

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Tafsir Ibnu Katsir Rifa'i, M. N. (1999). menjelaskan bahwa Allah Ta'ala berfirman memerintahkan orang beriman untuk rukun dalam pengumpulan ilmu dan bahwa orang yang berilmu akan dimuliakan dan di angkat derajatnya oleh Allah SWT. Setiap orang yang beriman dan berilmu memiliki kedudukan yang tinggi di mata Allah SWT. Pengetahuan diperoleh manusia melalui pendidikan. Pendidikan adalah proses dimana manusia meningkatkan kualitas hidupnya melalui pengetahuan, sikap dan keterampilan. (Ahmadi, 2016) mengungkapkan, "Pendidikan artinya kegiatan dan perjuangan manusia untuk meningkatkan kepribadiannya yaitu rohani (nalar, karsa, rasa, cipta dan nurani) serta jasmani (panca indera serta keterampilan).

Pendidikan memegang kiprah krusial dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. oleh sebab itu, pendidikan hendaknya dikelola, baik secara kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut bisa tercapai bila siswa dapat menuntaskan pendidikan sempurna pada waktunya. Dengan menggunakan proses serta hasil belajar yang baik sebagai akibatnya membentuk pembelajaran yang lebih baik. Pendidikan menurut Langeveld adalah memberi pertolongan secara sadar dan sengaja pada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab susila atas tindakannya menurut pilihannya sendiri.

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Tahun 2003 Tentang Pasal 1 UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan). Pendidikan merupakan bagian dari upaya membantu masyarakat menghadapi ujian. Ketika seseorang menghadapi ujian, dia menerima pendidikan. Oleh karena

itu, kehidupan manusia memerlukan pendidikan untuk belajar. Sebagaimana Allah berfirman dalam surah al-alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Ayat di atas membimbing orang untuk membaca supaya mendapatkan pengetahuan. Allah SWT adalah yang pertama memberikan ilmu, mengajar manusia segala sesuatu yang mereka tidak tahu. Mencari ilmu hukumnya itu wajib. Oleh karena itu, manusia hanyalah wakil Allah SWT yang menyebarkan ilmu-Nya di muka bumi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kemajuan suatu bangsa, sehingga produksi disiplin sumber daya manusia yang maju itu sendiri membutuhkan modal prestasi pendidikan (Hakim, 2013). Pendidikan di Indonesia memegang peranan penting bagi peserta didik khususnya di MI atau SD, karena pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dari segi pengetahuan, akhlak dan sikap peserta didik.

Uno (2006) menyatakan, belajar adalah cara memusatkan perhatian pada bagaimana cara mengajar siswa daripada apa yang dipelajari siswa. Pembelajaran lebih menekankan pada usaha untuk mencapai tujuan tersebut bertanggung jawab susila atas tindakannya menurut pilihannya sendiri. (Aisyah, dkk, 2013). Pembelajaran adalah serangkaian proses dimana siswa berinteraksi dengan guru, dan belajar adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar.

Menurut (Suhada, 2015), pembelajaran adalah suatu perpaduan yang meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas materi, dan perlengkapan dari prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru sering menemukan banyak permasalahan, diantaranya metode cara mengajar guru dan masalah siswa sendiri. Masalah yang muncul mungkin timbul dari unsur pedagogik metode yang digunakan atau cara guru mengkomunikasikan materi kepada siswa. Dalam kegiatan ini, peran guru dan siswa merupakan inti dari interaksi pembelajaran.

Pembelajaran adalah serangkaian proses dimana siswa berinteraksi dengan guru, dan belajar adalah bantuan yang diberikan oleh guru agar siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar.

