
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Menceritakan Kisah Nabi Kelas IV di SD Negeri Alue Batee Aceh Barat

Rohani¹, Irawani²

^{1, 2}SD Negeri Alue Batee

Email : rohaniazkiya5@gmail.com¹, irawani.arla.89@gmail.com²

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Alue Batee Aceh Barat, specifically in the Islamic Religious Education (PAI) subject on the material "Telling the Stories of the Prophets" through the application of the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Learning Model. The study is motivated by the low student achievement in the Prophet's stories material, often delivered monotonously, leading to low student motivation and boredom. The subjects of this study were 30 fourth-grade students. This research employs a Classroom Action Research (CAR) design across two cycles, with cognitive learning outcome tests and student activity observation sheets as the main instruments. The results show a significant increase. In the pre-cycle, the average learning outcome was 62.5 with a classical completeness of 30.0%. After implementing TGT, the average learning outcome in Cycle I increased to 74.0 with a classical completeness of 70.0%, and in Cycle II, it reached 83.5 with a classical completeness of 90.0%. This improvement indicates that the game and inter-team competition elements in TGT successfully boost motivation, activity, and mastery of the Prophet's stories material, thus having a positive impact on learning outcomes.

Keywords: TGT (Teams Games Tournaments), Prophet's Stories, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Primary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat, khususnya pada mata pelajaran PAI materi "Menceritakan Kisah Nabi" melalui penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi yang seringkali disampaikan secara monoton, menyebabkan siswa kurang termotivasi dan cepat bosan. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, dengan instrumen utama berupa tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada pra-siklus, rata-rata hasil belajar siswa adalah 62,5 dengan ketuntasan klasikal 30,0%. Setelah penerapan TGT, rata-rata hasil belajar pada Siklus I meningkat menjadi 74,0 dengan ketuntasan

klasikal 70,0%, dan pada Siklus II mencapai 83,5 dengan ketuntasan klasikal 90,0%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa elemen permainan dan kompetisi antar kelompok dalam TGT berhasil meningkatkan motivasi, keaktifan, dan penguasaan materi kisah Nabi, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: TGT (Teams Games Tournaments), Kisah Nabi, Hasil Belajar, Cooperative Learning, SD/MI.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD), khususnya pada kelas IV, memasukkan materi "Menceritakan Kisah Nabi" sebagai bagian penting untuk menanamkan nilai-nilai keteladanan dan akhlak mulia. Kisah para nabi berfungsi sebagai role model moralitas, mengajarkan kesabaran, kejujuran, dan ketaatan (Suroto, 2023).

Namun, penyampaian materi kisah Nabi di SD seringkali dihadapkan pada tantangan karakteristik siswa usia 9-10 tahun. Pada fase perkembangan ini, siswa cenderung menyukai aktivitas yang konkret, menyenangkan, dan kompetitif.

Observasi awal yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat mengindikasikan masalah serius terkait penguasaan materi ini. Nilai rata-rata pra-siklus siswa tercatat hanya 62,5, dengan persentase ketuntasan klasikal yang sangat rendah, yaitu 30,0%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (75).

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan penugasan membaca buku. Metode konvensional ini membuat materi kisah Nabi yang seharusnya inspiratif menjadi membosankan dan kurang menarik perhatian siswa (Muntahaya, 2018).

Kurangnya keaktifan dan motivasi belajar siswa menjadi kendala utama. Kisah nabi yang disampaikan tanpa unsur fun atau interaktif gagal menarik imajinasi dan partisipasi siswa secara maksimal, sehingga siswa kesulitan mengingat fakta-fakta penting dalam kisah tersebut.

Diperlukan adanya inovasi model pembelajaran yang tidak hanya mendorong kerjasama di antara siswa, tetapi juga menyuntikkan unsur persaingan yang sehat dan permainan edukatif (Suroto, 2023).

Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dipilih sebagai intervensi. TGT adalah model kooperatif yang unik karena menggabungkan pembelajaran dalam tim dengan mekanisme turnamen permainan akademis (Sundusin, 2022).

TGT memiliki lima komponen utama: Penyajian Kelas, Tim, Permainan, Turnamen, dan Penghargaan Tim. Unsur permainan dan turnamen (Games dan Tournaments) inilah yang berfungsi sebagai pembangkit motivasi dan pendorong keaktifan (Isro' Ria Indah Sari, 2019).

