

Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlak Terpuji

Usman

UPTD SDN 017140 Tangga, Indonesia

Email: batubarausman2@gmail.com

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**

Vol. 2 No. 2
2024

Abstrak: Pembelajaran merupakan petunjuk strategi pembelajaran yang didesain untuk melaksanakan suatu tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berbeda dari strategi pengajaran pada umumnya, dalam hal ini suatu model pembelajaran didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Pemakaian model-model tersebut menghendaki suatu kemampuan untuk menetapkan hasil belajar siswa yang tepat, sehingga model tertentu dapat dipilih agar sesuai tujuan tertentu. Model pembelajaran hanya merupakan alat untuk membantu guru mengajar dengan cara yang lebih efektif dengan membuat pengajaran lebih sistematis dan efisien. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan Model Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut
Kata Kunci: Pengaruh, Penggunaan Kooperatif TGT, Akhlak Terpuji.

Abstract: Learning is a learning strategy guide that is designed to implement a specific learning goal. Learning models are different from teaching strategies in general, in that a learning model is designed to achieve certain goals. The use of these models requires an ability to determine appropriate student learning outcomes, so that certain models can be selected to suit certain purposes. The learning model is only a tool to help teachers teach in a more effective way by making teaching more systematic and efficient. Cooperative learning is a learning strategy with a number of students as members of small groups with different levels of ability. In completing their group assignments, each student member of the group must work together and help each other to understand the lesson material. During group work, the task of group members is to achieve completeness. The Team Games Tournament (TGT) model is a type of cooperative learning that places students in study groups consisting of 5 to 6 students who have different abilities, genders and ethnicities or races. . teach and gain benefits from these activities

Keywords: Influence, Cooperative Use of TGT, Commendable Morals.

Pendahuluan

Pembelajaran suatu proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pindidik, dan antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Menurut Soekamto dalam buku strategi dan model pembelajaran mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu intraksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang telah dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaknya dapat diketahui melalui evaluasi. Bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengamatan mendalam untuk memahami fenomena dalam kontak sosial secara alami. Metode ini menggunakan analisis dan deskripsi untuk menyelidiki masalah dan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang ingin dibahas. Metode kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi dan mencari tahu "mengapa", bukan "bagaimana" topiknya.

Metode kualitatif berlandaskan pada filsafat post positivisme dan menggunakan berbagai metode alamiah. Peneliti kualitatif biasanya mengandalkan empat metode untuk mengumpulkan informasi: Partisipasi dalam setting, Observasi langsung, Wawancara mendalam, Analisis dokumen dan bahan.

Hasil dan Pembahasan

Model kooperatif Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan metode belajar dengan bermain. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5–6 orang, dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model TGT melibatkan semua aktivitas siswa, tanpa membedakan status sosial, dan menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya.

Model TGT terdiri dari lima tahapan:

1. Penyajian kelas (class presentation)
2. Belajar dalam kelompok (team)
3. Permainan (game)
4. Pertandingan (tournament)
5. Penghargaan kelompok (team recognition).

Model TGT memiliki kelebihan, seperti:

Mengintegrasikan peserta didik dengan kemampuan Abad-21, seperti berdiskusi, presentasi, kerjasama, tanya jawab, menanggapi, menjawab soal, dan memaparkan hasil diskusi. Meningkatkan keaktifan siswa di kelas Membuat suasana kelas lebih menyenangkan.

Model TGT pertama kali diperkenalkan dan diterapkan oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978.

Akhlaq Terpuji kepada Sesama

a. *Husnuzhan*

1) Pengertian dan Pentingnya *Husnuzhan*

Secara bahasa husnudzan berasal dari lafadz “*husnun*” yang artinya baik dan lafadz “*azhonu*” prasangka, sehingga husnudzan berarti prasangka, perkiraan, atau dugaan baik. Menurut istilah *husnuzhan* adalah cara pandang seseorang yang membuatnya melihat sesuatu secara positif. *Husnuzhan* disebut juga *positif thinking* atau berpikir positif.

Seorang yang memiliki sikap *husnuzhan* memandang semua orang itu baik dan akan mempertimbangkan sesuatu dengan pikiran jernih, pikiran dan hatinya bersih dari prasangka yang belum tentu kebenarannya, sehingga tidak menimbulkan kekacauan dalam pergaulan. Sikap ini ditunjukkan dengan rasa senang, berpikir positif, dan sikap hormat kepada orang lain tanpa ada rasa curiga, dengki, dan perasaan tidak senang tanpa alasan yang jelas. Manusia juga dilarang oleh Allah untuk banyak prasangka apalagi prasangka buruk. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Q.S: Al Hujurat:12

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa. Dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. Dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima Taubat lagi Maha Penyayang.”

Dalam tafsir *al Maragi* disebutkan bahwa sesungguhnya sebagaimana kamu tidak menyukai perbuatan seperti itu, karena tabiatmu memang demikian. Maka janganlah kamu menyukai hal itu berdasarkan syara’. Karena perbuatan seperti itu menyebabkan hukuman yang berat. Perumpamaan orang yang berprasangka dalam

ayat tersebut ialah seperti orang yang memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati, sebagai gambaran betapa buruknya perbuatan tersebut yang dianggap menjijikkan oleh perasaan siapapun. Bagi orang yang menggunjing, wajiblah ia segera bertaubat ketika perbuatan itu baru ia lakukan, yaitu dengan cara berhenti dari perbuatan itu dan menyesal atas perbuatan menggunjing yang ia lakukan serta bertekad dengan kuat untuk tidak mengulangi perbuatan yang telah terlanjur dilakukan itu.

Berprasangka buruk saja tidak dibenarkan apalagi sampai mencaci maki, jika seorang Muslim melakukan hal itu maka itu adalah suatu kefasikan. Dan jika memerangi sesama umat Muslim maka hal itu dikatakan suatu kekufuran.

Adapun kaitan ayat tersebut dengan *husnuzhan* ialah, Allah telah melarang manusia untuk banyak berprasangka apalagi prasangka buruk. Karena banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari banyak prasangka tersebut. Diantaranya ialah salah paham dan terjadi perpecahan antara umat Islam itu sendiri serta berakibat kepada kemunduran Islam. Oleh sebab itu maka umat Islam dianjurkan untuk *berhusnuzhan* terhadap sesama manusia khususnya sesama umat muslim agar terjalin ukhuwah yang semakin erat dan berdampak untuk kemajuan Islam ke depannya.

Pentingnya *husnuzhan* terhadap sesama manusia, maka dalam hidupnya akan memiliki banyak teman, disukai kawan, dan di segani lawan. *Husnuzhan* terhadap sesama manusia juga merupakan kunci sukses dalam pergaulan, baik pergaulan di sekolah, keluarga, maupun di lingkungan masyarakat. Sebab tidak ada pergaulan yang harmonis tanpa adanya prasangka baik antara satu individu dengan individu lainnya. Dengan begitu hubungan persahabatan dan persaudaraan menjadi lebih baik, terhindar dari penyesalan dalam hubungan dengan sesama, dan selalu senang dan bahagia atas kebahagiaan orang lain.

2) Bentuk dan Contoh *Husnuzhan*

Orang yang mengaku beragama Islam wajib melaksanakan ajaran Islam dalam perilaku kehidupannya sehari-hari. Adapun perilaku yang mencerminkan sikap *husnuzhan*:

- a) Meyakini dengan sepenuh hati bahwa semua larangan dan perintah agama demi kebaikan manusia sendiri,
- b) Menjauhi prasangka buruk kepada siapapun apabila tidak ada bukti,
- c) Mengembangkan sikap baik dalam kehidupan bermasyarakat, dan
- d) Memberi kepercayaan kepada sesama manusia tentang suatu urusan dengan kepercayaan bahwa ia dapat melaksanakan tugasnya.

3) Nilai-nilai Positif dari *Husnuzhan*

Setiap akhlak terpuji pasti mempunyai nilai-nilai positif (terutama bagi pelakunya sendiri) dan terkadang bagi orang lain. Adapun dampak positif perilaku *husnuzhan* antara lain:

- a) Semakin dekat hubungan batin antara pelaku dan pihak lain yang diduga berbuat kebaikan,
- b) Memperoleh kepercayaan dari orang yang menduga dirinya telah berbuat baik, dan
- c) Memperkuat hubungan persaudaraan.
- d)

4) Membiasakan Berperilaku *Husnuzhan*

Kenyaman dalam menjalankan kehidupan ada pada *habluminallah, habluminannas*. Oleh karenanya kita harus bisa membiasakan sikap *husnudzan* dalam kehidupan, antara lain:

- a) Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber serta kebenarannya,
- b) Menyibukkan diri dengan tilawah Alquran
- c) Dengan sering bertemu dapat mengantisipasi munculnya gosip yang sering merusak hubungan persaudaraan.

Kesimpulan

Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran tersebut, pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan bisa mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, agar siswa aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian, peserta didik harus melakukan diskusi antar siswa/kelompok. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada aktivitas ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), karena tidak pernah menggunakan model pembelajaran ini. Metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta siswa degan guru. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajarannya saja, akan tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi dan pemahaman siswa.

Daftar Pustaka

- Nana Syaadiah Sukmadinata, (2009), landasan Psikologi proses pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah, cucu suhana, (2005), konsep strategi pembelajaran ,Bandung : PT Refika Aditamma.
- Ngalimun, (2012), strategi model pembelajaran, Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Rusman, (2011), model-model pembelajaran mengembangkan profesional guru, Jakarta: PT. RajaGrapindo.
- Sudjana N, (2002), Metode Statistik, Bandung: Tarsito.
- Suharsimi Arikunto, (2015), Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara
- Sumadi Subyabrata, (2010), psikologi pendidikan, Jakarta: PT RajaGrapindo persada.
- Varia winansih, (2008), pengantar psikologi pendidikan, Bandung: Citapustaka media perintis.
- Wina Sanjaya, (2005), pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi, Jakarta: prenada media group.
- Zainal aqib, (2013), model-model, media dan strategi pembelajaran konstektual, Bandung: CV Yrama Widya.