Uno (2006) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan berbasis mata pelajaran yang mencakup berbagai topik untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dimana tema itu menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Tema adalah suatu prinsip atau gagasan pokok yang dibicarakan (Perwadar Minta, 1983). Dalam pembelajaran tematik tema digabungkan menjadi satu sehingga menjadi suatu topik khusus. Pembelajaran tematik adalah panduan belajar yang terintegrasi. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran beberapa mata pelajaran agar siswa memperoleh pengalaman yang bermakna. Peran guru dalam pembelajaran sangat penting disini. Guru memegang peranan yang sangat penting karena guru adalah orang yang mengajar, membimbing, mengembangkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Hasil belajar merupakan berbagai keterampilan yang diperoleh siswa setelah belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurrita, vol. 03, 2018:175). Sedangkan hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada ranah berpikir. Proses belajar kognitif melibatkan penerimaan rangsangan dari luar, penyimpanan dan pengolahannya di otak untuk membentuk informasi hingga informasi tersebut diingat kembali untuk memecahkan masalah. (Purwanto, 2014:50). Berikut indikator hasil belajar kognitif yang ditinjau oleh Anderson dan Krathwohl (Kuswana, 2014:111): 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) evaluasi, 6) penciptaan. Tetapi, penelitian ini hanya menggunakan tiga indikator: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) pelaksanaan. Menurut Syahputra Penggunaan Indikator-indikator ini mencerminkan tingkat kompleksitas dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penekanan pada ketiga indikator tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak atau siswa yang

menjadi subjek penelitian. Dengan memonitor hasil belajar siswa melalui indikator-indikator ini, pendidik dapat mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu perhatian lebih lanjut. (Syahputra, 2020: 27).

Hasil belajar adalah proses menentukan hasil belajar siswa melalui ukuran penilaian atau ukuran hasil belajar yang dirancang untuk menentukan keberhasilan siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, guru harus mampu memilih model pembelajaran dan merencanakan strategi pembelajaran yang tepat sedemikian rupa sehingga salah satu tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang paling menentukan berhasil tidaknya pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran. Oleh karena itu, guru bukan hanya sekedar orang dewasa yang peran profesionalnya adalah menyebarkan ilmu pengetahuan dan membagikan ilmu yang telah dipelajari kepada siswanya, namun yang lebih penting adalah guru harus memahami model apa yang harus diturunkan kepada siswanya (Muhibbin Syah, 2000).

Hasil belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran dan penggunaan media. Mengutamakan penggunaan model dan media dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan kata lain siswa akan mengingat lama hasil belajar yang dicapai dengan bantuan media pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh nilai yang baik. Berbagai model pembelajaran dapat digunakan dan dipadukan dengan media untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, model pembelajaran harus dipilih secara selektif. Jika siswa merasa senang saat belajar maka materi pembelajaran akan mudah dipahami siswa. Secara umum siswa merasakan kegembiraan ketika bermain, sehingga guru dapat menggunakan permainan untuk mengemas pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang terbaik bagi siswa, yaitu dengan model pembelajaran adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang membagi siswa menjadi kelompok

belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan ras atau suku yang berbeda-beda. Pengertian ini menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar sendiri dan membantu anggota kelompoknya, yang dapat mereka lakukan secara individu. Pelaksanaan TGT dibagi menjadi 5 komponen yaitu presentasi kelas (*presentation*), tim (*team*), permainan (*games*), turnamen (*competitions*) dan penghargaan tim. Belajar sambil bermain tidak selalu berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Karena penggunaan permainan dalam pembelajaran membantu meningkatkan motivasi dengan membiarkan siswa aktif belajar dan bermain bersama kelompoknya, karena yang terjadi selama ini guru hanya sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima materi.

Team Game Tournament (TGT) merupakan cara mendekatkan siswa tanpa mengurangi perbedaan (Hakim & Syofyan, 2017). Dalam model TGT, semua siswa bermain melawan anggota tim yang ada dan mendapatkan poin untuk setiap tim. Permainan disiapkan oleh guru dan memberikan soal-soal kuis berupa pertanyaan. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT diharapkan siswa antusias terhadap materi pembelajaran dan mampu memberikan kontribusi kepada timnya (Suryani, Dkk, 2020). Dalam strategi pembelajaran kolaboratif Slavin, dikembangkan untuk memudahkan semua siswa meninjau dan memahami topik.

