



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas V SD Negeri 4 Karangasem

Ni Ketut Murtikawati
SDN 4 Karangasem
murtikawati@gmail.com

Keywords:

Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament, Learning Outcomes.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of Class V students at SD Negeri 4 Karangasem in Hindu Religious Education. This is thought to be caused by several factors, the learning method used by the teacher is still monotonous, which only uses the lecture method. This classroom action research was carried out in two cycles with the aim of improving the learning outcomes of Hindu Religious Education. The subjects of this study were the fifth grade students of SD Negeri 4 Karangasem with a total of 12 students consisting of 5 female students and 7 male students. Data were collected using the test method. The collected data was then analyzed by qualitative descriptive statistics. The results of the study show that the application of the team games tournament type cooperative learning model in learning Hindu Religious Education can improve student learning outcomes, namely classically on initial reflection by 42% students complete, cycle I by 75% students complete, and cycle II by 100% students finished. Therefore, between the initial reflection and the first cycle there was an increase in classical completeness by 33%. Meanwhile, from cycle I to cycle II there was an increase in classical completeness by 25%. Based on these results, several suggestions can be recommended, namely: the principal should seek to provide various learning resources that can support the learning activities carried out, Hindu religious education teachers are expected to continue to optimize learning activities carried out through the application of various innovative methods, especially cooperative learning models. Team Games Tournament type, so as to improve student learning outcomes, students are expected to increase their seriousness in participating in the learning process, so that learning materials can be well understood. That means the learning objectives will be achieved well too, and other researchers should participate in testing this method in learning Hindu Religious Education on different subjects from the subjects in this study.

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Hasil Belajar.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 4 Karangasem pada Pendidikan Agama Hindu. Hal ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, yaitu hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 4 Karangasem dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 5 siswa perempuan dan 7 laki-laki. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu secara klasikal pada refleksi awal sebesar 42 % siswa tuntas, siklus I sebesar 75 % siswa tuntas, dan siklus II sebesar 100 % siswa tuntas. Oleh karena itu, antara refleksi awal dan siklus I terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 33 %. Sementara itu, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat direkomendasikan beberapa saran, yakni: kepada Kepala sekolah hendaknya mengupayakan penyediaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung aktivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan, kepada Guru Pendidikan Agama Hindu diharapkan tetap mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan berbagai metode inovatif, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kepada Siswa diharapkan dapat meningkatkan keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan baik pula, dan Peneliti lain hendaknya ikut serta mengujicobakan metode ini dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada subjek yang berbeda dari subjek pada penelitian ini.

Pendahuluan

Dalam pembelajaran, biasanya ada yang dinamakan *instructional effect*, yaitu tujuan-tujuan belajar yang pencapaiannya diusahakan secara eksplisit dengan tindakan instruksional tertentu, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan (Hasibuan dkk, 2006: 16). Begitu pula dalam pembelajaran Agama Hindu. Dalam pembelajaran Agama Hindu, tentunya siswa diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Tujuan tersebut adalah tujuan setiap materi pembelajaran. Artinya, siswa diharapkan memiliki pemahaman terkait dengan materi yang digunakan. Tidak hanya pemahaman, tetapi siswa juga dituntut memiliki sikap dan keterampilan yang mencirikan materi yang telah dipelajari. Hal inilah yang “diagung-agungkan” oleh Bloom dalam taksoniminya, yang dikenal dengan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif itu terkait dengan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian, afektif terkait dengan perubahan sikap siswa dan psikomotor mengenai keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima materi pembelajaran. Ketika semua tujuan itu dicapai dengan baik, itu mengindikasikan siswa telah mendapatkan hasil belajar yang baik dan berujung pada prestasi yang baik pula.

Untuk mencapai semua tujuan di atas, tentunya harus didukung oleh berbagai faktor. Faktor tersebut adalah bahan pelajaran, sumber materi, kegiatan pembelajaran, alat, evaluasi, guru, dan metode (Andyka, 2012: 18).

