
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN
HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III ADI MIMA
DARUS SALAMWULUHAN JEMBER**

Juriyanto

Guru Tetap MIMA Darus SalamWuluhan Jember
NUPTK: 4935759661110052

Abtrak: Pada hakikatnya manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Manusia memerlukan pendidikan demi mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan dibutuhkan oleh manusia untuk berjuang hidup di masa depan. pembelajaran model kooperatif tipe *Times Games Turnamen (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar terhadap pembelajaran Tematik siswa kelas III A di MIMA Darus Salam. Hal ini terlihat dari tabel siswa yang meningkat dari beberapa siklus yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Semua data yang telah dideskripsikan dan hasil pengamatan aktifitas siswa selama pembelajaran merupakan hasil yang telah diperoleh dapat menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Atas dasar adanya peningkatan ini akhirnya penelitian diselesaikan sampai siklus II.

Key Word: Pembelajaran Kooperatif, Times Games Turnamen, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Bab I Pasal I dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”¹

Dalam pelaksanaan pendidikan, peran tujuan sangat penting. Tujuan pendidikan adalah untuk menyiapkan peserta didik sebagai generasi bangsa yang berkualitas. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan murid yang berlangsung secara terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk menuju kearah tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, seorang

¹https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.
Diakses pada 21 Desember 2019 pukul 08.35 Wib.

guru dituntut mampu menata dan melakukan pengorganisasian belajar yang berarti penataan interaksi belajar mengajar agar berjalan dengan baik.

Dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan siswa, yaitu: melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, prinsip individualitas dan peragaan dalam pengajaran.²

Kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan di lembaga MIMA Darus Salam Wuluhan Jember, masih mengandalkan cara-cara lama (konvensional) dalam penyampaian materinya. Sedangkan, pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam melaksanakannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah. Mengacu dari pendapat tersebut maka pembelajaran yang aktif ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik secara fisik, mental maupun emosi. Dengan ini, mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi sekolah, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.³

Juga berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti pada waktu Praktek Pengalaman Lapangan II (PPL II) peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di Madrasah ini dikarenakan dalam Pembelajaran Tematik di MIMA Darus Salam kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember ini masih menggunakan model konvensional, dimana proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan belum menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktifitas. Dengan kata lain, guru hanya menggunakan model ceramah dan dikte (monoton), peneliti memilih kelas III A sebagai obyek penelitian dikarenakan kelas ini sangat perlu inovasi dalam model Pembelajaran Tematik, hal ini ditinjau dari prestasi hasil belajar rata-rata siswa yang masih di bawah standar (KKM).⁴

Dari permasalahan di atas, maka perlu disikapi melalui suatu tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dipilihnya tindakan ini sebagai alternatif pemecahan masalah dilandasi oleh beberapa argumentasi. Yaitu, bahwa dalam belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Adanya pertandingan akademik antar kelompok sehingga siswa diberi dua macam

²Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996), hal. 21.

³Hasil observasi pra siklus pada hari Senin, 16 September 2019 pukul 08.30 Wib di lembaga MIMA Darus Salam.

⁴Hasil observasi saat PPL II pada hari Rabu, 09 Januari 2019 pukul 07.45 Wib di lembaga MIMA Darus Salam.

tanggung jawab yang harus mereka laksanakan. Pertama, semua siswa terlibat dalam mempelajari dan melaksanakan tugas yang dibebankan. Kedua, meyakinkan bahwa hasil yang diperoleh mempunyai manfaat bagi diri mereka dan siswa lain dalam kelompok yang bersangkutan.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang didasarkan atas paham *konstruktivisme* yang mengasumsikan bahwa siswa akan lebih mudah mengkonstruksi pengetahuannya, lebih mudah menemukan dan memahami pemecahan konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan dengan teman mengenai masalah yang dihadapi.⁵

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan dapat meningkatkan peran aktif individu dapat dimaksimalkan dibanding dengan belajar secara konvensional. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* akan menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran Tematik, karena model ini menerapkan kompetisi dan permainan dalam pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh atau bosan terhadap pembelajaran Tematik, siswa akan saling bekerjasama serta saling mengajari temannya yang belum paham tentang materi yang diajarkan oleh guru, melalui kompetisi diharapkan siswa akan lebih berminat terhadap pembelajaran Tematik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Adi MIMA Darus Salam Wulahan Jember

