



## JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

### UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT

Sarmasuseni Tampubolon

Kementerian Agama Kabupaten Tapanuli Utara, [tampubolonsarmasuseni@gmail.com](mailto:tampubolonsarmasuseni@gmail.com)

**ABSTRACT**, *The formulation of the problem in this study is whether after implementing the team games team games tournament learning method can improve student learning outcomes in Class VI SD Negeri 177041 Simarhomba. The number of subjects in this study were 21 students from Class VI in the 2021/2022 school year. To obtain data in this study, the authors conducted data collection research by means of a member test. This type of research is classroom action research (CAR) using an inquiry learning model. This study consisted of 2 cycles, cycle I and cycle II, each of which had two meetings. At each meeting the researchers conducted a test of student learning outcomes, to determine the level of student learning completeness. In cycle I for the class average value of 79.18% in cycle II increased to 83.04% or an increase of 3.86%. The results of the study show that through the application of team games team games tournament learning methods can improve student learning outcomes in Class VI SD Negeri 177041 Simarhomba*

**Keywords:** *learning outcomes, learning methods, team games tournament*

**ABSTRAK**, *Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah setelah melalui penerapan metode pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada di Kelas VI SD Negeri 177041 Simarhomba. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 21 siswa yang berasal dari Kelas VI pada tahun ajaran 2021/2022, untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian pengumpulan data dengan cara member test. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri..*

*Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus I dan siklus II masing-masing memiliki dua pertemuan. Pada setiap pertemuan peneliti melakukan test hasil belajar terhadap siswa, untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa. pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% pada siklus II meningkat menjadi 83,04 % atau meningkat sebesar 3,86%.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui penerapan metode pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VI SD Negeri 177041 Simarhomba*

**Kata Kunci:** *hasil belajar, metode pembelajaran, team games tournament*

### LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah. Seperti yang diungkapkan Suhartono pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh institusi persekolahan (*school education*) untuk membimbing dan melatih peserta didik agar tumbuh kesadaran tentang eksistensi kehidupan dan kemampuan menyelesaikan setiap persoalan kehidupan yang selalu muncul.

Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa dalam belajar. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berjalan dengan baik, apabila proses belajar mengajar dapat membangkitkan kegiatan

belajar yang efektif. Menurut Sardiman itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Satu aspek pembelajaran kooperatif ialah bahwa disamping pembelajaran kooperatif membantu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik diantara siswa, pembelajaran kooperatif secara bersamaan membantu siswa dalam pelajaran akademis mereka. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah metode *Team Games Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan metode pembelajaran kelompok yang melibatkan aktivitas siswa dengan terjadi pertukaran pikiran atau gagasan mengkonstruksi pengetahuan di antara siswa dalam kelompok saat mendapatkan tugas.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rut Erviana Kurniasari dkk bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permintaan, penawaran, dan terbentuknya harga pasar. Hasil belajar pada aspek pemahaman konsep yang dikenai model pembelajaran kooperatif TGT lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada siswa yang dikenai pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai *post test* untuk kelas eksperimen sebesar 76,77 dan kelas kontrol sebesar 73,00. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata sebesar 3,77 antara kedua kelas tersebut dimana kelas eksperimen nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 83,87 %..

Penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* mungkin dapat menjadikan siswa terpacu untuk lebih belajar aktif karena terlibat persaingan untuk memenangkan permainan yang disediakan guru. Menurut Slavin *game* itu sendiri menciptakan warna positif di dalam kelas karena kesenangan siswa terhadap permainan tersebut. Menurut Huda metode TGT lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang, dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Beberapa asumsi tentang rendahnya hasil belajar siswa Kelas VI dalam pembelajaran PAK disebabkan oleh adanya anggapan bahwa mata pelajaran PAK adalah mata pelajaran yang hanya berbicara tentang iman orang Kristen yang sifatnya hafalan sehingga kurang menarik.

## **KAJIAN TEORI**

### **Hasil Belajar**

Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya tujuan pembelajaran oleh siswa. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran oleh siswa

maka guru hendaknya melakukan evaluasi. Melalui hasil evaluasi guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Segala aktivitas bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Dimana hasil belajar merupakan indikator penguasaan pengetahuan dan pemahaman siswa. Menurut Sudjana dikatakan bahwa : “ Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar, hal ini berarti optimalnya hasil belajar tergantung pada proses belajar siswa dan proses mengajar siswa.

Melalui proses belajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku yang terjadi di dalam diri seseorang melalui belajar disebut hasil belajar. Gagne mengemukakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. Sikap-sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan mempengaruhi perilaku terhadap benda, kejadian atau makhluk hidup lainnya.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi , sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Kegiatan dari usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku yang merupakan proses belajar, sedangkan perubahan tingkah laku yang diamati dan diukur merupakan hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dilihat dari nilai belajar, nilai tugas, nilai sumatif yang kemudian dirata-ratakan dan disajikan dalam raport siswa. Dengan demikian hasil evaluasi dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan hasil belajarnya. Bila hasil belajar yang dicapai telah memuaskan, maka siswa tersebut akan berusaha untuk lebih meningkatkan kemampuannya pada masa yang akan datang. Dan sebaliknya, apabila hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan, maka siswa tersebut akan berusaha untuk memperbaiki dan meningkatkan cara belajarnya pada masa yang akan datang.

Hasil belajar PAK tentu saja harus dikaitkan dengan tujuan pendidikan PAK yang telah dicantumkan dalam garis-garis besar program pengajaran PAK di sekolah dengan tidak melupakan hakikat PAK itu sendiri.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar PAK SD adalah segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari satu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti suatu program pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang diperoleh siswa melalui proses belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang diukur melalui tes.

### **Tinjauan Tentang Metode *Team Games Tournament* (TGT)**

Menurut Huda metode TGT lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang, dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran. *Team Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Slavin menyatakan ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif metode TGT, yaitu presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok.

#### 1. Presentasi kelas

Presentasi kelas digunakan oleh guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi yang dipimpin guru atau dengan presentasi audiovisual. Fokus presentasi kelas berbeda dengan presentasi pada pengajaran biasa, karena hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi berlangsung, karena akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan soal-soal dan akan menentukan skor tim mereka.

#### 2. *Team* (kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok adalah dengan bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

#### 3. *Game*/permainan

*Game*/permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan serta dirancang untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dilakukan oleh tiga sampai lima orang siswa yang berkemampuan setara, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

#### 4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung, biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan setiap tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan siswa. Pada turnamen, tiga sampai lima siswa yang setara kemampuannya mewakili tim yang berbeda saling bersaing dalam turnamen.

#### 5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Setelah *game* turnamen selesai. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksa poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan, lalu, pindahkan poin-poin itu dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota kelompok, dan bagilah jumlah tim yang bersangkutan. *Team* mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 keatas, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 45 sampai 49 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40-44.

Telah disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga, diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament*, dapat menjadikan siswa Kelas VI SD Negeri 173103 Tarutung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen(PAK)**

Pendidikan Agama Kristen merupakan pelayanan kepada semua orang untuk memenuhi tugas panggilannya dan memperlengkapi anggota persekutuan yang beribadah, bersaksi, mengajar, belajar dan melayani dalam nama Yesus. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Boehlke dalam kutipan yang mengemukakan bahwa: "PAK adalah pelayanan Pedagogie oleh orang tua dan gereja yang melibatkan kaum muda dengan cara wajar dan pengalaman keluarga Kristen dan membimbing orang tua untuk memenuhi panggilannya dan kehidupan Jemaat tanpa mengharuskan kaum muda itu lebih dahulu mengalami pertobatan yang hebat pada umur tertentu dan

melengkapai warga jemaat untuk hidup sebagai anggota persekutuan yang beribadah, bersaksi, mengajar, belajar dan melayani atas nama Yesus

Menurut Homrighausen "Tujuan PAK adalah pelajar muda dan tua agar memasuki persekutuan yang hidup dengan, oleh, dan dalam Dia sehingga terhisap dalam persekutuan yang mengakui dan memuliakan namaNya di segala waktu dan tempat.

Pendidikan Agama Kristen yang bersumber dari Firman Allah yang harus dipelajari dan diterima dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi panggilanNya setelah mengalami pertobatan. Setiap siswa siswi harus mengerti tentang jalan keselamatan yang dari Tuhan yaitu dengan percaya bahwa kematian Tuhan Yesus di kayu salib adalah satu-satunya jalan ke surga.

## **METODOLOGI**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas "Classroom Action Research" dengan penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar PAK siswa di Kelas VI SD Negeri 177041 Simarhumpa Tahun Ajaran 2021/2022". Dengan jumlah populasi dan sampel adalah 21 orang maka penelitian ini menggunakan penelitian populasi.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

Refleksi yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas siklus I yang dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal baru mencapai 76,19% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 79,18%, walaupun sudah melebihi dari indikator yang ditentukan namun belum mencapai atau melebihi batas kriteria ketuntasan yang di tentukan oleh sekolah yakni 80% sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk menyelesaikan materi yang belum dikuasai siswa, yaitu dengan dilanjutkan di siklus II.

### **Siklus II**

Aktivitas siswa siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Dan yang mana pada siklus I untuk nilai rata-ratanya sebesar 79,18% pada siklus II meningkat menjadi 83,04 % atau meningkat sebesar 3,86% dan untuk ketuntasan klasikalnya yang mana pada siklus I untuk ketuntassan klasikalnya sebesar 76,19% pada siklus II meningkat menjadi 90,47% atau meningkat sebesar 11,11%, yang berarti

sudah mencapai indikator keberhasilan dan yang ditentukan dari sekolah. Hal tersebut membuat tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT belum dapat berlangsung secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi aktivitas siswa yang mana secara keseluruhan hanya mencapai 55,4%, dimana kesiapan siswa dalam menerima pelajaran masih kurang. Ketika guru menjelaskan materi masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri, siswa belum berani bertanya kepada guru dan temannya ketika siswa tersebut belum memahami materi yang diajarkan serta masih ada siswa yang bingung dalam penerapan metode pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada yang dilaksanakan di akhir pembelajaran siklus I dapat diketahui bahwa diperoleh rata-rata kelas sebesar 79,18% dengan ketuntasan klasikal sebesar 76,19%, walaupun nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%. Namun itu belum dikatakan berhasil karena nilai tersebut kurang dari ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%, dan masih ada siswa yang bekerjasama dengan temannya dalam mengerjakan soal tes evaluasi siklus I. Untuk meningkatkan hasil belajar beserta aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran di siklus II dengan melihat hasil refleksi pada siklus I.

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar beserta aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siklus II lebih baik dari pada siklus I, yang mana pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% pada siklus II meningkat menjadi 83,04 % atau meningkat sebesar 3,86%. Untuk ketuntasan klasikalnya yang mana pada siklus I untuk ketuntasan klasikalnya sebesar 76,19% pada siklus II meningkat menjadi 90,47% atau meningkat sebesar 11,11%. Pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75% dan berhasil memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa dengan diterapkannya siklus II ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang mana ditunjukkan dari peningkatan tingkat ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelasnya yang lebih baik dari siklus I. Selain itu, pada siklus II ini siswa juga lebih aktif dan berani bertanya kepada guru dan temannya serta dapat berkomunikasi dan bekerjasama di dalam

kelompok juga mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa Kelas VI SD Negeri 177041 Simarhomba meningkat.

Siswa dapat meningkatkan tingkat pemahamannya terhadap materi yang mereka pelajari. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa juga dapat saling bekerjasama dalam kelompok. dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang kemudian siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal *game* turnamen berdasarkan meja yang sudah ditentukan sesuai kemampuan akademik secara homogen untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka untuk memenangkan dalam pembelajaran TGT ini Semua anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Slavin yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa percaya diri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan semakin sering menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pada siswa Kelas VI SD Negeri 177041 Simarhomba. Hal tersebut dapat dilihat dimana pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 76,19% pada siklus II meningkat menjadi 90,47%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Rosmala.2010. *Profesionalisasi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan : Pasca Sarjana Unimed.
- Boehlke, Robert R. 1961. *Perana keputusan dalam PAK*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hamalik Oemar.2009. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Harahap. 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pustaka Belajar.
- Homrighausen dan Enklaar,1999. *Pendidikan Agama Kristen*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.

- Huda, Miftahul.2013.*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Cipayung : Gaung Persada Press
- Sardiman.2012.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rajawali Pers.
- Slavin E Robert.2009.  
*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*.Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta : Pustaka Belajar.
- Suharsimi, Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2010. (Jakarta:Bumi Aksara.
- Suhartono Suparlan.2008.*Wawasan Pendidikan*.Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Tirtarahardja, umar dan dan La Sulo.2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Adi Maha Satya.
- Uno B Hamzah.2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara