Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cikampek Barat 1

Uma Gibran Nita¹, Wihdatul Maulidya², Syarifah Husna Nabila³, Nur Aini Farida⁴, M Makbul⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: 2110631110204@student.unsika.ac.id¹,
2110631110208@student.unsika.ac.id², 2110631110221@student.unsika.ac.id³,
nfarida@fai.unsika.ac.id⁴, m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵

Abstrak

Metode yang tidak sesuai dapat menyebabkan kebosanan, sulit dipahami, dan monoton, menjadikan peserta didik kurang aktif saat belajar. Dalam tujuan studi tindakan kelas ini adalah agar meningkatkan efektivitas Selama proses pembelajaran memanfaatkan metode kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada Proses mengajar PAI. Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT) di kelas V Sekolah Dasar Negeri Cikampek Barat 1 telah terbukti mencapai tujuan pembelajaran yaitu adanya peningkatan efektivitas pembelajaran PAI dengan memanfaatkan tipe model kooperatif TGT. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung lancar dengan persentase 82,5%, Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,42%. Menunjukkan kenaikan dalam pelaksanaan dari siklus I ke siklus II, pembelajaran sebesar 4,56%.

Kata kunci: *Efektivitas Pembelajaran PAI, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament*

Abstract

Inappropriate methods can lead to boredom, difficulty in understanding, and monotony, causing students to be less active during lessons. The purpose of this classroom action this study aims to enhance the efficiency of the educational process by utilizing the cooperative method of Team Games Tournament (TGT) type in the PAI learning process. The Cooperative Team Games Tournament (TGT) model in the fifth grade of Sekolah Dasar Negeri Cikampek Barat 1 has proven to achieve learning objectives, namely an growth in the effectiveness of PAI education through utilizing cooperative TGT model. The execution of learning activities in the first cycle went smoothly reaching a rate of 82.5%, and during the second cycle it increased to 86.42%. This indicates an improvement in the implementation of learning from cycle I to cycle II by 4.56%.

Keywords : *PAI Learning Effectiveness, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses untuk meningkatkan, memperbaiki, memperbaharui pengetahuan perilaku individu atau sekelompok guna mencerdaskan kehidupan manusia lewat aktivitas belajar mengajar. Salah satu kegiatan yang tidak mampu dilepaskan dari pendidikan ialah proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara formal ataupun non formal sesuai dengan keadaan dan situasi yang terjadi.

Pemanfaatan metode pengajaran yang efektif dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Pembelajaran yang aktif melibatkan faktor utama seperti guru, siswa, dan interaksi di antara mereka, serta didukung oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan (Amarendra & Haryudo, 2015).

Penggunaan metode yang tidak sesuai bisa membuat kebosanan, kurang pemahaman, dan kesan monoton, sehingga murid kurang berpartisipasi dalam belajar. Metode belajar adalah metode untuk melaksanakan rencana melalui aktivitas langsung dan praktis guna meraih sasaran belajar (Sanjaya 2006:147). Beberapa cara pembelajaran dapat diterapkan untuk melaksanakan strategi pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan pandangan Nasution (2018:145-146) pola pengajaran Teams Games Tournament (TGT) Pengajaran ini dilakukan dalam format kelompok dan mampu memperkuat komunikasi antara pendidik dan pelajar. Dengan kata lain, pada pola ini, hubungan antara pelajar dan pengajar mampu membangun suasana kelas yang nyaman melalui diskusi kelompok, tanya jawab, dan berbagi informasi dengan teman berbeda, membuat proses pembelajaran lebih efisien. Akhirnya, peningkatan hasil belajar siswa pun tercapai.

