

Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Binti Lailiatul Mufidah

Institut Agama Islam Tribakti Kediri, Indonesia
lailiatulmufidahh@gmail.com

Abstract: The results of the study, namely (1) Implementation of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model in Improving Learning Outcomes of Fiqh Subjects at MA Bilingual Ulul Albab Kelutan Ngronggot Nganjuk generally carried out with several steps including: learning design Establishing the subject First, initial activities, students pay close attention to the readings and pictures from the Fiqh subject guide book and the Implementation of Fiqh Learning with the TGT (Team Game Tournament) Model, (2) The Impact of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model, among others, makes it easier for Maple Teachers in delivering Fiqh material to students, Learning Models Team Games Tournament (TGT) has many impacts, including as an alternative to create varied conditions in teaching and learning activities, can help teachers to solve problems in learning, such as low student interest in learning, low student learning activities or low student learning outcomes and involve cell activity send students without having to have differences in status, also involving the role of students as "peer tutors".

Keywords: Implementation, Learning Outcomes, Team Game Tournament.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam mewujudkan sumber daya manusia yang kompeten di berbagai bidang keilmuan. Usaha memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan antara lain pembaruan bidang kurikulum, pengembangan model pembelajaran, sistem penilaian, dan lain sebagainya.¹

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang. Dalam praktik pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajarpun yang cocok untuk segala situasi.² Karena masing-masing mempunyai landasan berbeda dan cocok untuk situasi tertentu.

Berdasarkan observasi di MA Bilingual Ulul Albab, metode ceramah yang telah turun temurun masih dipergunakan di beberapa mata pelajaran. Metode ceramah tidak

¹ Marita Lailia Rahman, "Model Pengembangan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Philip. B. Crosby," *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (2020): 41–56.

² Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).h.8

dapat dimungkirkan harus ada dalam proses kegiatan belajar, namun dengan berkembangnya zaman hendaknya perlu dikembangkan dengan dikombinasikan dengan model-model pembelajaran yang lain, yang tentunya sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, sebagaimana yang telah peneliti alami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran ternyata sebagian besar peserta didik membuat kegaduhan di tengah-tengah berlangsungnya proses pembelajaran motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran fikih perlu ditingkatkan, sehingga peserta didik kurang menguasai materi yang telah guru sampaikan, ketika itulah guru mencari tahu penyebab dan berusaha mencari *problem solving* bagi fenomena ini. Melihat kondisi tersebut, guru fikih berusaha mencari solusi agar tujuan pengajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, agar mereka memiliki motivasi belajar.

Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka memerlukan bimbingan dan bantuan untuk memahami bahan pengajaran dalam berbagai kegiatan belajar. Untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru, memberikan bimbingan terhadap siswa dalam belajar, diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai.³

Salah satu cara yang harus dilakukan oleh guru fikih adalah melakukan kegiatan praobservasi yaitu melihat situasi sekolah yang ada. Dilihat dari segi lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan yang lainnya. Menurut peneliti menemukan suatu masalah salah satunya pembelajaran terkesan membosankan, dan terpusat pada guru pengampu yang membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Maka dari itu peneliti akan melaksanakan penelitian terhadap pembelajaran guru fikih dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang diharapkan mampu menjawab permasalahan tersebut.⁴

Ide utama dari belajar kooperatif adalah peserta didik bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya yang mana belajar kooperatif menekankan pada tujuan kesuksesan kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan penugasan materi.⁵ Sehingga peserta didik akan berlomba-lomba mendapat skor paling tinggi, selain belajar tentang materi, secara tidak langsung mereka belajar tentang menghargai pendapat orang lain, tanggung jawab, mempererat pertemanan, dan lain-lain. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Hal ini memperkuat alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT.⁶

³ Jauhar Fuad, "Strategi Pembelajaran Kooperatif (Studi Eksperimen)," *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 20, no. 1 (2009).

⁴ Siti Romlah, S.HI, Wawancara, 17 Maret 2021, Kantor MA Bilingual Ulul Albab.

⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan* (Bandung: Pustaka Pelajar, 2014).h.89

⁶ Trianto, *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2021).h.117

Dalam standar isi madrasah aliyah, mata pelajaran fikih merupakan salah satu komponen materi PAI yang menjadi tolok ukur keberhasilan sekaligus kemampuan khas madrasah aliyah yang notabene bercirikan keislaman lebih mendalam. Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan di tempat penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran fikih telah dilaksanakan sesuai petunjuk pelaksanaan pembelajaran nasional. Namun masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar rendah, hal ini terbukti dengan adanya nilai ulangan harian semester ganjil yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan.