METODE PENELITIAN

Model penelitian pada dasarnya merupakan langkah-langkah operasional dan ilmiah yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mencari jawaban atas rumusan penelitian yang telah dibuat. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian yang tepat dan relevan sebagaimana penelitian yang dilaksanakan yakni:

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu merupakan suatu pencerminan

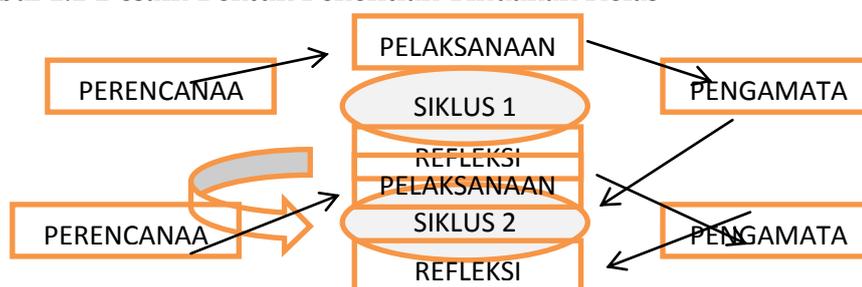
⁵Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek* (Jakarta, Prestasi Pustaka 2007) hal 26.

⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek* (Jakarta, Prestasi Pustaka 2007) hal 28.

terhadap kegiatan belajar berupasebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁷

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi. Hanya saja komponen tindakan dengan observasi dijadikan sebagai satu kesatuan.⁸ Untuk lebih jelasnya prosedur pelaksanaan penelitian ini biasa dipaparkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Desain Bentuk Penelitian Tindakan Kelas



Secara lebih lanjut prosedur penelitian tindakan untuk siklus I dan II dapat dijabarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup RPP, model/teknik mengajar, instrument observasi, soal evaluasi *post-test* dipersiapkan secara matang pada tahap perencanaan ini. Dalam tahap ini perlu juga diperhitungkan segala kendala yang mungkin timbul pada saat tahap implementasi berlangsung. Dengan melakukan antisipasi lebih dari diharapkan pelaksanaan PTK dapat berlangsung dengan baik.

Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini berlangsung di dalam kelas dan guru menjelaskan tentang tema pembelajaran Tematikserta penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*. Setelah itu siswa ditanya apakah sudah paham dan jelas dengan materi dan model yang akan di gunakan.

⁷Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal 2.

⁸Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal 16.

Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil tes observasi dilakukan refleksi dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan. Kemudian hasil dari siklus I dijadikan pertimbangan menetapkan tindakan selanjutnya menekan seminimal mungkin kelemahan-kelemahan yang akan di lakukan pada siklus II.

Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis. Dalam proses refleksi ini segala pengalaman, pengetahuan, dan teori intruksional yang dikuasai dan relevan dengan tindakan kelas yang dilaksanakan sebelumnya, menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang valid. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Adapun untuk memudahkan dalam refleksi bisa juga dimunculkan kelebihan dan kekurangan setiap tindakan dan ini dijadikan dasar perencanaan siklus selanjutnya. Pelaksanaan refleksi diusahakan tidak boleh lebih dari 24 jam artinya, begitu selesai observasi langsung diadakan refleksi.⁹

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan empat macam teknik pengumpulan data, yaitu berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengelola, menganalisis serta mengambil kesimpulan dari data tersebut. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul tersebut peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis ini di lakukan dengan menggunakan rangkaian kalimat dalam menyimpulkan hasil penelitian atau biasa disebut diskriptif analisis. Untuk menganalisis ada dua model yang peneliti gunakan yaitu: Model Induktif DAN Model Deduktif

KAJIAN TEORI

Penerapan model pembelajaran TGT

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah mengenakan (pada), mempraktikkan, perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, model dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang

⁹Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal 17

diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Jadi, yang dimaksud penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)* dalam penelitian ini adalah perbuatan menerapkan model pembelajaran Tim Game Turnamen dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau tugas. pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran karena setiap siswa yang ada dalam kelompok tersebut mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.¹⁰

Strategi pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan pada siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Model-model dalam Pembelajaran Kooperatif