Slavin menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan keterampilan paling dasar, harga diri, prestasi, hubungan positif antar siswa, dan penerimaan perbedaan antar siswa (Azkatul Fauzah, Pendidikan, Guru, & Dahlan, nd). TGT mencakup peran siswa yang lebih kompleks dan mencapai hasil yang baik (Armin, 2021). Tahapan model TGT: 1) presentasi 2) pembelajaran 3) game. 4) tournament, dan 5) Penghargaan (Ali, Zaini, 2021). Model kooperatif tipe TGT diawali dengan pembentukan tim dan diakhiri dengan pemberian penghargaan (Sutarman & Ngawi, n.d.). Kegiatan pendidikan dan pembelajaran model TGT mendorong kerjasama antar anggota kelompok melalui diskusi, gotong royong, dan menghargai pendapat orang

lain. Hal ini memungkinkan pendekatan turnamen untuk memotivasi peserta didik dan berdampak langsung pada hasil belajar mereka (Ali et al., 2021).

Dengan bantuan model pembelajaran TGT diharapkan siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelumnya dan mencapai hasil belajar yang optimal. Selain model pembelajaran TGT, media pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran, sama pentingnya dengan pembelajaran itu sendiri. Salah satu manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya di bidang pendidikan, media pendidikan semakin meluas dan interaktif. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang mengartikan “perantara”. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara erbentuk jamak. Secara linguistik, media berarti penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lebih khusus lagi, penggunaan media dalam proses belajar mengajar mendorong interpretasinya sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk merekam, memproses dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan *puzzle*. Permainan ini tidak hanya dapat merangsang minat dan kesenangan rencana belajar siswa, tetapi juga membantu siswa memperoleh berbagai kemampuan mulai dari keterampilan intelektual dasar hingga pemecahan masalah. Jika media yang digunakan adalah media *puzzle*, maka proses pengajaran akan berjalan lancar karena pendidik dan media saling berkaitan. Proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Dengan cara ini, meskipun tugasnya berat, siswa tidak akan merasa terbebani dengan tugas tersebut.

Hal ini karena otak menerima rangsangan dari luar secara optimal ketika dalam keadaan bahagia atau biasa disebut dengan *happy joyfull learning*. Hal ini disebut sebagai pembelajaran menyenangkan dalam literatur lain (Imron, 2011). (Srianis, 2014) menyatakan bahwa “*puzzle*” adalah

permainan konstruksi dimana kotak-kotak atau gambar-gambar dengan bentuk tertentu disatukan atau dicocokkan untuk menghasilkan pola tertentu.” Menurut Jamil (2012), dengan adanya teka-teki *puzzle* mampu mengganggu rasa ingin tahu siswa, teka-teki *puzzle* dapat menjadi cara yang ampuh dalam menyajikan atau menguji pengetahuan anak dengan menggunakan gambar. Siswa belajar menganalisis masalah dengan mengidentifikasi petunjuk dari fragmen gambar yang ada. Siswa dengan Media *Puzzle* tidak sekedar bermain. Secara tidak langsung, siswa dapat mencari informasi tentang mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* bukan hanya merupakan alat pembelajaran semata, tetapi juga alat penunjang proses pembelajaran yang memanfaatkan elemen teka-teki *puzzle* dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil temuan awal, terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran mata pelajaran VB kelas MI Matla'ul Atfal Kota Bandung. Dimana hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Karena ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan gurunya, misalnya melamun, bermain, ngobrol, saling mengganggu dengan teman. Oleh karena itu, ketika guru memberikan materi atau tugas, beberapa siswa gagal belajar karena tidak memahami materi atau tugas yang diberikan guru di kelas. Selain itu, selama proses pembelajaran guru juga sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dimana metode pengajaran lebih berpusat pada guru sehingga membuat siswa lebih pasif dan tidak memberikan kesempatan bertanya atau menjawab pertanyaan. Selain itu siswa hanya sekedar berteman dengan papan tulis, mendengarkan, mencatat dan mengerjakan apa yang di perintah oleh guru dan juga guru hanya fokus pada buku pelajaran dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang merupakan pedoman bagi siswa untuk belajar. Selain itu, mereka jarang mengulangi apa yang dipelajari di sekolah. Karena siswa lebih suka bermain dengan teman atau menggunakan ponselnya ketika berada di rumah. Ada juga siswa yang lupa mengerjakan pekerjaan rumahnya pada saat mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru. Hal ini juga disebabkan karena siswa masih dalam masa peralihan dari daring ke luring

sehingga siswa kurang aktif dan fokus, siswa juga pasif menerima materi yang disampaikan guru dan tidak bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya.

