

PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 2 BENGKULU TENGAH

Tri Putriani

SMAN 2 Bengkulu Tengah

Korespondensi email: tribundasifa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Bengkulu Tengah. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dipilih untuk diterapkan setelah melalui hasil observasi dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti merencanakan tindakan berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Teams Games Tournament (TGT) yang terdiri dari soal tes, lembar observasi dan rencana pembelajaran serta perangkat pembelajaran pendukung lainnya. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari 3 tahapan utama yaitu mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan permainan akademik. Penelitian ini dapat diselesaikan dalam 2 siklus sebanyak 6 kali pertemuan dan post test pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian berupa data observasi dan rekapitulasi hasil belajar dan rekapitulasi ketuntasan belajar menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang positif di kelas dan peningkatan rata-rata tes serta peningkatan ketuntasan klasikal siklus 1 dengan siklus 2. Nilai rata-rata pra tindakan 66,40 (cukup) Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 70,00 (baik). Nilai rata-rata pada siklus 2 adalah 83,60 (baik sekali). Aktivitas siswa selama proses pembelajaran diamati oleh observer sebagai bahan evaluasi dan refleksi. Rekapitulasi nilai rata-rata tes dan ketuntasan belajar diperoleh dari nilai postes siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Bengkulu Tengah mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang ditunjukkan dengan rata-rata tes dan ketuntasan klasikal pada setiap siklus.

Kata Kunci : Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar

Abstract

This research was conducted in an effort to improve Islamic education learning outcomes for class XI IPS 1 SMAN 2 Bengkulu Tengah. The Teams Games Tournament (TGT) learning model was chosen to be applied after going through the results of observations and reflections carried out by researchers. Researchers plan actions based on the results of observations and reflections that have been carried out through the

Tri Putriani

preparation of learning tools based on Teams Games Tournament (TGT) which consist of test questions, observation sheets and learning plans as well as other supporting learning tools. The Teams Games Tournament (TGT) learning model consists of 3 main stages, namely knowing the material, working on activity sheets, and playing academic games. This research can be completed in 2 cycles of 6 meetings and a post test at the end of each cycle. The results of the research in the form of observational data and learning outcomes recapitulation and learning completeness recapitulation show that there has been an increase in positive student learning activities in class and an increase in the average test and an increase in classical completeness cycle 1 to cycle 2. The pre-action average score was 66.40 (enough) The average value in cycle 1 is 70.00 (good). The average value in cycle 2 was 83.60 (very good). Student activity during the learning process is observed by observers as material for evaluation and reflection. The recapitulation of the average test scores and learning completeness was obtained from the post-test scores of cycles I and II. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) strategy to students of class XI IPS 1 SMA Negeri 2 Bengkulu Tengah was able to improve learning outcomes for PAI (Islamic Religious Education) subjects as indicated by the average classical tests and completeness in each cycle.

Key Words: Teams Games Tournament, learning outcomes, learning activity.

PENDAHULUAN

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk hidup lainnya maupun lingkungannya. Jadi Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik (guru) dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI IPS dalam Kurikulum 2013 pada semester 1 salah satunya adalah meningkatkan keimanan kepada rasul – rasul Allah. Pada standar kompetensi meningkatkan keimanan kepada rasul – rasul Allah, semestinya siswa dituntut untuk dapat memahami materi tersebut. Namun yang terjadi adalah siswa belum maksimal untuk memahaminya dikarenakan kurangnya keaktifan siswa di kelas dan juga konsep pembelajaran yang tercipta di kelas.

Selama proses belajar mengajar, penulis selaku guru bidang studi Pendidikan Agama Islam telah menggunakan Kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar untuk kelas XI. Tetapi, dalam mengajar penulis cenderung masih bersifat konvensional, penulis memberi penjelasan dan siswa mencatat disertai tanya jawab seperlunya kemudian dilanjutkan dengan latihan soal atau tugas. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI, penggunaan metode konvensional ini dapat menghambat daya kritis siswa. Dengan demikian, sulit bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang

Penerapan Metode Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Bengkulu Tengah

dimilikinya secara optimal. Proses pembelajaran demikian membuat siswa kurang berminat dalam belajar Pendidikan Agama Islam. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan tes yang telah dilakukan oleh penulis kepada siswa sebanyak 3 soal, kesulitan siswa dalam memahami materi masih ditemukan. Sebanyak 12% siswa yang mendapatkan nilai di atas 75, selebihnya sebanyak 88% tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Mereka kesulitan dalam menjawab pertanyaan karena mereka tidak perhatian penuh ketika proses belajar di kelas.

Dari hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masuk dalam kategori kurang. Setelah ditelusuri dari resume pembelajaran yang dibuat pada setiap pertemuan, penyebab munculnya permasalahan di atas yaitu: 1) materi meningkatkan keimanan kepada rasul – rasul Allah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sulit dipahami yang telah dapat dilihat dari hasil penilaian siswa; 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham; 3) kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan gagasan/pendapat dalam pembelajaran; 4) guru sudah melakukan proses mengajar dengan baik, namun guru masih belum menggunakan sebuah strategi dalam pembelajaran, siswa masih hanya sebatas menghafalkan materi yang ada dalam buku cetak.

Untuk mengatasi hal di atas, maka penulis mempertimbangkan model pembelajaran yang cocok dan menyenangkan, terutama untuk materi meningkatkan keimanan kepada rasul – rasul Allah. Salah satu model pembelajaran yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan strategi Teams Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk pokok bahasan Berani Hidup Jujur. Strategi Teams Games Tournamen (TGT) terdiri atas 4 langkah utama yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran. Step 1 yaitu pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2 yaitu belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3 yaitu turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Step 4 yaitu rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

METODE

Participan/ Subjek / Populasi dan Sampel

Desain penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2011), PTK adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelasnya dengan merancang, melaksanakan tindakan, dan merefleksikannya dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

Tri Putriani

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Bengkulu Tengah. Siswa pada kelas ini terdiri dari 25 siswa. Setting penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS 1 tahun pelajaran 2021/2022 pada semester ganjil sesuai dengan program tahunan, dan program semester yang direncanakan oleh peneliti selaku guru mata pelajaran.

Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat pengukur parameter. Dalam penelitian ini, ada dua instrumen penelitian, yaitu: (1) Test hasil belajar untuk mengukur daya serap siswa dan ketuntasan belajar siswa). Dalam hal ini instrumen yang digunakan adalah berupa post tes pada akhir setiap pertemuan, (2) Lembar observasi aktivitas siswa berupa mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru yang diamati meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Indikator keberhasilan tindakan adalah capaian rata-rata hasil belajar ≥ 75 dan ketuntasan belajar mencapai $\geq 80\%$.

HASIL

Hasil Tes

Nilai – nilai hasil tes pada pratindakan, siklus I, dan siklus II secara presentasi tergambar pada tabel berikut :

Tabel 1. Perbandingan Nilai Siswa

Nilai	Persentase Pratindakan	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Tingkat Kemampuan
81 – 100	0%	0%	16%	Baik Sekali
61 – 80	12%	24%	64%	Baik
41 – 60	20%	56%	20%	Cukup
21 – 40	52%	16%	0%	Kurang
0 – 20	16%	8%	0%	Sangat Kurang
Jumlah	100%	100%	100%	
Rata-rata	66,40	70,00	83,6	
Ketuntasan Belajar	12%	24%	80,00%	

Hasil Aktivitas Siswa

Tabel 2. Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		F	P (%)	F	P (%)	F	P (%)
1	Mengetahui Materi	10	40%	12	48%	14	56%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	16	64%	17	68%	18	72%
3	Memainkan Game Akademik	18	72%	19	76%	19	76%

Penerapan Metode Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Bengkulu Tengah