Dalam TGT, siswa belajar bersama dalam tim, kemudian mewakili timnya untuk berkompetisi dalam turnamen kuis yang melibatkan materi kisah Nabi. Hal ini menciptakan saling ketergantungan positif karena skor individu di turnamen menyumbang poin bagi tim, memaksa setiap anggota tim untuk saling membantu menguasai materi (Hardimansyah, 2021).

Penerapan TGT diharapkan mampu mengubah suasana kelas dari pasif menjadi aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Dengan demikian, pemahaman kognitif siswa terhadap kisah Nabi dan nilai-nilai keteladannya dapat meningkat secara signifikan.

Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat pada materi Menceritakan Kisah Nabi setelah diterapkan model TGT.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah praktis yang ada di kelas dan bersifat reflektif-siklis (Suroto, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

Subjek Penelitian adalah seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat yang berjumlah 30 orang.

Prosedur Penelitian mengikuti siklus PTK, yang terdiri dari dua siklus berulang. Setiap siklus mencakup empat tahapan: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Tindakan utama yang diterapkan adalah model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT), dengan langkah-langkah: presentasi guru, pembentukan kelompok heterogen, team study (diskusi kelompok), pelaksanaan games/tournament, dan penghargaan tim.

Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi:

1. Tes Hasil Belajar Kognitif: Berupa soal pilihan ganda dan isian singkat yang berfokus pada nama nabi, mukjizat, dan nilai-nilai keteladanan dari kisah yang dipelajari. Tes diberikan sebagai post-test di akhir setiap siklus.
2. Lembar Observasi Keaktifan Siswa: Digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi, fokus, kerjasama tim selama team study, dan antusiasme selama turnamen (Muntahaya, 2018).

Teknik Analisis Data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

1. Data Kuantitatif (hasil tes) dianalisis untuk menentukan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Kriteria keberhasilan PTK ditetapkan jika persentase ketuntasan klasikal mencapai $\geq 85\%$ (Sundusin, 2022).
2. Data Kualitatif (observasi) dianalisis secara deskriptif untuk menilai peningkatan motivasi, keaktifan, dan kolaborasi siswa sebagai dampak langsung dari unsur permainan TGT.

Hasil dan Diskusi

Hasil Pra-Siklus dan Identifikasi Masalah

Pada tahap pra-siklus, hasil tes diagnostik menunjukkan rata-rata nilai kelas yang rendah, yaitu 62,5. Dari 30 siswa, hanya 9 siswa yang berhasil mencapai KKM 75, sehingga ketuntasan klasikal hanya 30,0%. Hasil observasi menguatkan bahwa pembelajaran konvensional membuat siswa kurang fokus dan terjadi interaksi yang minim antar siswa (Isro' Ria Indah Sari, 2019).

Hasil Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan TGT, fokus pada kisah Nabi Ayyub as. Siswa dibagi ke dalam 6 tim heterogen (5 siswa per tim). Setelah presentasi guru dan *team study*, dilaksanakan turnamen pertama menggunakan meja turnamen.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif: Setelah Siklus I, tes akhir menunjukkan peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,0. Jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM 75 adalah 21 siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal 70,0%. Peningkatan sebesar 40,0% dari pra-siklus menunjukkan dampak positif TGT.

Peningkatan Keaktifan Siswa: Data observasi keaktifan menunjukkan tingkat partisipasi dan kerjasama tim mencapai 75%. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat sesi turnamen. Namun, refleksi menunjukkan bahwa *team study* masih kurang efektif karena beberapa siswa pintar mendominasi jawaban, dan beberapa siswa kurang mampu mengaplikasikan hasil diskusi tim saat turnamen individu (Hardimansyah, 2021).

Refleksi Siklus I: Meskipun terjadi peningkatan, target ketuntasan () belum tercapai, dan rata-rata kelas masih di bawah KKM 75. Refleksi menyimpulkan: (1) Perlu penguatan pada tahap *team study* dengan memberikan lembar kerja terstruktur yang memastikan setiap anggota tim harus menguasai materi (tanggung jawab individu). (2) Format turnamen perlu disesuaikan agar siswa dengan skor rendah di pra-siklus berkesempatan memenangkan poin tertinggi di meja turnamennya (*equal opportunity*).