Demikianlah beberapa hal yang menjadi faktor yang berpengaruh dalam pencapaian tujuan yang tentunya berimplikasi pada hasil belajar siswa dan berujung pada prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa faktor di atas, yang menjadi titik perhatian peneliti adalah mengenai guru Agama Hindu dan metode yang digunakan. Seorang guru tentunya dituntut untuk menguasai empat kompetensi, yaitu profesional, pedagogik, personal, dan sosial. Profesional itu berkaitan dengan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran, pedagogik mengenai penguasaan kemampuan dan keterampilan terhadap teori mengajar, personal itu terkait dengan kepribadian guru yang baik, dan sosial adalah mengenai kemampuan seorang guru dalam berinteraksi dengan warga sekolah dan masyarakat.

Selain itu, guru juga dituntut untuk memahami dan mampu menggunakan berbagai macam metode pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dengan diterapkannya metode yang bervariasi atau yang sekarang ini dikenal dengan metode pembelajaran inovatif, siswa akan termotivasi dan suasana pembelajaran tidak akan membosankan (Andyka, 2012: 21). Jika, suasana kelas tidak membosankan, maka siswa akan termotivasi untuk belajar dan akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai. Semua itu mengindikasikan hasil belajar siswa akan bagus dan berujung pada prestasi belajar siswa yang meningkat. Motivasi besar siswa untuk belajar dan hasil belajar yang baik inilah yang menjadi impian bagi pemerintah pada umumnya, dan para pelaku pendidikan pada khususnya.

Namun, kenyataan menunjukkan hal yang berbeda. Kenyataannya masih banyak guru Agama Hindu yang belum menguasai metode-metode inovatif ini. Bahkan ada guru yang cenderung hanya menggunakan metode yang monoton. Misalnya, dalam mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah semata. Dalam hal ini, bukan berarti metode ceramah itu buruk. Namun, jika dipakai secara monoton, maka akan menimbulkan kebosanan pada siswa dan motivasi siswa dalam belajar akan menurun. Apabila siswa sudah bosan, pembelajaran Agama Hindu tidak akan berjalan kondusif. Ujungnya adalah tujuan tidak tercapai, hasil belajar Agama Hindu siswa pun rendah.

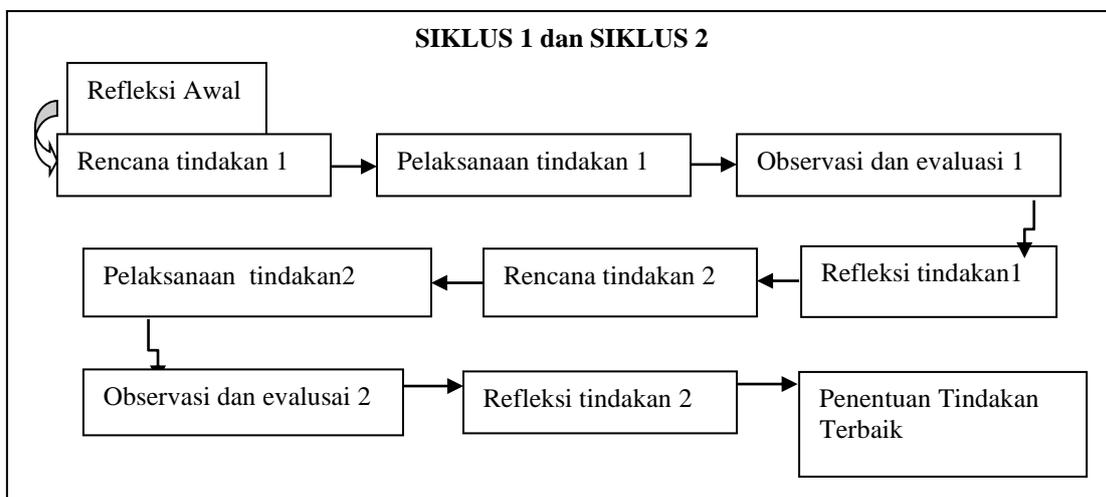
Kenyataan seperti ini, ditemukan di SDN 4 Karangasem, tepatnya di kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di kelas tersebut, didapatkan sebuah informasi terkait dengan hasil belajar dan motivasi siswa yang masih rendah. Hasil belajar yang rendah ini dibuktikan dengan salah satu nilai ulangan harian di kelas tersebut. Dari 12 orang siswa di kelas V SDN 4 Karangasem, hanya 5 siswa yang tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut, 7 orang lagi dinyatakan tidak tuntas. KKM di sekolah adalah 75. Berdasarkan data tersebut, ketuntasan klasikal kelas tersebut hanya mencapai 42%. Itu berarti hasil belajar siswa di kelas bersangkutan masih rendah. Melihat kenyataan tersebut, muncul ide untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa di Kelas V SDN 4 Karangasem. Akan dicoba mengaplikasikan sebuah model pembelajaran, yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok - kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2006: 3) menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”. Siklus dalam suatu penelitian ini terdiri atas siklus 1, yaitu refleksi awal 1, rencana tindakan 1, pelaksanaan tindakan 1, observasi atau evaluasi tindakan 1, dan refleksi 1. Apabila dalam siklus 1 itu belum mendapatkan hasil yang maksimal, maka penelitian bisa dilanjutkan dengan

siklus atau tindakan 2 dengan susunan kegiatan yang sama seperti dalam siklus 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini.

Bagan 1. Siklus Penelitian



Dimodifikasi dari Wulandari (2007)

Subjek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan”. Dengan kata lain, subjek adalah tempat data penelitian itu diperoleh. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Karangasem, tepatnya adalah di kelas V dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 6 laki-laki. Adapun siswa tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Data Siswa Kelas V SD Negeri 4 Karangasem

NO INDUK	NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
746	1	AAA Juliantari	Perempuan
747	2	I Gede Arta Nugraha	Laki-laki
748	3	Ni Ketut Aprilia Wulandari	Perempuan
749	4	Ni Komang Ayu Switiantari	Perempuan
750	5	I Komang sukerta	Laki-laki
751	6	NI Sri Darma Yanti	Perempuan
752	7	I Kadek Galang Purnama	Laki-laki
753	8	I Komang Agus Sandiyasa	Laki-laki
754	9	I Kadek Adi Pranata	Laki-laki
768	10	I Putu Agus Ryananta	Laki-laki
794	11	I Putu Agus Arta	Laki-laki
809	12	Ni Kadek Cahya Nirmala Santi	Perempuan

Objek dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua macam, yaitu objek yang mencerminkan proses dan objek yang mencerminkan produk . Objek yang mencerminkan proses dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Kooperatif tipe

Team Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Sementara itu, objek yang mencerminkan produk adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan atau mencari data tentang hasil belajar siswa terkait dengan materi Pendidikan Agama Hindu. Pada akhir pelaksanaan tindakan tiap siklus, siswa diberikan tugas atau permasalahan. Adapun tujuan pelaksanaan tindakan tersebut adalah untuk mengukur sekaligus untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman siswa tentang materi Pendidikan Agama Hindu. Dalam mengerjakan tugas tersebut, siswa diberikan untuk berpikir sendiri. Dengan kata lain, guru hanya monitoring dalam kegiatan siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti lebih tertarik untuk memberikan tes objektif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes objektif yang diberikan sebanyak 20 soal dengan 4 *option*.

Berdasarkan data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis atau pengolahan data. Teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk menentukan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem tahun Pelajaran 2015/2016. Data hasil belajar siswa diolah dengan rumus berikut.

- 1) Hasil tes individu siswa diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Ket: X = Nilai Individu siswa

- 2) Daya serap siswa diperoleh dengan rumus berikut.

$$DS = \frac{\text{Nilai Rata-rata Kelas}}{\text{Nilai Tertinggi ideal (100)}} \times 100$$

- 3) Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai 75 ke atas, sehingga Ketuntasan klasikal siswa diperoleh dengan rumus :

$$KKB = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan :

KKB = Kriteria Ketuntasan Belajar

(Depdiknas, 2003: 72)

Penelitian ini dikatakan berhasil, jika secara klasikal, 75% siswa tuntas atau memenuhi KKM yang ditetapkan, yaitu 7,5 ke atas.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai dengan rencana yang dirancang. Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, yang terdiri atas pelaksanaan tindakan siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dan tes akhir siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I ini dilaksanakan dalam empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi.