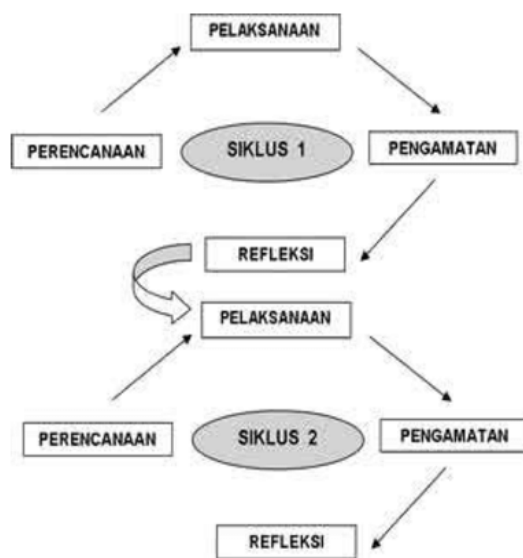
Berdasarkan pengamatan peneliti di bulan Maret sampai April di SDN Cikampek Barat 1, terungkap bahwa selama pelaksanaan pembelajaran PAI di kelas V. Pengajar belum maksimal saat penerapan berbagai strategi pembelajaran. Biasanya, materi disampaikan melalui presentasi dan dialog, diikuti dengan pemecahan soal bagi murid. Pengajar belum mengembangkan pendekatan tertentu untuk memastikan keaktifan dan keterarahan semua siswa. Mengakibatkan kurangnya efektivitas serta siswa sering tidak aktif dalam pembelajaran, sehingga pendidik perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar mereka lebih bersemangat, lebih aktif dan atusias mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan langkah-langkah dalam menentukan metode belajar yang bisa mendorong murid agar semakin semangat saat belajar, sebab selama proses belajar PAI masih dominan menggunakan metode ceramah dan menghafal.

Dari informasi tersebut, penting untuk menemukan solusi guna mengoptimalkan proses belajar PAI serta perlu adanya motivasi untuk meningkatkan efektivitas selama proses belajar. Penggunaan metode belajar secara kolaboratif tipe Teams games tournament (TGT) pada pembelajaran PAI dapat menjadi jawaban atas berbagai tantangan yang dialami siswa selama proses pendidikan berlangsung. Metode TGT mudah diterapkan karena melibatkan siswa sebagai rekan belajar dengan elemen permainan dan informasi.

Pendekatan ini menyertakan elemen kesenangan melalui penerapan game (Slavin, 2008: 14). Keberhasilan pengajaran tergantung pada kemampuan pengajar dalam merancang pendekatan yang meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar. Perancangan metode pembelajaran yang efisien bertujuan untuk menghasilkan situasi belajar mendukung murid. Metode pembelajaran yang dirancang dengan baik bertujuan untuk membuat siswa belajar dengan aktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar secara maksimal.

METODE

Studi ini bertujuan untuk penelitian tindakan kelas (PTK) dan mengungkapkan bahwa studi yang diterapkan pada sebuah kelas untuk mengamati dampak dari langkah yang diterapkan pada peserta didik dalam kelas tersebut. Mualimin & RAH Cahyadi (2014:5) Penelitian ini menggunakan desain yang dirancang oleh Stephen Kemmis dan Taggart, yang memiliki kemiripan dengan konsep yang dikenalkan oleh Lewin. Satu siklus terdiri dari empat komponen, mengikuti struktur yang mirip dengan model Lewin, antara lain mencakup: 1) fase perencanaan, 2) fase implementasi, 3) monitoring, 4) evaluasi (Muhammad Djajadi, 2019: 11).



Gambar 1. Skema Rancangan Kegiatan Pembelajaran 1

Penelitian ini dilakukan di SDN Cikampek Barat I bertempat di Kp. Krajan, Desa. Cikampek Barat, Kec. Cikampek. Kelompok penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V semester 2 tahun akademik 2024/2025. Dari 20 siswa, terdapat 12 pria dan 8 wanita, yang mana tiap

pertemuan ada 1 siswa yang tidak masuk. Studi dilaksanakan bulan April 2024. Metode proses mengumpulkan data dalam studi tindakan kelas ini meliputi angket, instrumen pengamatan, lembar kerja murid, catatan lapangan, dan analisis dokumen berupa tugas murid (Munir & Nurawati, 2023).

Studi tindakan kelas berlangsung melalui dua siklus, dengan setiap siklus melibatkan 3 sesi. Pertemuan 1 untuk observasi serta melakukan wawancara dengan guru PAI di SDN Cikampek Barat I dan pertemuan 2 dan 3 untuk penjelasan materi kepada peserta didik. Pertemuan kedua dan ketiga dialokasikan waktu 2 x 45 menit, sebab pembelajaran dilakukan secara tatap muka terbatas. Kelas IV dijadikan subyek penelitian karena kelas ini memiliki keaktifan yang kurang diantara tingkat kelas yang berbeda. Topik yang dianalisis terkait dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keaktifan belajar. Kompetensi utama yang dikembangkan adalah: (1). Siswa bisa memahami ketentuan pelaksanaan ibadah haji dan kurban dengan tepat, (2). Siswa dapat mengembangkan kebiasaan berperilaku terpuji dan rela berkorban, sebagai bukti pemahaman yang benar terhadap ibadah haji dan kurban, (3). Siswa dapat memaparkan aturan melaksanakan haji dan kurban dengan benar, (4). Siswa bisa mengerti makna dari pelaksanaan haji dan kurban dengan benar.

Setelah tindakan dilakukan, data keaktifan dikumpulkan melalui angket berisi 10 pertanyaan untuk menilai dampak kooperatif tipe tersebut Team Games Tournament (TGT) guna menaikkan kemampuan efektivitas proses belajar PAI. Informasi yang dikumpulkan berasal dari hasil observasi serta tes selanjutnya dianalisis. Studi tindakan kelas ini dianggap sukses jika efektivitas murid dalam pembelajaran PAI dengan model TGT bertambah dari tahap pertama ke tahap kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) merupakan model yang bisa diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan. Model ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama, interaksi antar siswa, serta aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Permainan dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai, sambil juga mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi aktif dalam belajar. Penilaian dilakukan berdasarkan peningkatan skor keseluruhan tim. Skor individu setiap anggota tim akan menjadi skor tim, sehingga siswa terdorong untuk meningkatkan skor pribadi mereka demi kesuksesan tim. Keberhasilan model ini sangat dipengaruhi oleh keragaman anggota dalam kelompok, termasuk variasi dalam keterampilan, pengalaman, etnik, gender, kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan dedikasi terhadap tim.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Dalam Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya, seperti dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Berdasarkan Suarjana (2000), kelebihan dan kekurangan Model TGT (Teams Games Tournament) adalah:

- **Kelebihan Model Pembelajaran TGT**

1. Meningkatkan fokus waktu pada tugas.
2. Mengutamakan penerimaan terhadap keragaman individu.
3. Memungkinkan penguasaan materi secara mendalam dalam waktu singkat.
4. Pembelajaran berlangsung dengan partisipasi aktif dari siswa.
5. Membimbing siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Semangat belajar meningkat.
7. Prestasi belajar meningkat.
8. Mengembangkan kebajikan, kepekaan, dan toleransi.

- **Kelemahan Model Pembelajaran TGT**

1. Bagi Guru

Kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademis yang beragam. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru sebagai pengendali cermat dalam menentukan pembagian kelompok. Selain itu, waktu yang digunakan oleh siswa sering melebihi batas yang sudah ditetapkan. Masalah ini bisa diatasi jika guru mampu mengelola kelas dengan efektif.

2. Bagi Siswa

Beberapa siswa berkemampuan tinggi masih kurang terbiasa dan merasa kesulitan memberikan penjelasan kepada teman-temannya. Untuk mengatasi kelemahan ini, guru perlu membimbing siswa berkemampuan akademik tinggi agar mampu berbagi pengetahuan dengan teman-temannya.

Berikut adalah beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam pembelajaran tipe TGT: (1) Pembagian waktu yang tepat, efisien, dan efektif untuk kegiatan pendahuluan, presentasi kelas, tim, serta turnamen (2) Guru harus teliti dan cermat dalam membagi kelompok diskusi serta kelompok turnamen. (3) Guru harus bisa mengendalikan kelas, memberikan motivasi yang baik, serta menjelaskan aturan turnamen secara rinci dan jelas. Setiap kelompok menerima 2 LKS dan handout (5) Hadiah dapat diberikan kepada tiga kelompok dengan skor tertinggi. (6) Pembagian kelompok diskusi berdasarkan hasil awal dan penggunaan soal pilihan ganda tidak selalu menjamin konsistensi kemampuan siswa.

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN Cikampek Barat 1 dengan jumlah 20 siswa. Tetapi pada setiap siklus terdapat 1 siswa yang tidak hadir. dengan 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus mencakup 1 pertemuan. Studi ini bertujuan mengkaji proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT).

Pengamatan yang dilakukan bersifat individu dengan memberikan tanda ceklis pada setiap angket. Hasil dari lembar observasi menunjukkan efektivitas siswa dalam pembelajaran PAI materi pokok ibadah haji dan qurban adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Dari hasil penelitian yang dilakukan, lembar observasi proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada table 1.

Table 1. Hasil lembar observasi efektivitas siklus I

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor
1.	Yuanita	31
2.	Fatimah	32
3.	Dika	35
4.	Rizki	32
5.	Shofwan Ramdhani	31
6.	Fahrul	35
7.	Syifa	36
8.	Reynaldi	34
9.	Nayla	37
10.	Intan	35
11.	Fiki	32
12.	Rindu	31
13.	Abiyyu	29
14.	Muhammad Aldi	33
15.	Ramdan	24
16.	Rizky	37
17.	Cahya	33
18.	Septiana	35
19.	Tora	35
Total Skor Siswa		627

2. Rumus siklus I

Sebelum melakukan perhitungan menggunakan presentase terlebih:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{total nilai yang tersedia}}{\text{jumlah jumlah murid}}$$

$$M = \frac{627}{19}$$

$$M = 33$$

Setelah nilai rata-rata diketahui, langkah berikutnya adalah menetapkan presentase:

$$P = \frac{\text{Rata-rata yang didapatkan}}{\text{nilai tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Berdasarkan observasi pada langkah siklus I dengan jumlah siswa 19 dan angket berjumlah 10 pertanyaan menunjukkan bahwa hasil lembar observasi efektivitas hasil dari pembelajaran PAI menunjukkan rata-rata nilai yang dicapai yakni 33 dengan pencapaian presentase 82,5 %.

3. Siklus II

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, lembar observasi proses pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua terlihat pada table 2.

Table 2. Hasil lembar observasi efektivitas siklus II

No.	Nama	Jumlah Skor
1.	Yuanita Alike. P	30
2.	Fatimah	34
3.	Dika	36
4.	M. Fahrul	36
5.	Syifa Auliva. P	36
6.	Reynaldi	39
7.	Nayla Fadia Azmi	40
8.	Intan Mahar. R	36
9.	Viki	36
10.	Rindu	31
11.	Abiyyu Saputra	25
12.	Muhammad Aldi	35
13.	Ramdan	35
14.	Rizky Pratama	37
15.	Cahaya Gumilar	37
16.	Septiana	34
17.	Tora	31
18.	Dewi Nurul. H	35
19.	Sofwan Ramdhani	34
Total Skor Siswa		657

4. Rumus siklus II

Sebelum menghitung persentase, langkah pertama adalah menghitung nilai rata-rata:

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{total nilai yang tersedia}}{\text{jumlah jumlah murid}}$$

$$M = \frac{657}{19}$$

$$M = 34,57$$

Setelah mendapatkan rata-rata nilai, langkah berikutnya adalah menentukan persentasenya :

$$P = \frac{\text{Rata-rata yang didapatkan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{34,57}{40} \times 100\%$$

$$P = 86,42\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap siklus I dengan jumlah siswa 19 dan angket berjumlah 10 pertanyaan menunjukkan bahwa hasil lembar observasi efektivitas Hasil pembelajaran PAI mengindikasikan bahwa rata-rata nilai yang dicapai adalah 34,52 dengan hasil presentase 86,42 %.