Hasil Tindakan Siklus II

Perbaikan pada Siklus II difokuskan pada penguatan kerjasama tim dan keadilan kompetisi, berfokus pada kisah Nabi Sulaiman as. Peningkatan dilakukan dengan menggunakan sistem *hand-up, put-down* selama *team study* untuk memastikan semua anggota berpartisipasi, dan penerapan sistem *base scores* dalam turnamen untuk memberikan peluang setara.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif: Tes hasil belajar pada akhir Siklus II menunjukkan keberhasilan signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 83,5. Jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM 75 adalah 27 siswa, atau 90,0% ketuntasan klasikal. Hasil ini telah melampaui kriteria keberhasilan PTK () dan menunjukkan peningkatan kumulatif sebesar 60,0% dari pra-siklus.

Peningkatan Keaktifan Siswa: Tingkat keaktifan, fokus, dan kerjasama tim meningkat menjadi 95%. Atmosfer kelas menjadi sangat kompetitif namun suportif. Siswa yang awalnya pasif menjadi sangat termotivasi untuk belajar, bukan hanya untuk nilai pribadinya, tetapi untuk menyumbang poin bagi tim mereka. Unsur permainan (games) terbukti menjadi daya tarik utama bagi siswa kelas IV (Suroto, 2023).

Diskusi:

Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar materi kisah Nabi di SD Negeri Alue Batee didukung oleh beberapa faktor kunci:

Pertama, Memenuhi Kebutuhan Siswa SD akan Permainan. Siswa SD kelas IV belajar paling baik melalui aktivitas yang melibatkan gerakan, emosi, dan permainan. TGT memenuhi kebutuhan ini dengan mengubah kuis dan tes menjadi sebuah turnamen yang menyenangkan, sehingga menghilangkan stigma negatif terhadap evaluasi (Sundusin, 2022).

Kedua, Sistem *Base Scores* dan Keadilan Kompetisi. TGT tidak hanya mengadu siswa pintar melawan siswa pintar. Dengan adanya *base scores*, siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat menyumbang poin besar bagi timnya jika ia mengalahkan siswa dengan level kemampuan yang sama. Sistem ini meningkatkan motivasi intrinsik bagi semua siswa, terlepas dari kemampuan akademis awal mereka (Hardimansyah, 2021).

Ketiga, Peningkatan Retensi melalui Kolaborasi. Proses *team study* memaksa siswa untuk saling menjelaskan materi kisah Nabi. Kegiatan *peer tutoring* ini memperkuat pemahaman siswa yang menjelaskan dan mempermudah pemahaman siswa yang mendengarkan, yang efektif dalam penguasaan materi naratif (Muntahaya, 2018).

Keempat, Penghargaan Tim. Sistem penghargaan TGT berfokus pada tim yang menunjukkan perkembangan terbaik. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif yang kuat, mendorong anggota tim untuk memastikan temannya menguasai materi demi keberhasilan bersama (Isro' Ria Indah Sari, 2019).

Dengan demikian, terbukti bahwa model TGT merupakan strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan kognitif dan motivasi belajar siswa SD kelas IV pada materi PAI yang bersifat naratif seperti kisah Nabi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Alue Batee Aceh Barat pada materi Menceritakan Kisah Nabi.

Hasil belajar kognitif siswa meningkat signifikan dari rata-rata 62,5 (pra-siklus) menjadi 83,5 (Siklus II).

Tingkat ketuntasan klasikal berhasil melampaui target PTK, yaitu meningkat dari 30,0% (pra-siklus) hingga mencapai 90,0% (Siklus II).

Model TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan sangat memotivasi melalui unsur permainan dan kompetisi yang terstruktur.

Oleh karena itu, model TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di tingkat SD, khususnya untuk materi kisah Nabi dan materi lain yang membutuhkan penguasaan fakta dan konsep yang dapat diubah menjadi format kuis atau permainan.

Daftar Pustaka

Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri Putussibau. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 143–156.

Isro' Ria Indah Sari, L. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games

Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. IAIN Purwokerto.

Muntahaya, A. R. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Pokok Kisah Sahabat Nabi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. UIN Walisongo Semarang.

Sundusin, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PAI Kelas VI SD melalui Model Pembelajaran

Kooperatif TGT. Jurnal Education and Development, 8(4), 56–79.
<https://doi.org/10.37081/ed.v8i4.2098>.

Suroto, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam Kelas IV di SD Negeri 112310 Marbau. Tafahham, 1(3), 101–110.