Model *Student Team Learning* Pembelajaran Tim Siswa (PTS) adalah tehnik pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diteliti oleh John Hopkins University. Lebih separuh dari semua kajian praktis tentang model pembelajaran kooperatif menerapkan model ini. Semua model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Lima prinsip dalam model PTS telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas. *Student Team Achievement Division (STAD)* (Pembagian Pencapaian Tim Siswa), *Teams Games Tournament (TGT)* (Turnament Game Tim) dan *Jigsaw II* (teka-teki II). Dua lainnya adalah kurikulum komperhensif yang dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran khusus pada kelas tertentu yaitu : *Cooperative Integreted Reading and Composition (CIRC)* (Mengarang dan Membaca Terintegrasi yang Kooperatif) digunakan untuk mata pelajaran membaca pada kelas 2-8, dan *Team Accelerated Intruction (TAI)* (Percepatan Pengajaran Tim) untuk mata pelajaran matematika pada

¹⁰Robert E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: CV. Nusa Media 2009) hal 4.

kelas 3-6. Kelima model ini melibatkan penghargaan tim, tanggung jawab individual, dan kesempatan sukses yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.¹¹

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.¹²

1) Penjabaran

Secara umum *TGT* sama saja dengan *STAD* kecuali satu hal: *TGT* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.

a. Presentasi kelas

Materi *TGT* pertama-tama dikenalkan di kelas, ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi *audiovisual*. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar perhatian penuh selama presentasi. Dengan demikian, akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam *TGT*. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian respek yang mutual yang

¹¹Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media 2009) hal 10.

¹²Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media 2009) hal 144.

penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswi.

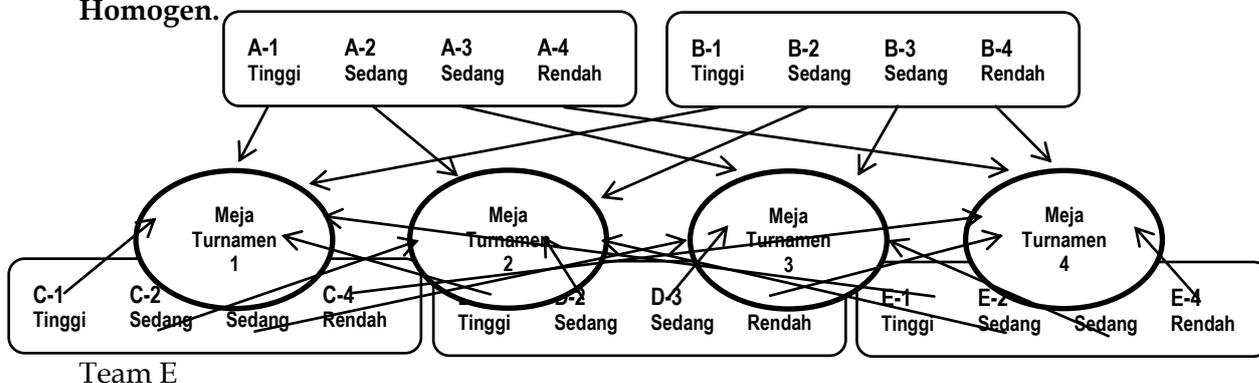
c. Game

Gamenya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang di rancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan lima orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok pada lembar kegiatan. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam 5 meja turnamen. Empat siswadikelompokkan pada satu meja yang sesuai dengan tingkatan kompetensinya yaitu tinggi, sedang, dan rendah, demikian juga penempatan siswa pada meja dua dan seterusnya, lihat gambar di bawah ini:¹³

Gambar 2.1. Hubungan antara Tim Heterogen dan meja Turnamen Homogen.



Team E

e. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

¹³Robet E. Slavin, *Cooperative Learning* (Bandung: Nusa Media 2009) hal. 168

Tabel 2.1. Kriteria Penghargaan Kelompok Dalam Model TGT

Nilai Kelompok	Kriteria Penghargaan
40	Good Team
45	Great Team
50	Super team

2) Langkah-langkah TGT

a. Persiapan

1. Materi/Bahan

TGT dapat digunakan bersama materi-materi kurikulum yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Tim siswa yang disebarluaskan oleh John Hopkins adalah *Team Learning Project* atau juga dapat digunakan bersama materi-materi yang diadaptasikan dari buku teks atau sumber-sumber terbitan lainnya atau bisa juga dengan materi yang dibuat oleh guru.

2. Membagi para siswa ke dalam Tim.

Seperti yang sudah kita lihat, tim-tim TGT mewakili seluruh bagian di dalam kelas. Tim yang terdiri dari empat orang siswa, salah satunya harus ada seorang siswa berprestasi tinggi, seorang berprestasi rendah, dan dua lainnya berprestasi sedang.

3. Menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen pertama.

b. Rencana Kegiatan

1. Mengajar : Menyampaikan pelajaran

2. Belajar kelompok : Siswa belajar dengan menggunakan lembar kerja dalam kelompok untuk menguasai materi

3. Turnamen : Siswa memainkan pertandingan akademik dalam tim

4. Penghargaan kelompok: skor di hitung berdasarkan skor anggota kelompok turnamen

3) Keunggulan dan Kelemahan TGT

a. Keunggulan :

1. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.

2. Siswa dilibatkan dalam pengelolaan kelas.

3. Tercipta suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.

4. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.

5. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman yang menyenangkan.

b. Kelemahan :

1. Model ini memerlukan waktu, tenaga dan pikiran yang banyak, karena guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang.

2. Selama diskusi kelompok berlangsung pembahasan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
3. Saat diskusi kelas kadang didominasi perseorangan, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Setiap guru tentu mempunyai tujuan akhir yang harus dicapai. Salah satu tujuan yang ingin dicapai adalah hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Bloom dalam Sudjana, mengelompokkan macam-macam hasil belajar secara umum menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.¹⁴

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)*. Model pembelajaran tersebut digunakan untuk pembelajaran Tematik “Tema 3 Tentang Aneka Benda Di Sekitarku” guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di MIMA Darus Salam Wuluhan Jember.

Aktivitas Belajar

Sardiman, menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Dan Oemar Hamalik, menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Sedangkan Martinis Yamin, mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya.

Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.¹⁵

Berdasarkan pendapat diatas, penulis menyimpulkan aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam bentuk aktivitas fisik dan psikis pada pembelajaran, agar pembelajaran bermakna dan mencapai keberhasilan belajar dengan indikator aktivitas belajar, yaitu memperhatikan apa yang disampaikan guru, menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dengan teman satu kelompok, saling membantu dan mendukung teman satu kelompok untuk menguasai materi, mengerjakan

¹⁴Nana Sujana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Bandung: Remaja Rosdakarya 2009) hal 22

¹⁵<https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>. Di akses pada hari Sabtu, 21 Desember 2019 pukul 09.30 Wib.

tugas pembelajaran Tematik, sikap menerima terhadap pembelajaran Tematik, merespon jawaban teman, dan semangat serta antusias.

Sardiman, menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik, menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat pembelajaran secara aktif. Martinis Yamin, mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.¹⁶

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diridalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajarakan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan ketrampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

Hal ini bermaksud bahwa dalam mencapai tujuan pembelajaran, apapun strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru harus berpusat pada siswa, baik inovatif maupun tradisional harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ada berbagai macam aktivitas belajar siswa seperti membaca, praktikum, berbicara, berpendapat, bekerja kelompok, dan sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar di mana kegiatan tersebut berdampak positif terhadap perubahan perilakunya seperti keantusiasan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keberanian siswa mengajukan pertanyaan, keberanian siswa menjawab pertanyaan dari guru, aktif bekerja kelompok, bersemangat dalam mengerjakan tugas dari guru. Aktivitas belajar tidak tercermin pada kegiatan-kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran.

Aktivitas Belajar

Sardiman, menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Dan Oemar Hamalik, menyatakan bahwa aktivitas belajar

¹⁶<https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>. Di akses pada hari Sabtu, 21 Desember 2019 pukul 09.30 Wib.

merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Sedangkan Martinis Yamin, mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya.

Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.¹⁷

Berdasarkan pendapat diatas, penulis menyimpulkan aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam bentuk aktivitas fisik dan psikis pada pembelajaran, agar pembelajaran bermakna dan mencapai keberhasilan belajar dengan indikator aktivitas belajar, yaitu memperhatikan apa yang disampaikan guru, menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dengan teman satu kelompok, saling membantu dan mendukung teman satu kelompok untuk menguasai materi, mengerjakan tugas pembelajaran Tematik, sikap menerima terhadap pembelajaran Tematik, merespon jawaban teman, dan semangat serta antusias.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah: Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (hubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hirarki, sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut, harus dipandang sebagai hasil belajar siswa, dari pengajaran.¹⁸

Dari pendapat di atas, dapat dijabarkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang dalam berbagai aspek yang terjadi setelah mengalami proses belajar sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan akal/intelektual. adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dimana dalam ranah kognitif ini mencakup enam jenjang diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- b. Aspek afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.
- c. Aspek psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

¹⁷<https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>. Di akses pada hari Sabtu, 21 Desember 2019 pukul 09.30 Wib.

