

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN CARA BERFIKIR SISWI

Fathor Rozi & Anissuhada'

Universitas Nurul Jadid

fathorrozi330@gmail.com, assyahid143@gmail.com

Abstract

Teacher Centered Learning that uses conventional methods often makes students bored and bored. This can be one of the causes of the inhibition of students' thinking abilities. The purpose of this study was to examine the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model so that the students' way of thinking became more boned and no longer bored during learning. In its implementation, this research uses the Classroom Action Research (CAR) method. The research subjects were class VIII B Regular MTs N 1 Probolinggo, totaling 24 students. Data collection techniques based on pre test and post test. The research model design is carried out through the following stages: planning action, implementing action, observing/evaluating, and reflecting. The results show that the students have achieved the expected learning mastery, which is 75%. That is, the thinking level of students is getting higher so that the learning objectives that have been designed can be achieved properly. This is evidenced by the average score of 80.25 students and 17 students who have completed their studies or 70.83%.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model, How to Think for Students*

Abstrak : Pembelajaran Teacher Centered Learning yang menggunakan metode konvensional seringkali membuat siswi jenuh dan bosan. Hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab terhambatnya kemampuan berfikir siswi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) agar cara berfikir siswi menjadi semakin terasah dan tidak lagi jenuh selama pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ialah kelas VIII B Regular MTs N 1 Probolinggo yang berjumlah 24 Siswi. Teknik pengumpulan data berdasarkan pre test dan post test. Adapun rancangan model penelitian yang dilakukan melalui tahapan: merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Hasil menunjukkan bahwa siswi telah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu sebesar 75%. Artinya, tingkat berfikir siswi semakin tinggi sehingga tujuan belajar yang telah dirancang dapat tercapai dengan baik. Ini terbukti dengan jumlah nilai rata-rata siswi 80,25 dan siswi yang dinyatakan tuntas belajar sebanyak 17 siswi atau sebesar 70,83 %.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Cara Berfikir Siswi

PENDAHULUAN

Belajar merupakan upaya seseorang ataupun sekelompok orang guna menghasilkan *goal* berupa *attitude* yang berwawasan pada *knowledge, value, skill, dan positive thinking yang berdasarkan pada pengalaman*.¹ Melalui belajar seseorang mampu mengetahui suatu pengetahuan yang tidak diketahui, menjadi bisa, bahkan mahir. Dalam hal ini, pendidikan di sekolah merupakan sarana untuk menyalurkan aktivitas belajar². Eksistensi pendidikan menjadi hukum kualitas bagi generasi penerus bangsa dalam mewarisi nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, serta keahlian agar siap menghadapi dan membawa bangsa Indonesia menuju masa depan yang lebih baik³.

Hal yang patut untuk diperhatikan, sebuah pembelajaran juga bergantung pada kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas partisipasi peserta didik di kelas⁴. Itulah mengapa, seorang guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dan diimplementasikan di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta mampu untuk meningkatkan penalaran, dan cara berfikir peserta didik⁵.

Sata proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai subjek dan siswi menjadi objek yang aktif, dinamis dan interaktif. Dalam hal ini, peserta didik menjadi objek yang menjadi komponen pembelajaran yang membutuhkan perhatian utama sebab peserta didik memegang peranan penting bagi kemajuan sebuah tatanan masyarakat⁶ Dengan demikian, akan terbentuk kemandirian pada diri peserta didik

¹ Dkk I putu Yogik Suwara Mahdi, 'MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT', *Pendidikan Multikultural Indonesi*, 1.1 (2019), 98–107.

² Lalu A. Hery Qusyairi and Jannati Sakila, 'Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Inside-Outside Circle (IOC) Terhadap Prestasi Belajar Dengan Memperhatikan Minat Belajar Matematika', *Palapa*, 6.1 (2018), 34–49 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v6i1.57>>.

³ Muhammad Munif and Siti Yusrohlana, 'STRATEGI GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA MELALUI NILAI-NILAI KEJUJURAN', *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.September (2021), 163–79.

⁴ H. Parsas, 'Penerapan Model Pembelajaran Make-A Match (Mencari Pasangan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN 1 Terong Tawah', *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6.2 (2018), 19–29 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.65>>.

⁵ Faizatul Widat and Eka Efanadari, 'Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini', *Murobbi; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.1 (2021), 128–42.

⁶ Zubaidah, 'Penerapan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini', *Murobbi; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.2 (2021), 257–72.

msing-masing dalam membiasakan diri untuk terlibat dalam sebuah kegiatan baik dalam lingkup keluarga maupun masyarakat⁷.

Tidak hanya mengutamakan perhatian kepada peserta didik, seorang guru juga harus memperhatikan perkembangan kemampuan berfikir peserta didik. Hal itu disebabkan kemampuan peserta didik dalam berfikir sangat dibutuhkan dalam berbagai kehidupan⁸. Oleh sebab itu, kemampuan berfikir hendaknya diasah sejak usia dini baik di sekolah, di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Kaitannya dengan pembelajaran, berfikir merupakan salah satu cara untuk memahami sebuah pembelajaran.⁹ Inilah yang perlu ditekankan bahwa kemampuan berfikir yang kritis, logis, sistematis, analitis, kreatif, dan kooperatif dapat membuat sebuah pembelajaran menjadi lebih berkualitas¹⁰.

Ironisnya, fakta di lapangan menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berfikir siswi seringkali terhambat oleh problematika. Misalnya, problematika yang ada di MTs N 1 Probolinggo ialah siswi merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh metode yang disajikan oleh guru. Dalam hal ini, mayoritas guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada keaktifan guru (*Teacher Centered Learning*)¹¹. Maksudnya, pembelajaran masih bersifat satu arah sehingga siswi memiliki sedikit kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan dan kemampuan dalam dirinya. Dalam pelaksanaannya, siswi menjadi objek pasif yang hanya mendengarkan guru dalam menyampaikan materi. Dampaknya, baik keterlibatan siswi, kerjasama dalam kelompok, serta kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efisien sehingga menimbulkan rendahnya prestasi belajar¹².

⁷ Indria Firdausi Lana, 'Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa', *Fondatia*, 5.1 (2021), 109–24 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1108>>.

⁸ Nyoman Sudimahayasa, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK', *Pendidikan Dan Pengajaran*, 48.3 (2011), 45–53.

⁹ Deti Ahmatika, 'Jurnal Euclid, Vol.3, No.1, p.394', *Euclid*, 3.1, 394–403.

¹⁰ Laudria Nanda Prameswati, "ANALISIS KEMAMPUAN BACA TULIS AL-QUR'AN SISWI MTs DALAM PERSPEKTIF TAKSONOMI BLOOM," *Edudeena*, 3.2 (2019), 69–78.

¹¹ Zamroni and others, 'E-Leadership in Education in Improving Teacher Competence in Industrial Revolution 4.0', *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12.4 (2021), 1650–54.

¹² Wahyu Astuti and Firosalia Kristin, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA', *Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.3 (2017), 155–62.

Dalam mengatasi problematika sebagaimana tersebut di atas, diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi sebuah model pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan cara berfikir siswi di MTs N 1 Probolinggo. Model pembelajaran TGT dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas agar berlangsung secara optimal.¹³ Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran tipe kooperatif di mana peserta didik dikumpulkan dalam kelompok-kelompok belajar agar pembelajaran berpusat pada siswi.¹⁴

Adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat membuat peserta didik semakin aktif di kelas. Terlebih lagi apabila model pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT). Jadi, model pembelajaran kooperatif tersebut dapat menjadi salah satu cara agar peserta didik tidak lagi jenuh dan bosan, melainkan aktif dan partisipatif. Hal selaras dengan pendapat Faizah (dalam Ulfa dkk,) yang menyatakan bahwa pembelajaran TGT termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik¹⁵. Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membuat peserta didik merasa senang dan antusias karena adanya permainan yang menantang dalam pembelajaran tersebut.

Di lain sisi, guru hendaknya memberi rangsangan tertentu seperti yel-yel atau tepukan tangan agar keterampilan khusus yang dimiliki oleh peserta didik semakin terlatih melalui model pembelajaran TGT agar prestasi belajar yang diperoleh semakin meningkat¹⁶. Berbagai landasan inilah yang membuat peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di MTs N 1 Probolinggo kelas VIII B Reguler.

¹³ Ujati Cahyaningsih, '_____ 1', *Cakrawala Pendas*, 3.1 (2017), 1–5.

¹⁴ Ni Luh Oktarianingsih, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan', *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.20 (2019), 208–15.

¹⁵ Icha Shofia Karlita Ulfa, Dinawati Trapsilasiwi, and Erfan Yudianto, "Profil Berpikir Kritis Siswi Dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif," *Jurnal Didaktik Matematika*, 5.1 (2018), 40–53 <<https://doi.org/10.24815/jdm.v5i1.9972>>.

¹⁶ Diniy hidayatur rahman Dkk, "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat," *Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2021): 53–60.

Untuk mendapatkan hasil analisis yang komprehensif, maka peneliti berupaya untuk meninjau penelitian-penelitian lain yang relevan dengan topik penelitian ini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hakim dan Syofyan menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran¹⁷. Senada dengan penelitian tersebut, Damayanti dan Apriyanto juga menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematik menjadi meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)¹⁸.

Dua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa model TGT membawa dampak positif terhadap motivasi maupun hasil belajar siswi. Dalam hal ini penulis juga meneliti tentang model pembelajaran TGT. Bedanya, fokus peneliti adalah penggunaan model TGT sebagai sarana dalam meningkatkan cara berfikir siswi. Sebab, model TGT termasuk dalam model pembelajaran kooperatif¹⁹. Melalui pembelajaran kooperatif, siswi dituntut untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan teman-temannya, sehingga dapat membantu siswi untuk lebih aktif di dalam kelas. Inilah yang menjadi kebaruan penelitian.

Selain itu, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di MTs N 1 Probolinggo yang konvensional seringkali tidak memicu sikap kritis siswi. Sebab, pembelajaran konvensional hanyalah berupa penyampaian informasi melalui ceramah sehingga lebih mengacu pada keaktifan guru, sementara siswi hanya mendengarkan, menyalin, dan menjawab pertanyaan. Dalam hal ini guru hanya sebatas memberi contoh soal dan latihannya yang bersifat rutinitas dan kurang mendayagunakan daya berfikir kritis siswi. Setelah itu, guru mengevaluasi hasil belajar melalui penilaian soal yang telah

¹⁷ Syifa Aulia Hakim and Harlinda Syofyan, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS IV SDN KELAPA DUA 06 PAGI JAKARTA BARAT', *International Journal of Elenentary Education*, 1.4 (2017), 249–63.

¹⁸ Sri Damayanti and M Tohimin Apriyanto, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP', *Kajian Pendidikan Matematika*, 2.2 (2017), 235–44 <<https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>>.

¹⁹ Wahyu Bagja Sulfemi and Setianingsih, 'Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Journal of Komodo Science Education*, 01.01 (2018), 1–14.

dijawab²⁰. Model pembelajaran kooperatif TGT yang bersifat kerja kelompok berupa permainan akademik yang dimainkan oleh satu kelompok siswi dengan kelompok lain²¹. Tidak ada perbedaan status sosial maupun intelektual dalam peraihan skor dalam kelompok tersebut sebab pelaksanaan permainan akademik dikerjakan secara beregu. Jadi, model TGT menjadikan peserta didik sebagai tutor sebaya namun dalam bentuk permainan atau turnamen. Dalam hal ini, peneliti ingin memfokuskan pada obyek siswi MTs N 1 Probolinggo. Sehingga, seluruh obyek berjenis kelamin perempuan dan memiliki karakteristik tersendiri.

Penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) penting untuk dikaji sebab model pembelajaran tersebut memiliki fungsi untuk meningkatkan cara berfikir siswi di MTs 1 Probolinggo. Dengan begitu, siswi akan menjadi pusat pembelajaran (*Student Centered Learning*) sehingga kemampuan berfikir siswi menjadi semakin terasah saat pembelajaran di kelas berlangsung²². Lebih jauh lagi, pembelajaran TGT yang tergolong dalam pembelajaran kooperatif dapat mengasah kemampuan bersosial siswi dalam kegiatan berkelompok sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswi. Ketika pembelajaran berpusat pada siswi, hal itu menunjukkan keaktifan siswi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswi. Sebab, ketika siswi aktif, itu berarti banyak pengetahuan baru yang mereka serap²³.

METODE PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan kemampuan berfikir siswi melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menerapkan pendekatan penelitian kualitatif tipe Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih untuk memantapkan rasionalitas dari sebuah tindakan, memahami

²⁰ Septia Eka Cahya Arum Lestari, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika', *Pi: Mathematics Education Journal*, 1.3 (2018), 116–26.

²¹ Noni Triowathi and Astuti Wijayanti, 'Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA', *J. Pijar MIPA*, 13.2 (2018), 110–18.

²² Desy Puspitasari and others, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswi Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto," *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8.1 (2019), 83–90.

²³ Susanna, "Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswi Kelas XI MAN 4 Aceh Besar," *Lantanida Journal*, 5.2 (2017), 93–105.

tindakan tersebut secara mendalam, serta memperbaiki sebuah praktik pembelajaran²⁴. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menerapkan dua siklus, yakni siklus 1 dan 2 untuk mengetahui perbedaan tingkat berfikir siswi saat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada setiap siklus yang dilakukan terdapat empat tahap, yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 1 Probolinggo kelas VIII B Reguler yang berjumlah 24 siswi. Tepatnya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Tajwid. Data yang tercantum diperoleh dari hasil observasi dan catatan evaluasi pada pra siklus serta hasil pemberian tes pada siklus 1 dan siklus 1 kepada siswi kelas VIII B Reguler dengan jumlah 24 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Gamestournament* (TGT)

Seorang pakar bernama Johnson Smith mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan lima hal penting dari seorang peserta didik: *pertama*, kemandirian yang positif; *kedua*, memicu interaksi antar peserta didik secara langsung; *ketiga*, akuntabilitas individu dan kelompok; *keempat*, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil; *kelima*, keterampilan pemrosesan kelompok²⁵. Model pembelajaran TGT merupakan sebuah model yang dapat memicu siswi lebih semangat untuk belajar, dan model pembelajaran ini sangat perlu untuk diterapkan karena dapat menumbuhkan karakter siswi untuk melakukan pekerjaan dengan bergotong royong dan meningkatkan hasil belajar siswi²⁶. *Teams Games Tournament* (TGT) juga tergolong dalam sebuah pembelajaran kooperatif yang tidak sulit untuk dilakukan, permainan atau turnamen dalam TGT dapat melibatkan semua siswi tanpa

²⁴ Sutrisna Wibawa, 'Penelitian Tindakan Kelas', in *Bahan Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah/Jawa* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2003), p. 2721.

²⁵ Ni Made Merti, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Journal of Education Action Research*, 4.3 (2020), 315–21.

²⁶ Zahrina Ismah and Tias Ernawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswi Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswi," *J. Pijar MIPA*, XIII.1 (2018), 82–85 <<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>>.

harus membedakan status, serta mengajarkan siswi untuk menjadi tutor sebaya melalui unsur permainan²⁷. Pembelajaran TGT ini bertujuan untuk meningkatkan berfikir siswi khususnya saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya model pembelajaran tersebut siswi lebih aktif suasana kelas lebih hidup dan siswi tidak terkesan sebagai penonton. Namun, siswi juga dapat mengkaji ulang pelajaran atau materi yang sudah di jelaskan dan membentuk diri sehingga siswi dapat mengeluarkan bakat yang ada pada diri siswi tersebut. Oleh sebab itu, kerjasama yang terjalin di antara siswi maupun guru dapat membangun interaksi di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan²⁸.

Prosedur dalam model pembelajaran TGT ialah pertama guru melakukan *transfer of knowledge*, dalam hal ini, guru sebagai *center of learning*, yakni sebagai nahkoda dalam pembelajaran yang mengarahkan siswi. Kedua, para siswi dibagi dalam kelompok yang heterogen artinya guru melakukan penyebaran pada siswi yang memiliki *high thinking*, (*merupakan cara berfikir siswi kritis dalam memecahkan masalah*), *normal thinking* (*berfikir secara kritis dalam tingkatan normal*), dan *low thinking* (*berfikir tidak normal atau lamban dalam berfikir*). Ketiga, para siswi diperintahkan untuk maju ke meja turnamen dengan sistem perwakilan yang memiliki intelektual yang sama. Keempat, setelah pertandingan di akhiri, siswi di minta kembali ke tempat semula. Kelima, guru memberikan *punishment* (hukuman) bagi siswi yang kalah yakni harus menyampaikan ulang materi yang telah diajarkan dan memberikan *reward* (apresiasi) pada siswi yang menetapkan juara berupa hadiah pujian dan nilai.

²⁷ Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Afiani, and Lilik Binti Mirnawati, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswi Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya," *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 24–37.

²⁸ Asran, Nadiroh, and Etin Solihatin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Eksperimen Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Megeri Bulurokeng Kota Makassar)', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 251–65.

Tabel 1 Prosedur Pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT :

Sintak Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	
Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
<i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

(Sumber: diadaptasi dari Rusman, 2016:225)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa guru secara intens melaksanakan secara sistematis yakni presentasi kelas, Teams, Games, Tournament, dan Rekondisi Tim. Sehingga pada tahap akhir siswa dapat melaksanakan pelajaran yang menyenangkan berupa reward/penghargaan.

Model pembelajaran teams games tournament dalam meningkatkan cara berfikir siswa di mts n 1 probolinggo

Pra siklus

Sulitnya belajar ilmu tajwid yang memiliki banyak macam sering kali dikeluhkan para siswa MTsN 1 Probolinggo. Kesulitan tersebut dapat ditimbulkan oleh ketidak tepatan guru dalam memilih model pembelajaran dalam meningkatkan berfikir siswa. Pada kenyataannya kondisi di kelas saat pembelajaran ilmu tajwid berlangsung siswa lebih terlihat sibuk dengan sendirinya, sehingga siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran di kelas. Pada saat pembelajaran masih terdapat siswa yang hanya duduk dan diam karena sebagian siswa berpendapat bahwa mata pelajaran ilmu tajwid adalah pelajaran yang membosankan sehingga hasil belajar pun menjadi kurang

maksimal²⁹. Ketidak maksimalan hasil belajar tersebut dapat terlihat ketika siswi tidak mampu menjawab soal-soal latihan dengan baik.

Siklus 1

Pada siklus 1 (sebelum model pembelajaran TGT diterapkan), siswi tidak memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif atau melakukan diskusi antar teman dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Itulah yang menimbulkan rasa jenuh dalam diri siswi ketika menyimak materi, sehingga prestasi belajar siswi tidak stabil atau naik turun³⁰. Dari tinjauan tersebut, peneliti mengunjungi MTS N 1 Probolinggo pada hari Selasa, 23 November 2021 untuk menemui guru mata pelajaran Ilmu tajwid. Setelah bertemu guru mata pelajaran Ilmu Tajwid, diperoleh kesepakatan untuk melakukan uji coba model pembelajaran TGT pada hari Selasa jam ke 3-4 pukul 08.30 s/d 09.30 WIB dan hari Kamis (25 November 2021) jam ke 7-8 pukul 11.00 s/d 12.00 WIB. Pelaksana tindakan model pembelajaran TGT adalah peneliti sendiri sementara guru mata pelajaran Ilmu Tajwid menjadi pengamat. Dalam hal ini, tugas pengamat adalah untuk memperhatikan, meninjau, serta menilai aktivitas peneliti dan siswi selama model pembelajaran TGT dilakukan. Tentunya, peneliti telah menerima data siswi dari guru mata pelajaran Ilmu Tajwid sebagai persiapan pelaksanaan model pembelajaran TGT. Dari data siswi tersebut, peneliti mulai membentuk kelompok belajar dalam pembelajaran TGT.



Gambar 1 Pembentukan Kelompok Belajar

²⁹ Masani Romauli Helena Marudut and others, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Keterampilan Proses', *Jurnal Basicedu*, 4.3 (2020), 577–85.

³⁰ Hambali Hambali, Fathor Rozi, and Nor Farida, 'Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual', *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), 872–81 <<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1180>>.

Sebagaimana terlihat pada **Gambar 1**, peneliti membagi siswi kelas VIII Reguler menjadi beberapa kelompok yang merupakan langkah awal dalam model pembelajaran TGT. Agar pembentukan kelompok belajar menjadi lebih akurat, peneliti memberikan pre test saat pelajaran Ilmu Tajwid dimulai untuk diurutkan hasil nilainya mulai yang tertinggi hingga yang terendah. Dari pengurutan nilai tersebut, para siswi dipecah menjadi 6 kelompok belajar dengan urutan yaitu kelompok siswi berkemampuan akademik tinggi I, tinggi II, sedang I, sedang II, rendah I, rendah II. Kemudian, kelompok-kelompok tersebut disebar agar menjadi kelompok yang heterogen kemampuan akademiknya sehingga tidak ada ketimpangan hasil belajar.

Penyebaran anggota kelompok dilakukan dengan cara menempatkan seorang siswi berkemampuan akademik tinggi I, seorang siswi berkemampuan akademik tinggi II, seorang siswi berkemampuan akademik sedang I, seorang siswi berkemampuan akademik sedang II, seorang siswi berkemampuan akademik rendah I, dan seorang siswi berkemampuan akademik rendah II menjadi satu kelompok belajar. Selain untuk membentuk kelompok belajar yang heterogen, hasil penilaian pre test mata pelajaran Ilmu Tajwid digunakan untuk mencari tahu pengetahuan dasar dan kemampuan berfikir siswi sebelum model pembelajaran TGT dilaksanakan. Berikut merupakan tabel hasil pre test sebelum model pembelajaran TGT diterapkan:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswi Sebelum Pelaksanaan TGT

Kriteria Siswi	Kode Siswi	Jenis Kelamin	Nilai Tes Awal
Siswi berkemampuan akademik tinggi I	NNASA	P	76
	GO	P	76
	ADN	P	73
	SAN	P	73
Siswi berkemampuan akademik tinggi II	RAI	P	72
	NN	P	72
	SN	P	72
	AAP	P	72
Siswi berkemampuan akademik sedang I	KNA	P	70
	MRL	P	70
	UDH	P	70
	VNL	P	70
Siswi berkemampuan akademik sedang II	SB	P	68
	NY	P	68
	RW	P	68
	DHA	P	68

Siswi berkemampuan akademik rendah I	SK	P	59
	YAN	P	59
	UNK	P	59
	UM	P	59
Siswi berkemampuan akademik rendah II	UB	P	57
	AS	P	57
	SM	P	57
	KH	P	57

No	Keterangan	Hasil
1	Total peserta <i>pre test</i>	24 siswi
2	Total nilai <i>pre test</i>	1366
3	Nilai rata-rata <i>pre test</i>	56,91
4	Total siswi yang mencapai ketuntasan belajar	2 siswi
5	Persentase ketuntasan belajar	8,3%
6	Total siswi yang tidak mencapai ketuntasan belajar	22 siswi
7	Persentase ketidaktuntasan belajar	91,7%

Dengan meninjau tabel hasil pre test mata pelajaran ilmu tajwid kelas VIII B Reguler MTsN 1 Probolinggo sebelum model pembelajaran TGT diterapkan, terlihat bahwa hasil belajar mata pelajaran Ilmu Tajwid belum melampaui standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan, yakni sebesar 75%. Hal itu dibuktikan dari hasil kalkulasi total nilai rata-rata siswi sebesar 56,91 yang didapat dari penghitungan $\frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh siswi}}{\Sigma \text{seturuh siswa}} = \frac{1366}{24} = 56,91$, sementara siswi yang mencapai ketuntasan belajar hanya 2 orang atau sebesar 8,3 % yang didapat dari penghitungan $\frac{\Sigma \text{siswi yang tuntas}}{\Sigma \text{seturuh siswa}} \times 100\% = \frac{2}{24} \times 100\% = 8,3\%$.

Siklus II

Pada hari Kamis, 25 November 2021 peneliti kembali ke MTsN 1 Probolinggo kelas VIII B Reguler untuk mulai melaksanakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) serta pemberian post tes pada mata pelajaran Ilmu Tajwid. Adapun prosedur pelaksanaan model pembelajaran TGT di MTsN 1 Probolinggo kelas VIII B Reguler yaitu dengan cara menentukan komponen TGT. Komponen *yang pertama* adalah presentasi kelas (penyajian kelas) untuk

memperkenalkan materi yang akan digunakan dalam TGT melalui diskusi pelajaran (*off learning*) yang dikolaborasikan dengan presentasi audio visual. Tujuannya yakni untuk menarik simpati siswi agar memberikan perhatian penuh selama pelajaran berlangsung. *Yang kedua*, pengelompokan siswi berdasarkan kelompok belajar yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya (Siklus 1). *Ketiga*, pelaksanaan game yang berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan dasar yang harus dijawab oleh siswi untuk menguji pengetahuan siswi saat presentasi di kelas bersama timnya.



Gambar 2 Guru melontarkan pertanyaan kepada siswi untuk dijawab oleh tim

Terlihat pada **Gambar 2**, game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswi sebagai perwakilan dari tiga kelompok yang berbeda. Dalam permainan ini, seorang siswi harus mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan tertera pada kartu tersebut. Pada pelaksanaannya, guru menunjuk siswi dari setiap kelompok untuk berada pada meja turnamen. Dua siswi dengan kemampuan akademik tinggi berada pada meja 1, dua siswi dengan kemampuan akademik sedang pada meja 2, dan 2 siswi dengan kemampuan akademik rendah pada meja 3, demikian berlaku pada setiap kelompok³¹. Pencampuran kemampuan akademik dalam setiap kelompok sama seperti sistem skor kemajuan individual, sehingga setiap siswi dari segala tingkat kemampuan dapat berpartisipasi secara maksimal untuk mengumpulkan skor bagi tim mereka. *Keempat* turnamen membangun struktur di saat game tersebut berlangsung. Pada tahapan ini, guru memberikan tugas presentasi di depan kelas

³¹ Muhamad Muslihudin and Dewi Rahayu, "Sistem Pendukung Keputusan Siswi Berprestasi Menggunakan Metode Weighted Product," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9.2 (2018), 114–19.

untuk menunjukkan hasil menjawab pertanyaan bersama kelompok pada lembar-kegiatan.

Setelah turnamen dilaksanakan, peneliti kembali memberikan tes (post test) untuk mengetahui hasil belajar setiap siswi. Berikut ini tabel hasil tes pasca pelaksanaan TGT:

Tabel 2 Hasil Belajar Siswi Setelah TGT

Kriteria Siswi	Kode Siswi	Jenis Kelamin	Nilai Tes Awal
Siswi berkemampuan akademik tinggi I	ANA	P	95
	AC	P	95
	ANK	P	95
	DAM	P	95
Siswi berkemampuan akademik tinggi II	DW	P	92
	DMPP	P	87
	EM	P	92
	FK	P	87
Siswi berkemampuan akademik sedang I	IJT	P	85
	IDP	P	85
	JNI	P	81
	KIS	P	80
Siswi berkemampuan akademik sedang II	KMH	P	78
	NWJ	P	75
	NAA	P	76
	NNN	P	75
Siswi berkemampuan akademik rendah I	NK	P	75
	NPD	P	74
	PDA	P	74
	RA	P	70
Siswi berkemampuan akademik rendah II	SNM	P	65
	SRH	P	65
	TS	P	65
	TAF	P	65

No	Keterangan	Hasil
1	Total peserta <i>post test</i>	24 siswi
2	Total nilai <i>post test</i>	1926
3	Nilai rata-rata <i>post test</i>	80,25
4	Total siswi yang mencapai ketuntasan belajar	17 siswi
5	Persentase ketuntasan belajar	70,83%
6	Total siswi yang tidak mencapai ketuntasan	7 siswi

	belajar	
7	Persentase ketidaktuntasan belajar	29,16%

Dengan meninjau hasil post test setelah model pembelajaran TGT diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Tajwid di VIII B Reguler MTsN 1 Probolinggo, terlihat bahwa hasil belajar telah mencapai yang ditetapkan, yakni sebesar 75%. Hal itu dibuktikan dengan total nilai rata-rata siswi sebesar 80,25 yang didapat dari penghitungan $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswi}}{\sum \text{seluruh siswa}} = 80,25$ dan siswi yang mencapai ketuntasan belajar 17 orang atau sebesar 70,83% yang didapat dari penghitungan $\frac{\sum \text{siswi yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\% = \frac{17}{24} \times 100\% = 70,83\%$. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berfikir siswi juga semakin meningkat.

KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Tajwid di kelas VIII B Reguler MTs N 1 Probolinggo dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan daya serap siswi terhadap materi. Selain itu, model pembelajaran ini tidak serta merta menjadikan siswi yang memiliki kemampuan akademik tinggi mendominasi pembelajaran atau kerja tim. Melalui model pembelajaran ini pula siswi dilatih untuk melakukan sosialisasi dan kerjasama dalam timnya. Dari penelitian ini, dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir peserta didik dapat dirangsang dan diasah apabila guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik. Tentunya, hasil penelitian ini tidak dapat digunakan pada seluruh pembelajaran sebab terdapat banyak faktor yang memengaruhi keberhasilan sebuah pembelajaran. Hal ini dapat menjadi celah bagi peneliti lain untuk mengkaji ulang berbagai upaya dalam meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmatika, Deti, 'Jurnal Euclid, Vol.3, No.1, p.394', *Euclid*, 3.1, 394–403
- Asran, Nadiroh, and Etin Solihatin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Eksperimen Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Megeri Bulurokeng Kota Makassar)', *Jurnal Tunas Bangsa*, 6.2 (2019), 251–65
- Astuti, Wahyu, and Firosalia Kristin, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA', *Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.3 (2017), 155–62
- Cahyaningsih, Ujiati, '_____ 1', *Cakrawala Pendas*, 3.1 (2017), 1–5
- Damayanti, Sri, and M Tohimin Apriyanto, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP', *Kajian Pendidikan Matematika*, 2.2 (2017), 235–44 <<https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>>
- Dkk, diniy hidayatur rahman, 'Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat', *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5.1 (2021), 53–60
- Hakim, Syifa Aulia, and Harlinda Syofyan, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS IV SDN KELAPA DUA 06 PAGI JAKARTA BARAT', *International Journal of Elenentary Education*, 1.4 (2017), 249–63
- Hambali, Hambali, Fathor Rozi, and Nor Farida, 'Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual', *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), 872–81 <<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1180>>
- I putu Yogik Suwara Mahdi, Dkk, 'MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT', *Pendidikan Multikultural Indonesi*, 1.1 (2019), 98–107
- Ismah, Zahrina, and Tias Ernawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa', *J. Pijar MIPA*, XIII.1 (2018), 82–85 <<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>>
- Lana, Indria Firdausi, 'Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh (PPJ) Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa', *Fondatia*, 5.1 (2021), 109–24 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1108>>
- Laudria Nanda Prameswati, 'ANALISIS KEMAMPUAN BACA TULIS AL-QUR'AN SISWA MTS DALAM PERSPEKTIF TAKSONOMI BLOOM', *Edudeena*, 3.2 (2019), 69–78
- Lestari, Septia Eka Cahya Arum, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika', *Pi: Mathematics Education Journal*, 1.3 (2018), 116–26

- Marudut, Masani Romauli Helena, Ishak G. Bachtiar, Kadir, and Vina Iasha, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Keterampilan Proses', *Jurnal Basicedu*, 4.3 (2020), 577–85
- Merti, Ni Made, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris', *Journal of Education Action Research*, 4.3 (2020), 315–21
- Munif, Muhammad, and Siti Yusrohlana, 'STRATEGI GURU DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA MELALUI NILAI-NILAI KEJUJURAN', *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.September (2021), 163–79
- Muslihudin, Muhamad, and Dewi Rahayu, 'Sistem Pendukung Keputusan Siswa Berprestasi Menggunakan Metode Weighted Product', *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9.2 (2018), 114–19
- Oktarianingsih, Ni Luh, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan', *Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3.20 (2019), 208–15
- Parsas, H., 'Penerapan Model Pembelajaran Make-A Match (Mencari Pasangan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN 1 Terong Tawah', *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6.2 (2018), 19–29 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.65>>
- Puspitasari, Desy, Sari Muliawanti, Gunawan, and Sairan, 'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto', *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8.1 (2019), 83–90
- Qusyairi, Lalu A. Hery, and Jannati Sakila, 'Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Inside-Outside Circle (IOC) Terhadap Prestasi Belajar Dengan Memperhatikan Minat Belajar Matematika', *Palapa*, 6.1 (2018), 34–49 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v6i1.57>>
- Rasyid, Magfirah, Andi Asmawati Azis, and Andi Rahmat Saleh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA', *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.2 (2016), 69–80
- Setianingsih, Dewi, Kunti Dian Ayu Afiani, and Lilik Binti Mirnawati, 'Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya', *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 24–37
- Sudimahayasa, Nyoman, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK', *Pendidikan Dan Pengajaran*, 48.3 (2011), 45–53
- Sulfemi, Wahyu Bagja, and Setianingsih, 'Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Journal of Komodo Science Education*, 01.01 (2018), 1–14
- Susanna, 'Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar', *Lantanida Journal*, 5.2 (2017), 93–105

- Triowathi, Noni, and Astuti Wijayanti, 'Implementasi Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA', *J. Pijar MIPA*, 13.2 (2018), 110–18
- Ulfa, Icha Shofia Karlita, Dinawati Trapsilasiwi, and Erfan Yudianto, 'Profil Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif', *Jurnal Didaktik Matematika*, 5.1 (2018), 40–53 <<https://doi.org/10.24815/jdm.v5i1.9972>>
- Wibawa, Sutrisna, 'Penelitian Tindakan Kelas', in *Bahan Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah/Jawa* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2003), p. 2721
- Widat, Faizatul, and Eka Efanadari, 'Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini', *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.1 (2021), 128–42
- Zamroni, Moh Rofiki, Fathor Rozi, Chusnul Muali, Imron Hamzah K, Taufiqul Majid, and others, 'E-Leadership in Education in Improving Teacher Competence in Industrial Revolution 4 . 0', *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12.4 (2021), 1650–54
- Zubaidah, 'Penerapan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini', *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.2 (2021), 257–72