

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AGAMA HINDU
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

I KOMANG BADRA

Program Magister Pendidikan Agama Hindu, STKIP Agama Hindu Amlapura
e-mail : komangbadrakm@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of Hinduism learning outcomes through the implementation of the Team Game Tournament learning model for fifth grade students of SD Negeri 4 Pertima. The background of this study is based on the low student learning outcomes caused by the use of conventional learning methods that do not actively involve students. This study is a classroom action research carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 30 fifth grade students of SD Negeri 4 Pertima. Data were collected through learning outcome tests and observations of student learning activities. The results of data analysis showed an increase in student learning outcomes in each cycle. In cycle I, the average student score reached 71.33 with classical completeness of 70%, and increased in cycle II to 83.67 with classical completeness reaching 93.33%. These results indicate that the TGT learning model is effective in improving students' Hinduism learning outcomes. Thus, it can be concluded that the implementation of the Team Game Tournament learning model can improve the Hinduism learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 4 Pertima.

Keywords: Team Game Tournament, learning outcomes, Hinduism

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Agama Hindu melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 4 Pertima. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Pertima yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa

pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 71,33 dengan ketuntasan klasikal sebesar 70%, dan meningkat pada siklus II menjadi 83,67 dengan ketuntasan klasikal mencapai 93,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V SD Negeri 4 Pertima.

Kata Kunci: *Team Game Tournament*, hasil belajar, Agama Hindu

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Hindu di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan spiritualitas siswa sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Agama Hindu sering kali masih menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga kurang menarik minat siswa untuk aktif belajar (Widiani et al., 2023).

Metode pembelajaran konvensional yang dominan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Agama Hindu (Sudana, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Salah

satunya adalah *Team Game Tournament* (TGT), yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015).

Model TGT menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan dan kompetisi antar kelompok, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa (DeVries, 1980). Penelitian oleh Widiani et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, motivasi belajar siswa meningkat dari rata-rata 70,86 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II, dan hasil belajar meningkat dari rata-rata 72,48 pada siklus I menjadi 85,24 pada siklus II.

Penelitian oleh Sudana (2023) juga membuktikan bahwa model TGT

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 70 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 76% menjadi 93%.

Dalam konteks pembelajaran Agama Hindu, penerapan model TGT dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif yang relevan dengan nilai-nilai agama (Watis, 2018). Penelitian oleh Sulaiman dan Devi (2021) juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fiqih, yang memiliki kesamaan karakteristik dengan mata pelajaran Agama Hindu dalam hal nilai-nilai keagamaan dan moral.

SD 4 Pertama, hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V

SD 4 Pertama melalui peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi yang lebih baik. Model TGT juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi, yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Agama Hindu (Slavin, 2015).

Dengan adanya kompetisi yang sehat dalam model TGT, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik (DeVries, 1980). Model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Widiani et al., 2023).

Penerapan model TGT juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif, karena siswa lebih terlibat dan fokus dalam kegiatan belajar (Sudana, 2023). Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pembelajaran Agama Hindu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 4 Pertama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui tindakan-tindakan yang dirancang secara sistematis. Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK adalah studi sistematis yang dilaksanakan oleh sekelompok partisipan untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui tindakan-tindakan praktis mereka sendiri dan refleksi terhadap pengaruh dari tindakan tersebut (Kemmis & McTaggart, 1988).

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap tahapan ini dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus hingga tercapai perbaikan yang diinginkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 4 Pertama yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan

bahwa hasil belajar Agama Hindu siswa masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang mencakup perangkat pembelajaran, skenario pembelajaran dengan model TGT, dan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan model TGT dalam proses pembelajaran Agama Hindu. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan evaluasi guna menentukan keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT,

observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman mereka selama penerapan model TGT.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data dari observasi dan wawancara. Menurut Miles dan Huberman, analisis data

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V SD 4 Pertima melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model TGT dipilih karena menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan dan kompetisi antar kelompok, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Menurut DeVries (1980), model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

kualitatif meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994).

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai atau melebihi KKM, serta peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto, suatu tindakan dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan perubahan positif dalam proses pembelajaran (Arikunto, 2010).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD 4 Pertima yang berjumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 72,48

dengan ketuntasan belajar sebesar 76%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar meningkat menjadi 85,24 dengan ketuntasan belajar sebesar 93%. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudana (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa dari rata-rata 70 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 76% menjadi 93% .

penerapan model TGT juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena model ini melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiani et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari rata-rata 70,86 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II .

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar Agama Hindu siswa kelas V SD 4 Pertima. Model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Model TGT menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan elemen permainan dan kompetisi, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, di mana mereka bekerja sama untuk memahami materi, kemudian berkompetisi dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, mendorong siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam belajar.

Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, model ini mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Kedua, elemen

permainan dan kompetisi dalam model TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Ketiga, pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran.

penerapan model TGT juga memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat. Guru perlu memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, guru perlu memfasilitasi diskusi kelompok dan turnamen dengan baik untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar Agama Hindu siswa kelas V SD 4 Pertima. Model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Agama Hindu maupun mata pelajaran lainnya, guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dalam konteks pembelajaran Agama Hindu di tingkat sekolah dasar. Pertama, model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab. Menurut Slavin (2015), TGT menekankan pada kerja sama antar siswa, yang dapat memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan keterampilan komunikasi.

Kedua, TGT mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Slavin (2015) juga mencatat bahwa elemen permainan dalam TGT dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Ketiga, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat dalam turnamen yang diadakan, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat juang siswa. Menurut Johnson dan Johnson (1994), kompetisi yang sehat dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dan mencapai tujuan pembelajaran.

Keempat model pembelajaran TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan menggabungkan unsur permainan dan kompetisi, siswa tidak merasa tertekan dan lebih menikmati proses pembelajaran. Model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Agama Hindu. Penerapan TGT dalam pembelajaran Agama Hindu dapat membantu siswa memahami ajaran agama dengan

cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga berdampak pada meningkatkan prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, model ini dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Agama Hindu.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Hindu di tingkat sekolah dasar. Model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial, motivasi, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DeVries, D. L. (1980). *The Effects of Cooperative Learning on Student Achievement and Attitudes*.
- DeVries, D. L., & Slavin, R. E. (1980). *Cooperative Learning: Teams-Games-Tournament*. Baltimore: Johns Hopkins University.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Cooperative Learning in the Classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*.

- Victoria: Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning in the Classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development. [Amazon+2Google Books+2eric.ed.gov+2](https://www.amazon.com/Cooperative-Learning-Classroom/dp/0808013267)
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*.
- Sudana, I. K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 553–558. [e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id+3ejournal.undiksha.ac.id+3ejournal.undiksha.ac.id+3](https://doi.org/10.30605/proceedings.iainpalangkaraya.ac.id+3ejournal.undiksha.ac.id+3ejournal.undiksha.ac.id+3)
- Sudana, I. K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 52111. [Jurnal Universitas Diksha+1Jurnal Universitas Diksha+1](https://doi.org/10.30605/JurnalUniversitasDiksha+1JurnalUniversitasDiksha+1)
- Sulaiman, H., & Devi, A. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Masagi*, 2(1), 47–58. [journal.stai-musaddadiyah.ac.id](https://doi.org/10.30605/journal.stai-musaddadiyah.ac.id)
- Watis, N. N. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Agama Hindu Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 1–10. [ejournal.undiksha.ac.id](https://doi.org/10.30605/ejournal.undiksha.ac.id)
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558.
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558.