¹⁸Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar (Bandung, Sinar Baru Algensindo 2013) hal 49.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament (TGT)* pada pembelajaran Tematik.

Langkah pembelajarannya yaitu: Pembelajaran diawali secara klasikal. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai konsep dari materi pembelajaran Tematik. Selanjutnya peneliti membagi 20 siswa menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Selanjutnya peneliti memberikan informasi tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* setelah dibagi menjadi beberapa kelompok selanjutnya masing-masing kelompok bersama-sama mempelajari materi tentang benda yang ada disekitarku.

Untuk menguji 20 kemampuan siswa, maka akan dilakukan suatu perlombaan atau kompetisi. Siswa akan berkompetisi secara seimbang antara yang berkemampuan tinggi melawan kemampuan tinggi juga. Dalam perlombaan ini disiapkan 4 meja turnamen untuk masing-masing wakil dari kelompok. Setiap anggota kelompok secara bergilir akan maju secara individu untuk diuji. Pembaca soal akan membacakan soal atau pertanyaan dan masing-masing wakil kelompok harus menjawab. Jika jawaban benar, maka akan dinilai secara individu dan siswa itu akan membawa pulang skornya untuk diserahkan ke kelompok asalnya. Kelompok dengan skor terbanyaklah yang akan mendapatkan hadiah dari kompetisi atau turnamen ini.

Ada beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournamen(TGT)*, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Arif Septianto Hidayat, mahasiswa dari Universitas Negeri Semarang dengan judul "Peningkatan minat dan Hasil belajar pecahan melalui pembelajaran *Teams-Games-Tournamen(TGT)* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Katuren kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013". Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournamen(TGT)*, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa meningkat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 dari 12 siswa pada siklus I. Peningkatan prestasi belajar siswa juga terlihat pada siklus II, di mana jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan hasil belajar pada pokok bahasan pecahan. Bila dihitung dari kondisi pra siklus sampai siklus II, maka terjadi peningkatan sebesar 42%.¹⁹

¹⁹<http://lib.unnes.ac.id/17804/2/1401409278>. Diakses pada hari senin 27 Desember 2019 pukul 08.00 wib.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh oleh Lidya Trie Maharani, penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung pecahan kelas V SDN Puewodadi 3 kota Malang. Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya operasi hitung pecahan. Hasil penelitian dikemukakan sebagai berikut. (1) Nilai rata-rata hasil belajar pada pra tindakan adalah 62,96, siklus I mencapai 71,48 atau mengalami peningkatan skor sebesar 8,52 (13,53%) dan siklus II sebesar 82,59 atau mengalami peningkatan skor pada siklus II sebesar 16,77 (23,52%), (2) Rata-rata keaktifan siswa pada siklus I 67% dengan kriteria cukup, kemudian mengalami peningkatan 33%, sehingga rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus II mencapai 100% dengan kriteria sangat baik.²⁰

Berkaitan dengan data penelitian-penelitian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran Tematik pada siswa kelas III A di MIMA Darus Salam yang berjumlah 20 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada setiap siklusnya, maka dapatlah diketahui bahwa proses pembelajaran Tematik dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di MIMA Darus Salam adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran

Sebelum masuk kelas dan melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sebelumnya sudah dikonsultasikan dengan guru kelas III A. Hal ini dilakukan agar pembelajaran yang dilakukan lebih terorganisir.

2. Pendahuluan

Setelah mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar lalu peneliti membacakan absensi, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan apersepsi pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan mengadakan tanya jawab sikap antara guru dengan siswa seputar pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari serta model yang akan digunakan.

3. Presentasi kelas

²⁰<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=44707>. Diakses pada hari senin 27 Desember 2019 pukul 08.30 wib.

Peneliti membagikan buku Paket dan LKS kepada siswa. Kemudian, peneliti menyampaikan materi Pembelajaran Tematik melalui tanya jawab singkat dengan siswa, hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya pasif mendengarkan tetapi juga aktif berfikir.

4. Pembentukan kelompok

Setelah mempresentasikan materi pembelajaran dan para siswa sudah dianggap faham, kemudian peneliti menyuruh siswa untuk berhitung 1-5 (siswa di bagi menjadi 5 kelompok), kemudian guru menyuruh mereka menempati meja kelompok masing-masing sesuai dengan nomor hitungan mereka.

