



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

Ni Ketut Srie Kusuma Wardhani

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

E-mail: sriekusuma@uhnsugriwa.ac.id

Abstract

Learning of Hindu Religious Education and Character in class IV of SD Negeri 3 Kenderan is still centered on the teacher with the implementation of the lecture method which causes students to admit they are bored and not interested in learning, which is one of the causes of low activity and student learning outcomes. Teams Game Tournament as a student-centered learning model is applied to solve this problem. This research uses Classroom Action Research which is designed for 2 cycles, the data collection method uses wide observations, tests and questionnaires and is analyzed using descriptive statistics. The results of the research showed that there was an increase in student learning activity from the pre-cycle condition with an average value of 7.76, increasing to 14.04 in the second cycle with the active category, student learning outcomes also increased from the initial condition with an average value of 69.76 and the classical completeness percentage was 47.61%, increasing in cycle II with an average value of 80 and the classical completeness percentage was 90.47%. Student responses obtained an average score of 19.14 in the Positive category. It can be concluded that the teams game tournament type cooperative learning model has succeeded in increasing student activity and learning outcomes.

Keywords: Cooperative learning, Teams Game Tournament, Activity, Learning Outcome

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Tujuan Pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II pasal 3 menyebutkan “*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*”. Undang-Undang di atas secara tegas menyebutkan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV
SD NEGERI 3 KENDERAN**

peserta didik, dalam upaya mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran menjadi komponen yang penting agar tujuan dari pendidikan nasional mampu tercapai. Dalam konteks pembelajaran abad 21, siswa dituntut untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diberlakukan oleh pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka, akan tetapi pada kenyataannya di lapangan ada beberapa sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013. Walaupun berbeda namun kesamaanya terletak pada tuntutan keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan belajar sangat penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual, terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti.

Rus'an (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru (pendidik) memiliki lebih banyak kekurangan dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat atau berorientasi pada siswa. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Susanti & Wikarya (2020), menyatakan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa dengan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa lebih baik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Peneliti melakukan observasi dari tanggal 17 Oktober 2024 sampai dengan 12 Februari 2025 di SD Negeri 3 Kenderan, terkhususnya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV peneliti mendapati nilai hasil ulangan siswa yang masih tergolong rendah, dimana lebih dari setengah siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan presentase ketuntasan hanya sebesar 42,80% dari total keseluruhan siswa yang berjumlah 21 siswa menjadikan jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 9 orang dan yang belum tuntas atau belum mampu mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan yang peneliti lakukan kepada guru dan juga siswa, peneliti memperoleh jawaban bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga banyak siswa mengaku bosan dan tidak tertarik mendengarkan penjelasan verbal yang panjang dari guru yang menjadikan siswa tidak fokus pada pembelajaran, dimana hal ini terlihat karena banyak siswa yang duduk di bangku belakang cenderung memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya, begitu pula ketika guru bertanya hanya sedikit siswa yang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Melihat kondisi tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas yang merujuk pada keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih termasuk kurang aktif atau rendah, mengingat keaktifan belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan.

Keberadaan media teknologi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti memiliki arti yang sangat penting bagi guru maupun siswa/peserta didik. Mengingat bahwa selama ini pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dinilai masih kurang dan terkesan membosankan. Keaktifan siswa merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, keaktifan siswa dapat terjadi melalui pembelajaran yang bersifat aktif pula. Pembelajaran aktif merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang cenderung banyak melibatkan aktivitas bagi siswa. Siswa didorong untuk mengikuti proses

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV
SD NEGERI 3 KENDERAN

pembelajaran dengan antusias dan motivasi yang besar untuk membangun kolaborasi serta dalam hal ini Guru (pendidik) perlu menggunakan berbagai strategi aktif dan kontekstual, seperti pengajaran bersama atau kooperatif yang mempertimbangkan perbedaan kemampuan, perilaku, dan gaya belajar setiap peserta didik, Djamaruddin & Wardana (2019; 4).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang interaktif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tipe pembelajaran ini, siswa berkesempatan melakukan lebih banyak interaksi antara satu dengan yang lainnya, siswa berinteraksi dalam bentuk diskusi kelompok dengan variasi permainan dan pertandingan akademik, artinya siswa berkompetisi secara berkelompok untuk memperebutkan skor ataupun poin yang nantinya sebagai acuan dalam mencapai pemenang. *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai pembelajaran kooperatif dengan berisikan atau menggunakan turnamen akademik dan dalam tipe TGT melibatkan berbagai aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada membedakan status. Hal ini perkuat oleh (Hardimansyah, 2021; Rosihin, 2021) bahwa Pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk interpersonal

Implementasi model pembelajaran *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran terbilang cukup sederhana yaitu meliputi penyajian kelas, belajar secara berkelompok, permainan, pertandingan dan diakhir pembelajaran menyertakan penghargaan kepada kelompok, Adapun permainan pada model ini dapat disesuaikan oleh guru sehingga dapat memberikan berbagai variasi permainan pembelajaran yang menjadikan model pembelajaran *teams game tournament* tidak monoton dalam implementasinya.