Tindakan pada siklus I ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Setelah itu, siswa dievaluasi dengan cara memberikan tes objektif yang berisi 20 butir soal. Hasil evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem dalam Pendidikan Agama Hindu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

NO INDUK	NO	NAMA SISWA	SKOR MENTAH	NILAI	KET
746	1	AAA Juliantari	15	75	Tuntas
747	2	I Gede Arta Nugraha	16	80	Tuntas
748	3	Ni Ketut Aprilia Wulandari	16	80	Tuntas
749	4	Ni Komang Ayu Switiantari	17	85	Tuntas
750	5	I Komang sukerta	15	75	Tuntas
751	6	NI Sri Darma Yanti	15	80	Tuntas
752	7	I Kadek Galang Purnama	13	65	Tidak Tuntas
753	8	I Komang Agus Sandiyasa	12	60	Tidak Tuntas
754	9	I Kadek Adi Pranata	14	70	Tidak Tuntas
768	10	I Putu Agus Ryananta	13	70	Tuntas
794	11	I Putu Agus Arta	16	75	Tuntas
809	12	Ni Kadek Cahya Nirmala Santi	17	75	Tuntas
				$\sum x=890$	

Perlu dijelaskan bahwa nilai individu di atas diperoleh menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Berdasarkan nilai di atas, peneliti ingin mengetahui nilai rata-rata siswa, daya serap, dan ketuntasan klasikal pada siklus I dengan rumus perhitungan berikut.

a. Nilai rata-rata siswa:

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{890}{12} \\ &= 74\end{aligned}$$

b. Daya serap siswa:

$$\text{DS} = \frac{\text{Nilai Rata-rata Kelas}}{\text{Nilai Tertinggi ideal (100)}} \times 100 \%$$

$$\text{DS} = \frac{74}{100} \times 100 \%$$

$$\text{DS} = 74 \%$$

c. Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai 75 ke atas, sehingga Ketuntasan klasikal siswa sebagai berikut:

$$\text{KKB} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$\text{KKB} = \frac{9}{12} \times 100 \%$$

$$\text{KKB} = 75\%$$

Berdasarkan perhitungan sebelum dilaksanakan tindakan, dapat diperoleh hasil bahwa secara klasikal, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem masih di bawah target yang peneliti tetapkan. Sementara itu, rata-rata siswa adalah sebesar 74 dan daya serap siswa terhadap materi pendidikan Agama Hindu adalah hanya 74 %. Apabila dimasukkan ke dalam kategori presentase tingkat penguasaan/daya serap pada tabel 4.2 di atas, maka hasil daya serap yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem masih tergolong cukup.

Untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa dari refleksi awal sampai pada siklus I, berikut ini akan ditampilkan tabel peningkatan hasil belajar.

Tabel 3. Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Refleksi Awal dan Siklus II

NO INDUK	NO	NAMA SISWA	REFLEKSI AWAL	SIKLUS I	KET
746	1	AAA Juliantari	70	75	Meningkat
747	2	I Gede Arta Nugraha	75	80	Meningkat
748	3	Ni Ketut Aprilia Wulandari	75	80	Meningkat
749	4	Ni Komang Ayu Switiantari	80	85	Meningkat
750	5	I Komang sukerta	60	75	Meningkat
751	6	NI Sri Darma Yanti	60	80	Meningkat
752	7	I Kadek Galang Purnama	60	65	Meningkat
753	8	I Komang Agus Sandiyasa	55	60	Meningkat
754	9	I Kadek Adi Pranata	65	70	Meningkat
768	10	I Putu Agus Ryananta	60	70	Meningkat
794	11	I Putu Agus Arta	75	75	Tetap
809	12	Ni Kadek Cahya Nirmala Santi	75	75	Tetap
			$\Sigma x=810$	$\Sigma x=890$	Meningkat

2. Hasil Penelitian Siklus II

Sama halnya dengan pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai dengan rencana yang dirancang dan hasil refleksi siklus I. Siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, yang terdiri atas pelaksanaan tindakan siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dan tes akhir siklus I dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Siklus I ini dilaksanakan dalam empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi.