Berdasarkan temuan penyebaran angket, pada tahap Pada siklus II, peneliti telah mengamati perubahan signifikan dibandingkan dengan siklus I, menunjukkan adanya

peningkatan efektivitas siswa dalam belajar PAI, terutama pada materi ibadah haji dan berkorban.

Bukti ini terlihat dari perbandingan hasil pengamatan antara siklus I dan siklus II. Hasil dari presentasi tersebut adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum skor siklus II - skor siklus I}{\sum skor siklus II} \times 100\%$$
$$x = \frac{657 - 627}{657} \times 100\%$$
$$x = 4,56\%$$

Jadi, dapat kita simpulkan Perbandingan antara siklus I dan siklus II di atas mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran terdapat peningkatan pada siswa kelas V, yaitu sebanyak 4,56 %, berarti efektifitas siswa meningkat dalam melalui pembelajaran PAI dengan model TGT (Teams Games Tournament), jadi hasil kuesioner peningkatan efektivitas pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Menurut data yang diterima pada siklus I menyatakan bahwa penggunaan model pengajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) pada pelajaran PAI menunjukkan hasil presentase sebesar 82,5%. Namun, Naba (2020) menjelaskan bahwa persentase ketercapaian belajar siswa pada siklus awal sebesar 82,5% menunjukkan bahwa hasil belajar masih belum optimal karena belum mencapai target penelitian yang diharapkan, yaitu 85%. Dengan presentase Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT dalam pembelajaran PAI belum berhasil atau perlu dilihat presentase pada tahap kedua.

Pada putaran kedua pembelajaran model jenis kerja sama TGT (Team Games Tournament) menunjukkan bahwa adanya kemajuan dari tahap pertama, yaitu dengan persentase 86,45%. Ini menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat peningkatan sebesar 4,56% dibandingkan dengan siklus I dan telah dikatakan bahwa model TGT ini efektif untuk pembelajaran PAI.

Berdasarkan pengamatan tersebut, terbukti bahwa pembelajaran Pembelajaran PAI dengan menerapkan model TGT (Team Games Tournament) pada tingkat kelas V SDN Cikampek Barat I telah efektif dan menunjukkan peningkatan dari siklus I. Hasil peningkatan ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang sudah sangat memuaskan, penelitian kelas ini dianggap sudah memenuhi kriteria dan dicukupkan sampai siklus II.

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian tindakan kelas, terjadi peningkatan efektivitas dengan memakai Model Kooperatif Tipe TGT (teams games tournament) di dalam kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cikampek Barat 1 telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran, antara lain menggambarkan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan mengidentifikasi peningkatan efektivitas pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif jenis TGT. Pembelajaran pada siklus I berlangsung dengan sukses mencapai 82,5%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 86,42%. Ini mengindikasikan peningkatan pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 4,56%. Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk perbaikan pada penelitian mendatang. Penelitian ini

seharusnya mengelola waktu dengan efektif agar model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dilaksanakan sesuai dengan RPP. Selain itu, peneliti sebaiknya menghindari menjawab pertanyaan sendiri dan lebih mendorong siswa untuk menjawab, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Astuti, S. Y. (2010). Efektifitas pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta tahun ajaran 2009/2010.
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235-244.
- Fatmawati, U. (2010). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Materi Pokok Ilmu Tajwid Melalui Metode Drill Kelas Vii G Di SMP Negeri 1 Kragan, Rembang Tahun Pelajaran 2009-2010.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431-437.
- Mualimin & RAH Cahyadi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ganding Pustaka
- Muhammad Djajadi. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Muzaemah, M. (2018). Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 34-40.
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas metode pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 148.