Manasikana, dkk (2020; 72) menyatakan bahwa tipe *Teams Game Tournament* bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan masalah pembelajaran seperti rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya minat serta aktivitas proses belajar siswa, sebab pembelajaran melalui tipe ini berpusat pada siswa *student centered*.

Melihat kondisi serta permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, dimana banyak siswa yang masih belum mampu mencapai nilai ketuntasan minimum dan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang masih rendah, maka dengan demikian peneliti dan guru Agama Hindu dan Budi Pekerti di SD Negeri 3 Kenderan berkolaborasi untuk mencoba melakukan penelitian dengan guna mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran tersebut dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta berorientasi pada siswa, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan Tindakan-tindakan tertentu untuk meningkatkan maupun memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga diperoleh hasil yang lebih baik Asrori (2019; 6). Kemmis dan Taggart membagi prosedur penelitian Tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus), yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini didesain selama 2 siklus dan masing-masing siklus dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini terfokus pada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Kenderan yang berjumlah 21 Siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan serta waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Data yang diperlukan dikumpulkan melalui beberapa metode pengumpulan data. Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, kemudian semua data diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Data dikumpulkan teknik Observasi, sebuah teknik atau pendekatan untuk mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas belajar siswa dan guru, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Selanjutnya menggunakan Tes, dimana Tes adalah satu set stimuli yang diberikan kepada subjek ataupun objek yang hendak diteliti, Kerlinger dalam Sentosa, (2022; 175). Tes yang digunakan terdiri dari 20 butir soal untuk mengetahui data hasil belajar siswa. Metode ketiga menggunakan angket yaitu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberi responden seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab, Mania & Saat (2020; 91), angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*. Metode pengumpulan data keempat menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data seperti daftar nama siswa sebagai subjek penelitian, data dan profil sekolah untuk mendukung penelitian ini.

Setelah pengumpulan data, selanjutnya adalah langkah menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*.

III. PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Pra Siklus

Pra Siklus dilaksanakan terlebih dahulu untuk meninjau kembali kondisi awal yang akan dijadikan acuan perubahan setelah dilaksanakan penelitian. Pada pra siklus ini dilaksanakan kegiatan observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kenderan pada mata pelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti serta mengambil data hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV masih cenderung pasif. Mengenai data aktivitas belajar siswa pada fase pra siklus dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

Tabel 3.1 Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Pra Siklus

Jumlah Siswa	21
Skor Keseluruhan	163
Rata-rata	7,76
Kategori	Kurang Aktif

Pada Pelaksanaan Pra Siklus disamping diadakan observasi aktivitas belajar siswa pada kondisi awal, juga diperoleh data hasil belajar siswa yang diambil berdasarkan hasil ulangan tengah semester (UTS) mata pelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas IV, Adapun hasil belajar siswa pada ulangan tengah semester adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Pra Siklus

Jumlah Siswa	21
Jumlah Nilai Siswa	1465
Rata-rata	69,7
Ketuntasan Klasikal	47,61%
Kategori	Sedang

Mengacu pada hasil data yang peroleh dari pelaksanaan pra siklus, data aktivitas belajar siswa yang tergolong kurang aktif serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kenderan pada mata pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti yang rendah, maka diperlukan adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran agar adanya peningkatan aktivitas hingga pada kriteria aktif atau sangat aktif dan hasil belajar siswa yang mampu mencapai KKM dengan persentase 85%. Hasil pengamatan pada pra siklus ini dijadikan sebagai acuan dan refleksi awal untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran melalui penelitian Tindakan kelas dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*.

3.2. Hasil Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang dimana permainan dan pertandingan yang dilaksanakan menggunakan TTS

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

(teka-teki silang) dan Temukan Kata baik pada pertemuan 1 dan 2. Tahapan Perencanaan siklus I meliputi; merancang modul ajar untuk 2 kali pertemuan, mempersiapkan materi dan media pembelajaran, merancang lembar observasi, dan merancang tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan Siklus I, pada pelaksanaannya siklus I diawali dengan penjelasan materi dari guru yang kemudian dilanjutkan dengan siswa belajar secara berkelompok kemudian siswa melaksanakan permainan sekaligus pertandingan, dimana pada ronde pertama diadakan permainan TTS yang dilanjutkan dengan ronde kedua yaitu permainan Temukan Kata, setelah permainan dan turnamen berlangsung guru, siswa dan peneliti bersama-sama mengakumulasi skor kelompok dan memperoleh pemenang pada pertemuan 1 dan 2 yang kemudian pembelajaran ditutup dengan memberikan apresiasi kepada siswa serta penyampaian kesimpulan pembelajaran dari siswa.