5. Belajar kelompok

Peneliti membagikan soal turnamen pada setiap kelompok untuk dipelajari, setelah itu peneliti menyuruh siswa mendiskusikan soal turnamen dengan kelompoknya masing-masing.

6. Turnamen

Peneliti mempersilahkan setiap kelompok mengirimkan perwakilannya sesuai yang di panggil oleh peneliti dalam penelitian minggu ini pertandingan akademik hanya melakukan 3 permainan. Pertandingan akademik I diikuti oleh para siswa yang memiliki kemampuan awal lebih tinggi, pertandingan akademik II diikuti oleh siswa yang memiliki kemampuan menengah dan pertandingan akademik III diikuti oleh siswa yang memiliki kemampuan rendah.

7. Penghitungan skor

Penghitungan nilai kelompok dilakukan setiap akhir siklus. Penghitungan nilai kelompok ini dilakukan untuk menentukan juara pada akhir turnamen pada siklus II.

8. Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi. Penghargaan berupa sertifikat atau hadiah. Pemberian penghargaan ini dapat memotivasi siswa untuk lebih baik lagi dalam belajar, sebagaimana yang dikatakan Slavin, salah satu cara efektif untuk membuat para siswa bekerjasama dengan lebih baik adalah dengan memberikan penghargaan ekstra kepada tim yang menjadi pemenang. Pemberian penghargaan dilakukan pada akhir siklus II, juara pada akhir turnamen adalah kelompok 4 dan 6 skor total siklus I dan II yaitu 40 dan 45 poin, Kelompok yang lain dari siklus I dan siklus II beberapa mengalami kenaikan dan beberapa mengalami penurunan.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, pembelajaran Tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di MIMA Darus Salam

Wuluhan Jember. Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang berpedoman pada observasi yang telah dipersiapkan pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.14. keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

Jenis Keterlibatan n	Frekuensi Keterlibatan Siswa Pada Setiap Aspek		Kategori Siklus I		Kategori Siklus II	
	Siklus I	Siklus II	A	B	A	B
1	45 %	45 %	12 Siswa	8 Siswa	17 Siswa	3 Siswa
2	50 %	50 %				
3	40 %	45 %				
4	65 %	65 %				
5	55 %	80 %				
6	25 %	30 %				

1. Aktif mengajukan pendapat dalam mengerjakan soal maupun memahami materi
2. Aktif mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi maupun soal latihan
3. Aktif mengajukan pertanyaan kepada teman satu kelompok tentang materi maupun soal latihan
4. Aktif membantu teman satu kelompok dalam memahami materi
5. Peduli dalam kesulitan belajar kelompok
6. Memberikan kesempatan kepada teman untuk berpendapat

Kategori:A. Siswa aktif

B. Siswa pasif

Dengan melihat data hasil keterlibatan siswa pada tabel di atas, jumlah frekuensi keaktifan siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Hal yang memberikan kontribusi positif pada siklus I adalah, siswa aktif membantu teman satu kelompoknya dalam memahami materi yang mencapai 60 %, sedangkan pada siklus II yang memberi kontribusi positif adalah siswa peduli terhadap kesulitan belajar dalam kelompok yang mencapai 85%.

Dalam kategori siswa aktif terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari jumlah kategori pada siklus I terdapat siswa aktif yang hanya mencapai 12 orang dan siswa pasif 8 orang, sedangkan pada siklus II untuk kategori siswa aktif mencapai 17 siswa dan siswa pasif 3 orang. Dengandemikian, konsep strategi pembelajaran TGT yang di terapkan berjalan sukses. Hal ini terlihat dari tanggung jawab para siswa terhadap tugas yang diberikan, para siswa juga bertanggung jawab pada teman lain dalam satu kelompok dan interaksi siswa dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III A. Wawancara dilakukan pada hari 19 Desember 2019 di ruang guru pada jam istirahat kedua. Berdasarkan wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Tematik di kelas III A di MIMA Darus Salam dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran Tematik. Hal ini dikarenakan adanya pembagian kelompok yang membuat siswa dapat mengeluarkan pendapat dan bisa bekerjasama dalam memahami materi pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang telah dilaksanakan bisa menghilangkan kejenuhan siswa karena biasanya siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, kemudian mengerjakan soal.

Pembelajaran Tematik dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan perubahan yang sangat signifikan pada siswa. Mereka lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Jika ada yang belum mengerti, mereka bisa bertanya langsung pada teman kelompoknya. Siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa merasa senang dengan pembelajaran ini, walaupun masih ada beberapa siswa yang kadang-kadang masih belum bisa fokus penuh pada proses pembelajaran.

Interaksi siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang telah berlangsung menjadikan para siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran Tematik. Mereka aktif berdiskusi dalam kelompoknya, siswa yang biasanya bergurupun aktif ikut berdiskusi dalam kelompok. Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran Tematik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah perlu persiapan ekstra untuk proses pembelajaran, serta karena keterbatasan waktu belajar yang harus disesuaikan dengan kurikulum. Adapun rencana guru selanjutnya adalah dengan terus menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan menerapkan model kooperatif lainnya dalam pembelajaran Tematik di MIMA Darus Salam.

Analisis Hasil Wawancara dengan Siswa

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa. Wawancara dilakukan di kelas pada saat jam pulang sekolah pada hari (Jum'at, tanggal 19 Desember 2019), dan dari hasil wawancara dengan siswa diperoleh hasil bahwa hampir semua siswa menyukai pembelajaran Tematik dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, karena dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya,

sehingga mereka lebih mudah dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran dan memudahkan mereka dalam mengerjakan soal.

Selain itu, siswa bisa bertanya langsung pada teman kelompoknya, sehingga membuat mereka menjadi lebih akrab. Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang tidak suka dengan belajar kelompok, hal ini dikarenakan ketidakcocokan mereka dengan teman kelompoknya. Menurut siswa hal yang paling menarik dari pembelajaran dengan menggunakan modelkooperatiftipe *TeamsGamesTournament (TGT)* adalah adanya turnamen.

Dalam diskusi kelompok, para siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dalam memahami materi maupun dalam mengerjakan soal. Ketika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi, ada juga siswa yang bertanya pada teman kelompoknya dulu, sebelum mereka bertanya kepada peneliti atau bertanya pada guru. Jika temannya tidak mengerti, kemudian siswa akan bertanya langsung kepada guru maupun peneliti. Dalam diskusi kelompok ada siswa yang sangat aktif dalam menyampaikan pendapat dan ada juga yang berpendapat jika ditanyakan pendapatnya.

Hasil belajar siswa

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari konsep dan penerapan modelkooperatiftipe *TeamsGamesTournament (TGT)* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran Tematik pada siswa kelas III A di MIMA DarusSalam. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus.

Instrumen penjaringan data yaitu soal *post-test* yang dilakukan setelah pelaksanaan tindakan. Dengan jumlah soal sama dan bentuk soal yang berbeda pada *post-test* siklus I dengan *post-test* siklus II, dalam dua materi tema 3 dan 4. Selain itu, lembar observasi pada setiap pertemuan akan menjaring data-data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil belajar siswa dalam dua siklus terlihat dari tabel berikut:

Tabel 3.15. Daftar Nilai *post-test* siklus I dan *post-test* siklus II

No	Nama Siswa	<i>Post-test</i> Siklus I	<i>Post-test</i> Siklus II
1	AHMAT GONI	40	60
2	MOHAMMAD ARIF	80	90
3	AHMAD DENIS SAPUTRA	80	90
4	AHMAD HELMY KHOSMAWAN	80	100
5	AHMAD YUSRIL ASROF	80	100
6	APRILIO RIZKI ADITIA	100	100
7	DINY ISLAMUL KAMILIA	80	90
8	LAILATUL ROFIAH	100	100

9	LILLA KURNIA SAFITRI	60	90
10	MOH. BARRAQ FUADI	80	100
11	MOHAMMAD FARHAN RAMADANI	60	100
12	MOHAMMAD ROBIQ	80	90
13	MUHAMMAD HAFIZUR ROFIQI	100	70
14	MUHAMMAD RIDO NASRULLOH	80	90
15	M. WILDANIS SYAFIQI HAIKAL	60	70
16	NI'MATUS SYAFA'AH	80	90
17	SAFIRA QURNIA PUTRI	80	90
18	SYAFA JAUHARATUN NAFISAH	80	100
19	WINDA WULANDARI	60	90
20	YATIMATUR ROHMA	80	90
Jumlah		1540	1800
Rata-rata		77	90
Effect Size		13	

Tabel di atas menunjukkan nilai effect size antara rata-rata *post-test* siklus I dan *post-test* siklus II adalah 16,0. Dengan demikian demikian pada pembelajaran siklus I terjadi peningkatan pada siklus II . Hal ini terlihat dari hasil belajar kognitifsiswa dalam pembelajaran Tematik.

Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan adanya selisih antara nilai rata-rata *post-test* siklus I dan rata-rata nilai *post-test* siklus II yang disebut *effect size*. Untuk mengetahui seberapa nilai *effect size*, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.16. Perbandingan nilai *post-test* siklus I dan siklus II

Uraian	Siklus I	Siklus II
	<i>post-test</i>	<i>post-test</i>
Nilai terendah	40	60
Nilai tertinggi	100	100
Rata-rata	77	90
Effect Size	13	

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata post test pada siklus I terjadi peningkatan pada post test siklus II . Peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 13 yang di peroleh dari selisih antara nilai rata-rata post test siklus I dan nilai rata-rata post-test siklus II.

Dari beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model kooperatif tipe *TimesGamesTurnamen (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar terhadap pembelajaran Tematik siswa kelas III A di MIMA DarusSalam. Hal ini terlihat dari tabel siswa yang meningkat dari beberapa siklus yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Semua data yang telah dideskripsikan dan hasil pengamatan aktifitas siswa selama pembelajaran merupakan hasil yang telah diperoleh dapat menjawab

permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Atas dasar adanya peningkatan ini akhirnya penelitian diselesaikan sampai siklus II.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran model kooperatif tipe *Times Games Turnamen (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar terhadap pembelajaran Tematik siswa kelas III A di MIMA Darus Salam. Proses peningkatan pembelajaran secara rinci disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai skor 40 dengan kriteria baik, dan pada siklus II siswa lebih terlihat aktif saat pembelajaran dan mencapai skor 45 dengan kriteria lebih baik. Perolehan nilai aktivitas belajar cukup tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan pada aktivitas belajar siswa.
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada siklus I terdapat 5 orang siswa yang belum mencapai KKM, sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II tercatat hanya ada 1 orang siswa yang belum mencapai KKM. Tetapi pihak sekolah sudah menetapkan bahwa kelas tersebut tuntas dan telah lulus materi pembelajaran Tematik tema 3 dan 4 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*.

Terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah disajikan, selanjutnya peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru kelas III MIMA Darus Salam Wuluhan Jember selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran Tematik.
2. Guru kelas III MIMA Darus Salam Wuluhan Jember hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik.
3. Guru kelas III MIMA Darus Salam Wuluhan Jember hendaknya termotivasi untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran dan media lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Tematik.
4. Pihak sekolah hendaknya memberikan kesempatan, motivasi, sarana prasarana serta memfasilitasi guru yang hendak melakukan inovasi pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun di luar ruang kelas.
5. Pihak sekplah hendaknya menambah media pembelajaran seperti *slide*, benda-benda kongkrit dan gambar-gambar guna mendukung lancarnya proses pembelajaran.
6. Praktisi pendidikan dan atau peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan untuk melakukan penelitian yang lain

dengan model pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh berbagai alternatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2004)
- Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 2013)
- Amri, S dan Ahmadi, I. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka 2010)
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005)
- Arif Septianto Hidayat, Skripsi Judul "Peningkatan minat dan Hasil belajar pecahan melalui pembelajaran Teams-Games-Tournamen (TGT) pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen kota Tegal tahun pelajaran 2012/2013". (UN. Semarang: 2012)
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2006)
- Djamarah, Saiful B. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta 2011)
- Elfanany, Burhan. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Araska 2009)
- H A. Djazuli, *Ilmu Tematik*, (Jakarta: CV. Kencana 2005)
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo 2012)
- Hobri, *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Jember: Center For Society Studies 2009)
- <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>. Di akses pada hari Sabtu, 21 Desember 2019 pukul 09.30 Wib.
- Lidya Trie Maharani, Skripsi Judul "Penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung pecahan kelas V SDN Purwodadi 3 kota Malang".
- Muhammad bin Ismail, *Shoheh Bukhori*, (Surabaya: CV. Darun Nasyri Al-Misriyah 1989)
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung, Sinar Baru Algensindo 2013)
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 2 tentang *Standar Kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan agama islam Madrasah Ibtidaiyah* tahun 2008.
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media 2009)
- Rusman, *Model-model pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 2012)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeth 2007)
- Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002)

Sujati, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: FIP UNY, 2000)

Suyono&Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2014)

Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996)

Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Grama Widya, 2006)