Tindakan pada siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Setelah itu, siswa dievaluasi dengan cara memberikan tes objektif yang berisi 20 butir soal. Hasil evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem dalam Pendidikan Agama Hindu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

NO INDUK	NO	NAMA SISWA	SKOR MENTAH	NILAI	KET
746	1	AAA Juliantari	16	80	Tuntas
747	2	I Gede Arta Nugraha	16	80	Tuntas
748	3	Ni Ketut Aprilia Wulandari	17	85	Tuntas
749	4	Ni Komang Ayu Switiantari	18	90	Tuntas
750	5	I Komang sukerta	17	85	Tuntas
751	6	NI Sri Darma Yanti	16	80	Tuntas
752	7	I Kadek Galang Purnama	16	80	Tuntas
753	8	I Komang Agus Sandiyasa	15	75	Tuntas

754	9	I Kadek Adi Pranata	16	80	Tuntas
768	10	I Putu Agus Ryananta	16	80	Tuntas
794	11	I Putu Agus Arta	17	85	Tuntas
809	12	Ni Kadek Cahya Nirmala Santi	17	85	Tuntas
				$\sum x = 1070$	Meningkat

Perlu dijelaskan bahwa nilai individu di atas diperoleh menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Berdasarkan nilai di atas, peneliti ingin mengetahui nilai rata-rata siswa, daya serap, dan ketuntasan klasikal pada siklus II dengan rumus perhitungan berikut.

a. Nilai rata-rata siswa:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1070}{12} \\ &= 89 \end{aligned}$$

b. Daya serap siswa:

$$\begin{aligned} \text{DS} &= \frac{\text{Nilai Rata-rata Kelas}}{\text{Nilai Tertinggi ideal (100)}} \times 100 \% \\ \text{DS} &= \frac{89}{100} \times 100 \% \\ \text{DS} &= 89 \% \end{aligned}$$

c. Siswa dikatakan tuntas jika memperoleh nilai 75 ke atas, sehingga Ketuntasan klasikal siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KKB} &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \% \\ \text{KKB} &= \frac{12}{12} \times 100 \% \\ \text{KKB} &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diperoleh hasil bahwa secara klasikal, ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem sudah melebihi kreteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini. Sementara itu, rata-rata siswa adalah sebesar 89 dan daya serap siswa terhadap materi pendidikan Agama Hindu adalah 89,%. Apabila dimasukkan ke dalam kategori presentase tingkat penguasaan/daya serap pada tabel 4.2 di atas, maka hasil daya serap yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem masih tergolong baik sekali.

Berdasarkan seluruh hasil belajar di atas, berikut ini akan dibuat tabel perbandingan hasil belajar dari refleksi awal, siklus I, dan siklus II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem setelah diterapkan model Kooperatif tipe TGT.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

NO INDUK	NO	NAMA SISWA	SIKLUS I	SIKLUS II	KET
746	1	AAA Juliantari	75	80	Meningkat
747	2	I Gede Arta Nugraha	80	80	Tetap
748	3	Ni Ketut Aprilia Wulandari	80	85	Meningkat
749	4	Ni Komang Ayu Switiantari	85	90	Meningkat
750	5	I Komang sukerta	75	85	Meningkat
751	6	NI Sri Darma Yanti	80	80	Meningkat
752	7	I Kadek Galang Purnama	65	80	Meningkat
753	8	I Komang Agus Sandiyasa	60	75	Meningkat
754	9	I Kadek Adi Pranata	70	80	Meningkat
768	10	I Putu Agus Ryananta	70	80	Meningkat
794	11	I Putu Agus Arta	75	85	Meningkat
809	12	Ni Kadek Cahya Nirmala Santi	75	85	Meningkat
			$\sum x=890$	$\sum x=1070$	Meningkat

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V Negeri 4 Karangasem. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa yang telah meningkat dari refleksi awal, siklus I, sampai pada siklus II. Pada refleksi awal, rata-rata siswa sebesar 68. Kemudian, siklus I mencapai 74 dan siklus II mencapai 89. Itu berarti, nilai rata-rata dari refleksi awal sampai siklus I telah mengalami peningkatan sebesar 5 dan dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan sebesar 15 %

Kemudian, daya serap siswa juga telah mengalami peningkatan dari refleksi awal, siklus 1, sampai siklus II. Daya serap siswa pada refleksi awal sebesar 68%, siklus I sebesar 74%, dan siklus II sebesar 89,%. Berdasarkan data tersebut, dari refleksi awal sampai siklus I, daya serap siswa telah mengalami peningkatan sebesar 6%. Kemudian, antara siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 15%.

Tidak hanya nilai rata-rata dan daya serap siswa saja yang mengalami peningkatan, ketuntasan klasikal siswa juga telah mengalami peningkatan. Pada refleksi awal terdapat 5 siswa tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas. Kemudian, siklus I terdapat 9 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus II semua siswa tuntas. Berdasarkan data tersebut ketuntasan klasikal siswa pada refleksi awal sebesar 42 %, siklus I sebesar 75 %, dan siklus II sebesar 100 %. Oleh karena itu, antara refleksi awal dan siklus I terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 8,4 %. Sementara itu, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 75 %.

Peningkatan rata-rata, daya serap, dan ketuntasan klasikal dari siklus I sampai siklus II disebabkan karena pelaksanaan TGT pada siklus II lebih optimal. Hal ini terbukti dengan adanya perbaikan dari kelemahan yang peneliti temukan melalui refleksi siklus I. Perbaikannya adalah pada tahap pendahuluan, peneliti memberikan arahan kepada siswa agar lebih serius dalam belajar. Selain itu, pada tahap kegiatan inti, peneliti memberikan perhatian yang penuh terhadap siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi terutama pada tahap *teach* dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada siswa yang bersangkutan.

Selanjutnya, pada tahap diskusi kelompok, peneliti akan mengawasi keaktifan siswa agar tidak ada siswa yang hanya meniru pekerjaan temannya. Kemudian, terkait dengan masalah kesiapan siswa, peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk mengingatkan siswanya agar tidak lupa membawa sarana yang dibutuhkan, misalnya buku catatan, buku paket, dan LKS. Selain itu, peneliti akan lebih mengefektifkan media pembelajaran dalam tahap *teach*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Karangasem. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil

belajar, daya serap siswa, dan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sampai siklus II yang meningkat.

Nilai rata-rata siklus I mencapai 74 dan siklus II mencapai 89. Itu berarti, nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan sebesar 15%. Kemudian, daya serap siswa pada siklus I sebesar 74%, dan siklus II sebesar 89%. Berdasarkan data tersebut, antara siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 15%. Terakhir mengenai ketuntasan klasikal siswa. Siklus I terdapat 9 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus II semua siswa tuntas. Berdasarkan data tersebut ketuntasan klasikal siswa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, melalui penelitian ini disampaikan saran sebagai berikut. 1) Kepala sekolah hendaknya mengupayakan penyediaan berbagai sumber belajar yang dapat mendukung aktivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. 2) Guru Pendidikan Agama Hindu diharapkan tetap mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan berbagai model pembelajaran, khususnya model Kooperatif tipe *Team Game Tournament*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Andyka Putra Gotama, Putu. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Amlapura: STKIP Agama Hindu Amlapura.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- Dantes, I N. (1985). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Daryanto, H. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwija, I W. (2006). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Buku Ajar tidak diterbitkan: STKIP Agama Hindu Amlapura.
- Hamalik, O. (2005). *Metoda Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hasbullah. (2001). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasibuan, J.J dkk. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurkencana dan Sunartana. (2004). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Nuja. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dalam Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 5 Ababi Tahun Ajaran 2014/2015
- Parisada Hindu dharma Pusat. (1985). *Upadesa tentang Ajaran Agama Hindu*. Pemda, Tk. I Bali.
- Pudja, G. (1985). *Pengantar Agama Hindu*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. (2004). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukidin, dkk. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Tim Penyusun. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tunas. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dalam Mata Pelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Nawa Kerti Tahun Ajaran 2012 / 2013
- Udin S dan Tita Rosita. (1995). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Wardani. (2003). *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wendra, I W. (2009). *Buku Ajar Penulisan Karya Ilmiah*. Singaraja: Undiksha.
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.