Dari hasil prasurvey dan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Bilingual Ulul Albab, diperoleh keterangan bahwa, sebelum menerapkan model pembelajaran TGT, banyak siswa yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan hasil ini terlihat dari nilai ulangan harian semester ganjil yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.” Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian mata pelajaran fikih tahun pelajaran 2020/2021 kelas XI MA Bilingual Ulul Albab, Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa nilai ulangan harian mata pelajaran fikih kelas XI dengan jumlah 22 siswa. Terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Diketahui bahwa terdapat 13 siswa atau 60.7% belum mencapai KKM, sedangkan terdapat 9 siswa atau 39.3% yang mencapai KKM. Berdasarkan Prasurvey belum mencapainya KKM dari hasil belajar siswa kelas XI MA Bilingual Ulul Albab disebabkan proses pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah, mendengarkan penjelasan guru, hafalan dan tanya jawab sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan dan mendapat nilai di bawah KKM.

Oleh karena itu, untuk menanggulangi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide-idenya serta aktif dalam pembelajaran dengan ini guru fikih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang diuraikan dengan kata-kata menurut pendapat responden, sesuai dengan pertanyaan seorang peneliti. Dengan penelitian kualitatif diharapkan peneliti dapat memperoleh data secara rinci semua hal yang diteliti yang berhubungan responden langsung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang mendeskripsikan mengenai suatu keadaan, peristiwa, objek atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka maupun kata-kata.⁷

Adapun sumber data dalam penelitian ini sebagai berikut : a) Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari guru mata pelajaran fikih di MA Bilingual Ulul Albab Kelutan, Ngronggot,

⁷ Lexy J Moelongo, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Raja Rosdakarya Offset, 2006).h.4

Nganjuk. b) Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen hasil pembelajaran fikih di MA Bilingual Ulul Albab Kelutan, Ngronggot, Nganjuk.

Pembahasan

Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa. Hubungan antara guru dengan siswa harus bersifat dinamis dan mengedukasi. Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif.⁸

Menurut Arends dalam Mei Dewi, *cooperative learning* adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan *reward* yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa. Pada pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Menurut Slavin dalam Yanti Purnamasari,⁹ ada langkah-langkah utama yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu, presentasi kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi. Kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Tahap selanjutnya, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Menurut Slavin dalam Ridwan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Tahap terakhir, rekognisi tim yaitu penghargaan kelompok.¹⁰ Masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Gora menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu langkah penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan apa yang diungkapkan Slavin,¹¹ model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri berikut:

⁸ Fitriyana Lola, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Viii Mts Al-Hikmah Bandar Lampung" (Undergraduate, Uin Raden Intan Lampung, 2021), [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/13651/](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/13651/).

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek* (Bandung: Nusa Media, 2005).h.41

¹⁰ H. Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Cetakan ke 3 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).h.18

¹¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*.

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar-siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. Games tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati lima sampai enam orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Permainan diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak dibaca).¹²

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan-aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membukakan kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban yang benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, di mana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang.

3. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung skor rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota.

Pelaksanaan Pembelajaran Model Team Game Tournament

1. Rancangan Pembelajaran

Dalam tahap ini, dibuat rancangan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menetapkan pokok bahasan tentang pengertian menikah, hukum menikah dan syarat/rukun nikah.

¹² Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Cetakan ke 7 (Bandung: Alfabeta, 2013).h.11

Pertama, kegiatan awal, siswa mencermati bacaan dan gambar dari buku panduan mapel fikih. Siswa menyampaikan komentar mengenai pengertian, hukum, serta syarat/rukun menikah. Guru membuat siswa menjadi 5 kelompok. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kedua, kegiatan inti, siswa-siswa melakukan diskusi dengan kelompok mengenai pengertian, hukum, serta syarat/rukun menikah dengan baik sesuai pendapat dari kelompoknya. Mempresentasikan hasil diskusi untuk ditanggapi oleh kelompok lain sebagai landasan untuk memperbaiki hasil pekerjaannya secara cermat.

Ketiga, kegiatan penutup, siswa dan guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan siswa dalam mengungkapkan pengertian, hukum, serta syarat/rukun menikah. Siswa dan guru merancang kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang.¹³

- b) Menetapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- c) Membuat RPP.
- d) Mempersiapkan lembar observasi yang telah dibuat.
- e) Mempersiapkan alat mengajar.
- f) Mempersiapkan alat tes hasil tindakan yaitu tes tertulis berupa soal-soal latihan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran tersebut adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum menyampaikan materi guru memberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai pengertian, hukum, serta syarat/rukun menikah.

Guru menyampaikan pengantar pembelajaran. Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Guru menggambarkan skema atau peta konsep tentang materi yang disampaikan, serta menjelaskan tentang pengertian, hukum, serta syarat/rukun menikah. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Guru membagi siswa dalam 5 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang telah diketahui guru dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu siswa bergabung dengan kelompok yang telah dibentuk. Guru menjelaskan fungsi kelompok kepada seluruh siswa dalam pembelajaran. Setelah guru memberikan penyajian materi, masing-masing kelompok bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Kegiatan siswa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban antar kelompok, memeriksa dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan konsep kelompok lain jika terdapat kesalahan tentang presentasi materi yang kurang sesuai dengan buku panduan yang sudah diberikan.

Game berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas belajar kelompok. Siswa memulai *game* di meja turnamen. Beberapa peserta didik mewakili kelompoknya

¹³ Yuni Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," *Didaktis* 8 (2009).

masing-masing untuk peserta didik memilih kartu bernomor atau kertas dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.¹⁴

Guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing kelompok yang mendapat hadiah adalah dengan skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok dengan nilai tertinggi mendapatkan predikat *the best team*.

Dampak Model Pembelajaran Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁵ Adapun hasil dari proses belajar tersebut berupa nilai atau perilaku. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional.¹⁶

Menurut Udin S Winataputra, hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa di mana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.¹⁷

Dari hasil penelitian model pembelajaran TGT mempunyai banyak dampak antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa dampak signifikan di antaranya: (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (c) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, (d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (e) motivasi belajar lebih tinggi, serta (f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Namun, TGT juga mempunyai kelemahan di antaranya: bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning : Efektivitas Pembelajaran Kelompok*.h.35

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).h.3

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).h.46

¹⁷ Udin Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka, 2014).h.10

kepada temannya.¹⁸ Apabila model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan dalam pembelajaran ada kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan di antaranya:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.
4. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
5. Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
6. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
7. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
8. Siswa memiliki kebebasan berinteraksi serta mengeluarkan pendapatnya.

Kesimpulan

Implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar secara garis besar dilakukan dengan beberapa langkah pertama, rancangan pembelajaran berupa membuat rancangan pembelajaran, menetapkan pokok bahasan diawali dengan siswa mencermati bacaan dan gambar dari buku panduan, kegiatan inti siswa-siswa melakukan diskusi dengan kelompok. Dan kegiatan penutup, siswa dan guru melakukan refleksi.

Langkah selanjutnya yakni pelaksanaan pembelajaran dengan kegiatan awal, siswa mencermati bacaan dan gambar dari buku panduan. Siswa menyampaikan komentar mengenai materi. Guru membuat siswa menjadi 5 kelompok. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. siswa-siswa melakukan diskusi dengan kelompok. Mempresentasikan hasil diskusi untuk ditanggapi oleh kelompok lain sebagai landasan untuk memperbaiki hasil pekerjaannya secara cermat. Siswa dan guru melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang kesulitan siswa kemudian siswa dan guru merancang kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang.

Dampak model pembelajaran TGT antara lain memudahkan guru mapel dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, model pembelajaran TGT mempunyai banyak dampak antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya.

Daftar Rujukan

Fuad, Jauhar. "Strategi Pembelajaran Kooperatif (Studi Eksperimen)." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 20, no. 1 (2009).

¹⁸ Miftahul Huda, *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan*.h.44

- H. Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Cetakan ke 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Hamzah B Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Isjoni. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Cetakan ke 7. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Lexy J Moelong. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Raja Rosdakarya Offset, 2006.
- Lola, Fitriyana. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021. <http://repository.radenintan.ac.id/13651/>.
- Miftahul Huda. *Cooperative Learning metode, teknik, struktur dan model penerapan*. Bandung: Pustaka Pelajar, 2014.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Rahman, Marita Lailia. "Model Pengembangan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Philip. B. Crosby." *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (2020): 41–56.
- Robert E. Slavin. *Cooperative Learning Teori, Risheet dan Praktek*. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Siti Romlah, S.HI. Wawancara, 17 Maret 2021. Kantor MA Bilingual Ulul Albab.
- Trianto. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2021.
- Udin Winataputra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka, 2014.
- Yuni Gayatri. "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi." *Didaktis* 8 (2009).