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus 2

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 4		Pertemuan 5		Pertemuan 6	
		F	P (%)	F	P (%)	F	P (%)
1	Mengetahui Materi	16	64%	18	72%	21	84%
2	Mengerjakan Lembar Kegiatan	20	80%	22	88%	23	92%
3	Memainkan Game Akademik	20	80%	22	88%	23	92%

PEMBAHASAN

Dari nilai hasil tes pada pratindakan dan siklus 1 siswa dengan kemampuan baik sekali hanya 0%. Sedangkan pada siklus 2 siswa dengan kemampuan sangat baik dimiliki oleh 4 orang dengan persentase 16%. Siswa dengan kemampuan baik, pada pratindakan sebesar 12%, pada siklus I sebesar 24%, dan pada siklus II sebesar 64%. Terjadi peningkatan dari pratindakan kesiklus I sebesar 12%, dari siklus I ke siklus II sebesar 40%. Siswa dengan kemampuan cukup, pada pratindakan sebesar 20%, pada siklus I sebesar 56%, dan siklus II sebesar 20%. Terjadi penurunan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 36%, artinya siswa yang memperoleh nilai cukup berkurang jumlahnya. Siswa dengan kemampuan kurang dan sangat kurang juga mengalami penurunan.

Nilai aktivitas siswa pada siklus 1 yang terdiri dari pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 1, ada 10 siswa (40%) mampu mengetahui materi, 16 siswa (64%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 18 siswa (72%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 2, ada 12 siswa (48%) mampu mengetahui materi, 17 siswa (68%) mampu mengerjakan lembar kegiatan dan 19 siswa (76%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 3, ada 14 siswa (56%) mampu mengetahui materi, 18 siswa (72%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 19 siswa (76%) mampu memainkan game akademik. Dari tabel di atas, terjadi peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan 1 ke pertemuan 2, dan dari pertemuan 2 ke pertemuan 3

Nilai aktivitas siswa pada siklus 2 yang terdiri pertemuan 4, pertemuan 5, dan pertemuan 6. Ada 3 aktivitas siswa; mengetahui materi, mengerjakan lembar kegiatan, dan memainkan game akademik. Pada pertemuan 4, ada 16 siswa (64%) mampu mengetahui materi, 20 siswa (80%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 20 siswa (80%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 5, ada 18 siswa (72%) mampu mengetahui materi, 22 siswa (88%) mampu mengerjakan lembar kegiatan, dan 22 siswa (88%) mampu memainkan game akademik. Pada pertemuan 6 ketiga aktivitas siswa semakin meningkat.

Dari analisis data yang telah diperoleh diatas terlihat jelas bahwa metode teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hidayati (2014), Hasani dkk (2023),

Tri Putriani

Kailani (2018), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan *Teams Games Tournament*. Hasil ini juga diperkuat oleh Nili (2022) yang mengambil kesimpulan secara keseluruhan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang di lakukan oleh peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* mampu meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* mampu meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pra siklus dengan jumlah ketuntasan 4 peserta didik (12%) mengalami peningkatan jumlah ketuntasan peserta didik setelah pelaksanaan siklus I menjadi 8 (24%), bahkan setelah pelaksanaan siklus II juga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan jumlah peserta didik 20 orang tuntas (80%), ini menunjukkan model pembelajaran TGT cocok dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian diharapkan model pembelajaran TGT dapat diterapkan pada materi lain.

REFERENCES

- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayati, Pipin. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X IPA 6 di SMA Negeri 9 Malang. *Skripsi*. UIN Maliki Malang.
- Kailani, Rizal. (2018). Penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaruan Islam : penelitian quasi eksperimen pada kelas XI MIPA SMA Karya Budi Cileunyi Bandung. *Skripsi*. UIN Sunan Gunung Jati Bandung.
- Nili. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PAI Kelas IV SDN 92 Seluma Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT. *GUAU : Jurnal Pendidikan Profesi Pendidikan Agama Islam. Volume 2, Nomor 9, 2022*.
- Hasani, Muhammad dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Ar-Risalah Kota Lubuk Linggau. *Edification Journal :Pendidikan Agama Islam. Volume 5 No. 2, 2023*