Dalam hal hasil belajar siswa, strategi yang diarahkan guru kurang membantu siswa menjadi lebih baik. Sesuai dengan syarat belajar yang ditetapkan oleh MI Matla'ul Atfal kelas VB pada tingkat KKM, beberapa siswa belum mencapai 70. Karena proses pembelajaran mata pelajaran kurang menarik, beberapa siswa kelas VB SD MIS Matla'ul Atfal masih pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajar masih kurang. Hal ini berdasarkan 25 siswa dengan KKM 70 siswa yang ada, hanya 2 dari 25 siswa telah mencapai standar KKM dengan persentase 8%, Sedangkan 23 siswa nilainya di bawah standar KKM dengan persentase 92%. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik, dan kurang kreatifitas pendidik dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Pendidik yang mendominasi pembelajaran di kelas dapat membuat siswa bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Saat pendidik menjelaskan topik, banyak siswa yang tidak memperhatikan. Hal ini terjadi karena kurangnya kreativitas di kalangan pendidik dalam mengembangkan inovasi media dan model pembelajaran. Dalam mencari solusi dari permasalahan yang muncul, peneliti merencanakan pembelajaran solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB melalui penggunaan media *puzzle*.

Alasan peneliti menggunakan media *puzzle* adalah agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan menggerakkan antusiasme siswa, siswa dapat bermain sambil belajar, menjalin komunikasi antar tim yang baik, membiarkan siswa memiliki kesabaran dan kerja sama yang baik, serta merangkai kepingan-kepingan *puzzle* agar menjadi Teka-teki yang utuh, siswa akan penasaran sehingga tertarik untuk menyusun potongan-potongan teka-teki tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *puzzle* di kelas VB MIS Matla'ul Atfal?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik di akhir siklus di kelas VB MIS Matla'ul Atfal?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sebelum diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* di kelas VB MIS Matla'ul Atfal
2. Untuk mengetahui penerapan model TGT berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran tematik di setiap siklusnya.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di akhir siklus di kelas VB di MIS Matla'ul Atfal Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil akhir penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini di harapkan nantinya dapat menginformasikan tentang pengetahuan akan cara meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tematik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pelajar, yaitu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan hasil pembelajaran siswa secara signifikan.
 - b. Bagi Pengajar, model TGT dengan menggunakan media *Puzzle* dapat dianggap sebagai salah satu opsi yang menjanjikan dalam

menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

- c. Bagi Lembaga Pendidikan, Sebagai kontribusi dan kebijakan yang dilakukan terhadap peningkatan mutu pendidikan di sekolah untuk mendapatkan lulusan yang lebih baik dan berkualitas tinggi.
- d. Bagi peneliti, Model dan metode ini dapat dijadikan sebagai alat untuk mendukung keterampilan peneliti sebagai seorang guru profesional, bahkan untuk menciptakan lingkungan belajar alternatif yang lebih bermakna bagi para siswa.
- e. Bagi Lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan data penelitian untuk menunjang penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penulisan

Agar penelitian ini tetap fokus dan tidak menyimpang dari dari tujuan utama, maka peneliti membatasi ruang lingkungannya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di ruang kelas VB Mi Matla'ul Atfal Kota Bandung
2. Penerapan model TGT dengan bantuan media *puzzle* akan diujicobakan untuk mengukur dampaknya terhadap hasil belajar siswa.
3. Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik.

F. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal sebelum penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa di dalam kelas cenderung kurang aktif. Siswa umumnya bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran yang dilaksanakan terbatas pada metode ceramah, sesi tanya jawab, latihan, dan pemberian tugas. Selain itu, terlihat bahwa guru hanya terfokus pada penggunaan buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan oleh penerbit tanpa variasi dalam penggunaan model pembelajaran atau media pembelajaran lainnya. Selain itu, ditemukan bahwa guru tidak pernah memanfaatkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *puzzle* sebelumnya. Mengacu pada kondisi awal tersebut, peneliti

kemudian mengambil langkah tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *puzzle*, dimulai dari siklus pertama. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Asmani (2016), terdapat lima tahapan atau langkah dalam TGT, yaitu: *Class Presentations*, *Team*, *Games*, *Tournament*, dan *Recognition Team*. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menghadirkan materi melalui presentasi kelas, yang umumnya dilakukan melalui metode pengajaran langsung, ceramah, dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Siswa diharapkan memberikan perhatian dan memahami dengan baik isi materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini penting untuk membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok dan mengikuti permainan, di mana skor permainan dapat mempengaruhi skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Dalam pembelajaran ini, biasanya terdapat 4-5 siswa dalam setiap kelompok, dengan anggota kelompok yang memiliki perbedaan dalam prestasi akademik, jenis kelamin, serta ras atau etnis. Fungsi utama dari pembelajaran dalam tim adalah bekerja sama dengan anggota tim untuk memperdalam materi dan lebih tepat mempersiapkan anggota tim untuk bekerja maksimal dalam permainan.

3. Permainan (*Games*)

Permainan berisi soal-soal yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa tentang presentasi kelas dan kerja kelompok. Sebagian besar permainan terdiri dari persoalan bernomor sederhana. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab dengan benar mendapat poin. Siswa mengumpulkan poin ini dan digunakan dalam kompetisi mingguan.

4. Turnament (*Tournament*)

Untuk memulai turnamen, masing-masing peserta atau siswa mengambil nomor undian. Setiap siswa yang diberi tugas membaca soal, menjawab pertanyaan, serta membaca kunci jawaban. Selanjutnya, tugas siswa di tukar agar peserta lain merasakan tugas sebagai pembaca soal, penjawab pertanyaan, ataupun pembaca kunci jawaban. Hal tersebut dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan Kelompok (*Recognisi team*)

Penghargaan kelompok atau pengakuan tim adalah momen di mana guru mengumumkan tim pemenang, terutama jika skor rata-rata mencapai standar yang telah ditetapkan. Sebagai pengakuan atas prestasi mereka, setiap tim atau kelompok akan diberikan hadiah atau sertifikat sebagai bentuk apresiasi. Menurut Soiman (2014), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- 1) TGT memberikan stimulasi kompetitif yang sehat antar kelompok. Dimana tidak hanya meningkatkan prestasi yang cerdas saja tetapi siswa yang tingkat akademiknya rendah pun berperan penting dalam bersaing untuk mencapai hasil terbaik, yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa.
- 2) Model ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa karena melibatkan interaksi intensif antar anggota kelompok. Mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat anggota tim.
- 3) TGT mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan keberhasilan bersama. Ini menciptakan

lingkungan di mana siswa belajar dari dan dengan satu sama lain.

- 4) Melalui turnamen dan permainan, TGT menciptakan situasi di mana siswa lebih terlibat dan memiliki peluang lebih besar untuk menyimpan informasi dalam jangka panjang.

Meskipun TGT memiliki kelebihan-kelebihan tersebut, implementasinya harus disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan kelas tertentu. Beberapa siswa mungkin lebih menikmati pembelajaran kompetitif, sementara yang lain mungkin lebih sukses dengan pendekatan yang lebih kolaboratif.