Tahap Observasi Siklus I, pada tahapan observasi diperoleh data aktivitas belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

Tabel 3.3 Rekapitulasi Data Aktivitas Siklus I

	Skor Total Aktivitas Belajar Siswa Siklus I		Rerata	Kategori
	P 1	P 2		
Jumlah	218	241	229,5	
Rata-rata	10,38	11,48	10,93	Cukup Aktif

Keterangan:

P1 : Pertemuan 1

P2 : Pertemuan 2

Mengenai data hasil belajar siswa pada siklus I dilakukan tes hasil belajar dengan menggunakan instrument tes pilihan ganda, siswa mengerjakan tes secara mandiri dan Adapun hasil yang diperoleh pada tes hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Data Hasil Belajar Siklus I

Jumlah Siswa	21
Jumlah Nilai siswa	1565
Rata-rata	74,5
Ketuntasan Klasikal	66,66%
Kategori	Sedang

Tahap Refleksi Siklus I, Berdasarkan pada hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan pada siklus I, serta data-data yang telah dipaparkan di atas baik data aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh dalam pelaksanaan siklus I, masih ditemukan beberapa permasalahan pada

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

proses pemberian tindakan. Maka dengan demikian diperlukan diskusi dengan guru atau teman sejawat untuk melakukan perbaikan agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara maksimal pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

3.3. Hasil Siklus II

Mengacu dari hasil refleksi siklus I yang masih belum mampu mencapai kriteria keberhasilan penelitian, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II yang dimana pelaksanaan siklus II menggunakan permainan cerdas cermat pada setiap pertemuan. Pada tahapan perencanaan siklus II, perencanaan yang dilakukan meliputi; mempersiapkan modul ajar untuk 2 kali pertemuan, menyiapkan materi pembelajaran yang dimana masih sama pada siklus I terfokus pada materi Tokoh Hindu setelah Kemerdekaan Indonesia, menyiapkan lembar observasi, mempersiapkan tes hasil belajar serta meyiapkan lembar angket respon siswa.

Tahapan pelaksanaan Siklus II diawali dengan penjelasan materi secara singkat oleh guru yang dilanjutkan dengan siswa membentuk kelompok dan melaksanakan pembelajaran secara berkelompok, setelah siswa berdiskusi dengan kelompok dilanjutkan dengan permainan sekaligus pertandingan antar kelompok yang dimana pada siklus II dilaksanakan cerdas cermat. Setiap 2 kelompok maju kedepan untuk saling beradu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, bagi kelompok yang menang akan melawan kelompok yang kalah, begitu sebaliknya hingga mendapatkan kelompok pemenang. Selanjutnya pemberian apresiasi kepada setiap kelompok dan diakhiri dengan penyampaian kesimpulan oleh siswa.

Tahapan observasi siklus II, hasil observasi siklus II menunjukkan adanya perbaikan dari kekurangan yang terjadi pada siklus I, mengenai data aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

Tabel 3.5 Rekapitulasi data Aktivitas Belajar Siklus II

	Skor Total Aktivitas Belajar Siswa Siklus II		Rerata	Kategori
	P 1	P 2		
Jumlah	281	309	295	Aktif
Rata-rata	13,38	14,71	14,04	

Keterangan:

P1 : Pertemuan 1

P2 : Pertemuan 2

Data hasil belajar siswa pada siklus II diambil dengan menggunakan tes objektif pilihan ganda, berisi 20 butir soal dengan 4 opsi pilihan jawaban. Adapun data hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Siswa	21
Jumlah Nilai siswa	1680
Rata-rata	80
Ketuntasan Klasikal	90,47%
Kategori	Tinggi

Pada siklus II siswa mengerjakan lembar angket respon yang dibagikan untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang telah berlangsung selama 2 siklus. Lembar angket terdiri dari 5 pertanyaan dengan 5 opsi pilihan. Adapun hasil data yang diperoleh dari lembar angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Data Respon Siswa

Lembar Angket	Skor
Pertanyaan 1	83
Pertanyaan 2	84
Pertanyaan 3	73
Pertanyaan 4	80
Pertanyaan 5	82
JUMLAH	402
RATA-RATA	19,14
KATEGORI	Positif

Tahapan refleksi siklus II, Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hal aktivitas belajar ataupun hasil belajar siswa. Peningkatan yang terjadi telah mampu mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang mencapai kriteria aktif pada aktivitas belajar siswa dan mencapai atau melebihi 85% presentase ketuntasan klasikal hasil belajar sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II.

3.4. Pembahasan Aktivitas Belajar

Pelaksanaan penelitian selama dua siklus telah berhasil dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Kenderan pada mata pelajaran Pendidikan Agama **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN**

Hindu dan Budi Pekerti. Peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga pada siklus II berikut ini:

Data aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan dari pra siklus hingga siklus II, pada pra siklus data menunjukkan nilai rata-rata hanya memperoleh nilai sebesar 7,76 dengan kategori kurang aktif sementara pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi sebesar 10,93 dan berada pada kategori cukup aktif dan peningkatan aktivitas mampu mencapai kriteria keberhasilan pada pelaksanaan siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 14,04 dengan kategori Aktif. Dengan demikian data memperlihatkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV SD Negeri 3 Kenderan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari yang awalnya berada pada kategori kurang aktif menjadi aktif.

3.5. Pembahasan Hasil Belajar

Hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 3 Kenderan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti telah mengalami peningkatan yang sesuai dengan kriteria yang ditargetkan. Hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus dengan nilai rata-rata sebesar 69,76 dan ketuntasan klasikal sebesar 47,61% meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 74,52 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,66% dan Kembali meningkat pada siklus II dimana rata-rata sebesar 80 dan ketuntasan klasikal telah mencapai 90,47%.

Presentase peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebesar 19,05% sementara peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 23,81% sehingga peningkatan yang terjadi dari pra siklus hingga pada siklus II adalah sebesar 42,86%. Hasil belajar sebagai bagian penting dari sistem pendidikan yang dapat dijadikan salah satu gambaran bagaimana keberhasilan dari proses pembelajaran itu berlangsung.

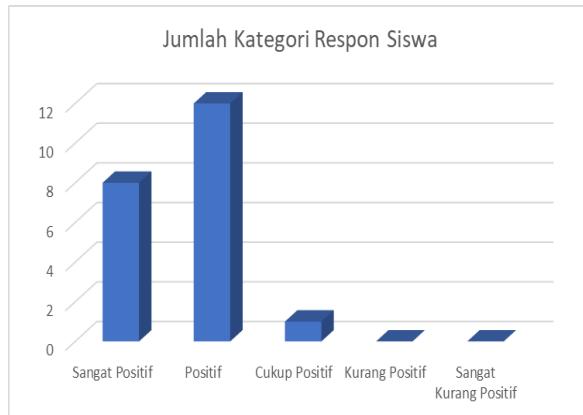
3.6. Pembahasan Respon Siswa

Hasil penelitian mengenai respon siswa kelas IV SD Negeri 3 Kenderan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang telah diperoleh menggunakan lembar angket menunjukkan bahwa siswa secara umum senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini. Dari lembar angket yang dibagikan yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan berisi 5 opsi pilihan. Adapun rincian respon siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 8 orang siswa memberikan respon sangat positif
- 2) Respon siswa dengan kategori Positif sebanyak 12 siswa
- 3) Respon siswa dengan kategori cukup positif sebanyak 1 siswa.

Adapun grafik respon siswa dapat dilihat pada gambar berikut:

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN



Gambar 3.1 Grafik Respon Siswa

Berdasarkan data grafik di atas maka diperoleh hasil respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kelas IV selama dua siklus skor keseluruhan atau skor klasikal yang diperoleh adalah sebesar 402 dengan nilai rata-rata 19,14 sehingga respon siswa kelas IV terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berada pada kategori positif. Dengan demikian implementasi model pembelajaran ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dan telah mampu dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan efektif.

IV. SIMPULAN

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* telah berhasil dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi kurang aktif dengan rata-rata sebesar 7,76 pada pra siklus menjadi kategori aktif pada siklus II dengan rata-rata sebesar 14,04. Hasil belajar siswa meningkat dengan cukup signifikan dimana presentase peningkatan dari pra siklus ke siklus II sebesar 42,86% yang dilihat dari presentase ketuntasan di pra siklus sebesar 47,61% menjadi 90,47% pada siklus II. Respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* direspon dengan positif oleh siswa kelas IV pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Guru. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Hardani, dkk (2022). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja*.
- Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri Putussibau. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 143–156. <http://dx.doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN

- Manasikana, dkk (2020). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA di SMP* (A. W. Wijayadi, Ed.). Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Mania, S., & Saat, S. (2020). Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula. In Muzakkir (Ed.).
- Rus'an, (2019). *Analisis Perbandingan Teacher Centered dan Learner Centered*. Scolae: Journal of Pedagogy, Volume 2, Number 2, 2019: 323-331
- Sentosa, A., & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139.
- Susanti, S., & Wikarya, Y. (2020). Pengaruh Pendekatan Student Centered Approach terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Seni Rupa di SMPN 10 Padang. *Serupa*, 9(1), 59–65.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 KENDERAN