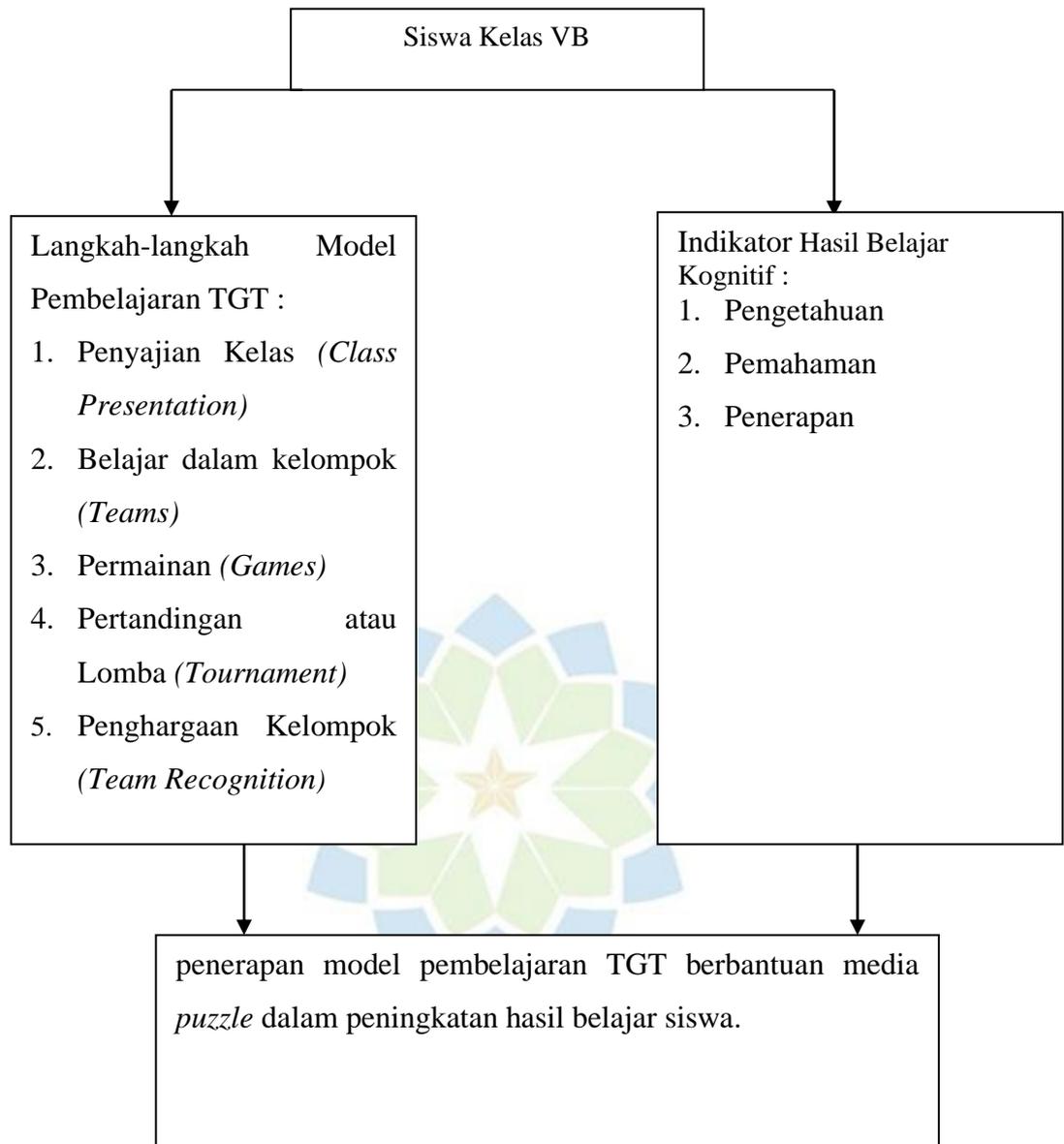
b) Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- 1) TGT mungkin tidak selalu cocok untuk semua materi pelajaran. Beberapa konsep atau keterampilan mungkin lebih sulit diintegrasikan ke dalam format turnamen atau permainan.
- 2) Guru perlu menyiapkan model ini secara matang sebelum diterapkan. Contohnya, menyusun soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus memiliki pemahaman terhadap urutan prestasi akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.
- 3) Model ini mungkin menghadapi kendala dalam kelas dengan keterbatasan ruang atau sumber daya. Menyiapkan turnamen atau lomba memerlukan ruang yang cukup dan fasilitas yang mendukung.
- 4) Siswa mungkin lebih fokus pada pencapaian dan kemenangan daripada pada proses pembelajaran sebenarnya.

- 5) Performa kelompok bisa sangat bervariasi tergantung pada kemampuan individu dalam kelompok. Hal ini dapat menimbulkan ketidakadilan dalam penilaian dan pengakuan.
- 6) Bagi beberapa siswa, aspek kompetitif dapat menciptakan tekanan yang tidak diinginkan atau merugikan motivasi belajar.
- 7) Membutuhkan waktu yang lama
Seiring dengan kekurangan-kekurangan ini, adaptasi dan modifikasi terhadap model pembelajaran TGT dapat membantu mengatasi beberapa masalah dan menjadikannya lebih efektif sesuai dengan kebutuhan spesifik kelas dan siswa.

Penekanan pada ketiga indikator tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak atau siswa yang menjadi subjek penelitian. Dengan memonitor hasil belajar siswa melalui indikator-indikator ini, pendidik dapat mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu perhatian lebih lanjut. (Syahputra, 2020: 27).

Apabila penerapan model TGT berbantuan *puzzle* pada siklus I masih belum mencapai target hasil belajar yang diinginkan, dan peneliti sudah mengetahui keberhasilan dan kekurangan atau hambatan dari tindakan siklus I, maka peneliti akan melaksanakan rencana tindakan untuk siklus kedua. Siklus kedua merupakan kelanjutan sukses dari siklus pertama, memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus pertama. Dari dua siklus yang dilakukan, peneliti akan memiliki gambaran akhir penelitian. Kondisi akhir ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran turnamen permainan berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik. Kerangka ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Tabel 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan antara dua variabel atau lebih yang merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian untuk menentukan benar tidaknya masih perlu pengujian secara empiris melalui pengumpulan dan pengolahan data penelitian (Masyhud:2014).

Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apabila model pembelajaran *team games tournament* dengan menggunakan media *puzzle*

diterapkan, maka diperkirakan hasil belajar siswa kelas VB pada pembelajaran tematik di MIS Matla'ul Atfal Kota Bandung akan mengalami peningkatan.

H. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya terkait penerapan model pembelajaran Tgt berbantuan *puzzle* dilakukan oleh:

1. Widiati, et al. (2021) menyajikan penelitian berjudul "Penerapan Media Model TGT Berbantuan *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar." Penelitian ini mengadopsi desain penelitian pre-test dan post-test dengan enam pertemuan, terdiri dari satu pre-test, empat pertemuan dengan penerapan model TGT berbantuan media *puzzle*, dan satu post-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 39,45, masih tergolong rendah, dan nilai siswa secara keseluruhan belum mencapai KKM sebesar 68. Setelah penerapan model TGT dengan media *puzzle*, 77,50% siswa (24 siswa) mencapai nilai di atas 68 (tuntas), sementara 22,50% siswa (7 siswa) mendapat nilai di bawah 68 poin (tidak tuntas). Rentang skor siswa yang tidak tuntas adalah 54-61 poin, dengan skor total rata-rata (\bar{x}) sebesar 76,67. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi, minat, keaktifan, dan hasil nilai siswa. Peningkatan yang signifikan dari pre-test ke post-test menunjukkan efektivitas model pembelajaran tersebut. Implementasi model TGT dengan media *puzzle* menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di bidang IPA. Penelitian ini memberikan wawasan tentang potensi model TGT dengan bantuan media *puzzle* sebagai strategi pembelajaran yang efektif, serta menyarankan analisis lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama bagi siswa yang belum mencapai nilai tuntas.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh et al. (2016) berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar" mengungkapkan hasil dari

penelitian yang dilaksanakan pada dua kelas dengan perlakuan yang berbeda. Kelas kontrol menggunakan metode pengajaran langsung dari guru, sementara pada kelas eksperimen diterapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *crossword puzzle*. Berdasarkan analisis hasil pretest-posttest, rata-rata skor pretest-posttest pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pengujian asumsi pretest-posttest melibatkan uji normalitas dan uji persamaan dua varians. Hasil normalitas pretest kelas eksperimen sebesar 7,83 dan kelas kontrol sebesar 4,54, sedangkan hasil posttest kelas eksperimen sebesar 7,66 dan kelas kontrol sebesar 8,22. Dengan kriteria $\alpha=5\%$ dan $dk=k-3$, nilai dari data tabel sebesar 9,49. Hasil perhitungan normalitas lebih kecil dari data tabel, menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi normal untuk hasil pretest dan posttest. Tujuan uji bivariat adalah untuk menilai apakah tingkat variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak. Hasil perhitungan menunjukkan kemiripan kedua varian data pretest dan posttest, dengan nilai sebesar 1,3935 untuk pretest dan 2,3033 untuk posttest. Dengan menggunakan rumus $F_{0.5\alpha(n_1-1)}(n_2-1) = 2,3475$, disimpulkan bahwa variansi keduanya sama pada tingkat signifikansi 5%. Pada uji selisih dua rata-rata hasil belajar setelah dilakukan uji t, diperoleh nilai uji t sebesar 3,44, sedangkan data pada tabel sebesar 1,993. Selisih kedua rata-rata hasil belajar lebih besar dari data pada tabel, mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT melalui *crossword puzzle* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

3. Prasaliani CA et al. (2021) melaporkan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Team Games Tournament* dengan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara." Penelitian ini dimulai dengan tahap pre-test pada kelas

eksperimen dan kontrol untuk menilai keterampilan dan mendapatkan data dasar. Setelah pre-test, kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *puzzle* dalam dua pertemuan, sementara kelas kontrol tidak mendapat perlakuan tambahan. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengevaluasi apakah pembelajaran dilaksanakan dengan baik sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Pada akhir penelitian, kedua kelas diberikan post-test untuk menilai keterampilan akhir mereka setelah perlakuan, dengan membandingkan prestasi akademik kelas yang mendapat perlakuan dengan kelas yang tidak mendapat perlakuan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, uji pendahuluan seperti uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen, sehingga memungkinkan dilakukannya uji hipotesis. Uji hipotesis berdasarkan data skor post-test kedua kelas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, kurang dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan merujuk pada hasil uji hipotesis, penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *Puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 28 Cakranegara. Model pembelajaran ini dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa.

4. Ni Komang Evi Yudiasmini et al. (2014) dalam penelitiannya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif" menggunakan desain penelitian eksperimen dengan pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran. Data ini diukur dalam bentuk persentase perkembangan

kognitif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa perkembangan kognitif siswa TK Kelompok A semester II TK Pra Widya Dharma Satra dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *puzzle* pada tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan perkembangan kognitif pada setiap siklus pembelajaran. Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, capaian perkembangan kognitif sebesar 59,37% berada dalam kategori rendah, sementara 83,81% berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 24,44%. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media *puzzle* secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak TK pada kelompok A semester II di TK Pra Widya Dharma Satra tahun pelajaran 2013/2014. Hasil penelitian ini menyiratkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat dianggap sebagai pilihan yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak TK.

5. Melindawat, S. (2021) dalam penelitiannya berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas "Dasar" menghasilkan analisis data yang menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas dasar menggunakan model TGT lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Dengan metode standar, rata-rata siswa di kelas eksperimen adalah 66,03, sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 59,83. Hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung sebesar 1,671 dan t tabel sebesar 2,010 (dengan derajat kebebasan $db = 59$, di mana $n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$), menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,671 < 2,010$). Analisis hasil menyimpulkan bahwa prestasi belajar IPS siswa yang menggunakan model TGT lebih unggul dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran tradisional di SD Negeri 30 Kubu Kota Padang

tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini memiliki implikasi positif bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar IPS di tingkat sekolah dasar. Hasil ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, menggarisbawahi efektivitas model TGT sebagai pendekatan pembelajaran yang berpotensi memberikan dampak positif pada pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS.

6. Luzyawati, L. (2019) dalam penelitiannya berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Crossword *Puzzle* terhadap Hasil Belajar" mengungkapkan bahwa skor rata-rata hasil post-test menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* secara umum lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelas yang menggunakan metode diskusi. Keunggulan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* terletak pada inovasinya, terutama dalam aspek student engagement. Dalam proses pembelajaran ini, siswa terlibat sepenuhnya dan berkonsentrasi penuh karena di akhir pembelajaran, mereka mengadakan turnamen. Untuk menjawab soal-soal turnamen tersebut, siswa harus lebih fokus dan berkonsentrasi, memberikan kontribusi positif pada hasil belajar mereka. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan *puzzle*. Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, objek, waktu, dan tempat penelitian. Penelitian terdahulu lebih fokus pada pembelajaran IPS dan PAI dengan materi dan topik pembelajarannya yang berbeda. Sedangkan, penelitian ini menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB.