

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI

Almas Syafa Syaharohqurrotu' Aini¹, Muhammad Resky^{2*}

¹Universitas Islam 45 Bekasi, Bekasi

^{2*}MTs NU El-Huda El-Islamy, Bekasi

*Email: reskimuhammad2020@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berdampak pada peningkatan hasil belajar dengan nilai yang standar. Objek pada penelitian ini yaitu kualitas proses belajar siswa yakni terletak pada hasil belajar siswa yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII.8 IPS 1 SMAN 3 Kota Bekasi sebanyak 34 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi soal tes, observasi serta dokumentasi. Berdasarkan analisis data yang telah terlaksana maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar sehingga berdampak mendapat hasil belajar dengan nilai standar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes awal pada pra PTK persentase ketuntasan hanya 20 persen sebanyak 4 siswa yang dinyatakan tuntas, dengan perolehan nilai rata-rata 65,65. Pada siklus 1 persentase ketuntasan mengalami peningkatan yakni 60 persen dengan jumlah 19 siswa dan perolehan nilai rata-rata 72,44, yang kemudian dilanjut pada siklus 2 dengan hasil persentase 80 persen dengan jumlah 30 siswa serta perolehan nilai rata-rata 76,24. Kemudian peneliti melaksanakan siklus 3 dengan persentase 100 persen dan perolehan nilai rata-rata 83,12. Hasil observasi penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Tipe Team Game Tournament mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMAN 3 Kota Bekasi sehingga mereka mampu memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standarisasi nilai pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Abstract

This study aims to determine whether the cooperative learning method of Team Games Tournament type is able to improve student learning outcomes in Islamic education learning that has an impact on improving learning outcomes with standard values. The object of this study is the quality of the student learning process that lies in the student learning outcomes are implemented in 3 cycles. The subjects of this study were students of Class XII.8 IPS 1 SMAN 3 Bekasi city as many as 34 students. Instruments used in this study include test questions, observations and documentation. Based on the analysis of data that has been done, it can be concluded that cooperative learning model of Team Games Tournament type can improve learning outcomes so that the impact of learning outcomes with standard values. This can be proven from the results of the initial test at pre PTK percentage of completeness is only 20 percent as many as 4 students are declared complete, with an average score of 65.65. In Cycle 1 the percentage of completeness increased by 60 percent with a total of 19 students and an average score of 72.44, which was then continued in Cycle 2 with a percentage of 80 percent with a total of 30 students and an average score of 76.24. Then the researchers carried out Cycle 3 with a percentage of 100 percent and the acquisition of an average value of 83.12. The observation results of this study indicate that the learning model type Team Game Tournament is able to improve the learning outcomes of students in Class XII SMAN 3 Bekasi city so that they are able to obtain learning outcomes in accordance with the standardization of the value of Islamic Religious Education.

Keywords: Learning Model, Interest in Learning, Team Game Tournament Learning Model

PENDAHULUAN

Guru dalam dunia pendidikan merupakan pondasi penting pada proses pembelajaran. pendidikan terdapat kegiatan siswa yang menyesuaikan pada sistem pendidikan nasional bahwa kurikulum menjadi pedoman mendasar setelah guru, karena berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan, kefahaman dan tidaknya siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada kurikulum yang diterapkan. Kurikulum memiliki arti ketika guru mengtransformasikan kepada peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran (Suparman, 2020). Adanya kurikulum menjadi jawaban dari sebuah problem dan tuntutan di masyarakat. Dalam kurikulum tidak terlepas dari perencanaan, implementasi dan evaluasi, yang memudahkan serta mengarahkan dalam proses pembelajaran. (Dewi Setianingsih, 2021). Guru perlu memberi perhatian kepada siswanya dan memberi suasana pembelajaran yang bervariasi, agar siswa merasa tertarik dan tidak bosan ketika dilibatkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terlibat secara langsung dalam mencari pengetahuannya. melibatkannya siswa untuk menjadi aktif menjadikan sebuah proses pembelajaran lebih berkesan. Namun dibalik bervariasinya suatu model pembelajaran, terdapat guru yang perlu menyusun rencana dan strategi pembelajaran agar tetap berjalan efektif (Wahyuningsih, 2020).

Guru perlu menyusun dan merancang strategi pembelajaran sebagai salah satu cara untuk mengaktifkan kegiatan belajar siswa kemudian menetapkan prinsip demokrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat demokrasi, pembelajaran yang diawali dari siswa, siswa yang memecahkan masalah dan kemudian siswa yang merasakan manfaatnya (Alfina Alawiyah, 2023). Proses pembelajaran yang melibatkan siswa akan menghasilkan tingkat interaksi yang tinggi antara guru dan siswa, serta antara siswa lain. Dampak positif juga akan menciptakan lingkungan kelas yang sehat dan mendukung, memungkinkan setiap siswa untuk mencapai potensi penuh mereka.

Siswa yang aktif selama proses pembelajaran akan memberikan kontribusi pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan, yang pada akhirnya akan memberikan kontribusi pada prestasi yang lebih tinggi. Siswa yang aktif selama proses pembelajaran juga mencerminkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang cenderung tidak cakap dalam hal-hal seperti malu bertanya atau belum percaya diri untuk mencari penjelasan dari guru jika ada materi atau permasalahan yang sulit dipahami, berkontribusi dalam diskusi ide dengan idenya sendiri, hal ini perlu didekati dan diberi keluasaan dalam berpendapat. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran juga meliputi bertanya kepada guru atau teman sekelompok. Siswa menjadi lebih aktif ketika akan mengemukakan argument dan memberikan respon untuk memecahkan masalah yang diberikan guru (Syah, 2021). Keberhasilan dari proses belajar mengajar dalam pembelajaran dapat diukur dari keaktifan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, karena hal ini sangat diperlukan. Untuk mengatasi masalah kepasifan siswa dan meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian strategi pembelajaran yang mengkolaborasikan siswa satu dengan siswa lainnya. Pembelajaran kooperatif ini berbeda dari metode pembelajaran lainnya dengan penekanan yang lebih besar pada kolaborasi dalam kelompok, yang tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan pemahaman akademik siswa tentang materi, tetapi juga menitikberatkan pada unsur kerja sama dalam penguasaan materi tersebut. Hal ini menjadi ciri khas yang dimiliki dari pembelajaran kooperatif yakni dengan adanya kerja sama ini (Zuriatun Hasanah & Himami, 2021).

Seringkali dan biasanya di suatu lingkup sekolah terdapat pelajaran yang menurut beberapa siswa itu dianggap sulit dan kurang pesisilnya. Menurut beberapa siswa kelas XII SMAN 3 Kota Bekasi pelajaran PAI ini dinggap rumit dan membosankan, terlihat mudah namun dalam setiap pengamalan yang

dipelajari masih bertolak belakang. Dari pernyataan ini membuktikan bahwa apapun pelajarannya jika hanya sebatas penyampaian materi tanpa adanya ragam model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam pembelajaran PAI ini, hanya sampai dan mampu diterima beberapa siswa saja, selebihnya masih bersifat memaksakan dan ada beberapa yang benar-benar kosong pemahamannya (Huda, 2015).

Problematika di atas perlu adanya solusi alternatif berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dirasa cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut terhadap hasil siswa terhadap pelajaran PAI dan seberapa besar pengaruhnya (Noviana, 2022). Menurut Slavin dalam Noviana bahwa secara keseluruhan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) seperti tipe *Student Team Achievement* (STAD) kecuali TGT menggunakan turnamen akademik, tipikal kuis dan sistem skor kemajuan individu, setiap individu menjadi wakil dari setiap kelompok dengan individu kelompok lain yang sebelumnya memiliki kesetaraan dalam pemahaman (Noviana, 2022).

Penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Nurhayati membuktikan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan ini mampu menambah semangat belajar siswa, karena secara tidak langsung siswa akan berusaha untuk mendapatkan skor tinggi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (Nurhayati, 2022). Studi selanjutnya hasil penelitian oleh Puji menunjukkan dengan adanya permainan di dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa. (Salima Puji Astuti, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk membenahi proses belajar dan meningkatkan hasil belajarnya sehingga mampu mendapat hasil belajar yang baik. Penelitian ini menggunakan variabel bebas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel terikat yakni hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berdampak pada hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan siklus yang berulang sampai ketiga. Penelitian kualitatif deskriptif ini meninjau dan mendalami tingkatan siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2018).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diterapkan di kelas XII.8 IPS 1 SMAN 3 Bekasi dengan jumlah 34 siswa. Peneliti memulai Penelitian Tindakan Kelas ini pada bulan September sampai Oktober 2023.

Target/Subjek Penelitian

Pada pembelajaran PAI, untuk meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pun mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal ini disebabkan kurangnya hasil belajar siswa pada pelajaran di kelas XII.8 IPS 1 SMAN 3 Bekasi dengan jumlah 34 siswa.

Prosedur

Pra Kegiatan meliputi mengawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama, mengabsensi kehadiran siswa, memberikan apersepsi untuk menarik daya ingat siswa tentang materi sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa,

Kegiatan Pembelajaran Inti meliputi tiga siklus. Siklus yang diimplementasikan terdiri dari siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga. Ketiga siklus meliputi menjelaskan materi lanjutan seputar kewarisan, menjelaskan isi dari Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) sebagai bentuk penugasan kelompok, membagi siswa ke dalam kelompok belajar dan menjelaskan tugas yang harus diselesaikan, memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan soal yang telah dibagikan.

Kegiatan Akhir meliputi menilai setiap butir soal yang telah dijawab oleh kelompok belajar, menghitung skor perolehan setiap kelompok, memberikan hadiah bagi peserta yang menang dan katif terlibat dalam pembelajaran dan terakhir melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan hasil yang dicapai.

Evaluasi meliputi, menggunakan tes sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat minat belajar dan pemahaman siswa setelah menerapkan model pembelajaran, menganalisis hasil belajar siswa untuk menentukan langkah selanjutnya dalam siklus berikutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti memperoleh data melalui langkah tes, observasi dan dokumentasi. Data diperoleh melalui instrument tes untuk mengetahui hasil belajar siswa yakni terletak pada hasil belajar siswa yang dilaksanakan dalam 3 siklus.

Teknik Analisis Data

Analisis yang dilaksanakan tidak hanya berupa tes semata saja, melainkan juga dengan analisis lembar observasi, lembar observasi pada penelitian ini tertuju pada lembar observasi kegiatan guru, yakni dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuannya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tes, observasi, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran pada siklus 1 sampai dengan siklus 3 dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Game Tournament* mampu meningkatkan perhatian serta hasil belajar siswa dengan teman maupun guru. Hasil observasi siswa kelas XII.8 IPS 1 pada awal Pra PTK menunjukkan dengan persentase 20% siswa termasuk kategori tuntas, dilanjut Siklus 1 dengan persentase 60% siswa dinyatakan tuntas, dari sini banyak peningkatan kemudian dilanjut di tahap siklus 2 dengan persentase 80% termasuk kategori tuntas, dan di tahapan siklus 3 menunjukkan persentase sebanyak 100% dengan kategori yang tidak tuntas 0%. Perbandingan hasil belajar antarsiklus yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa antar Siklus pada siswa kelas XII SMAN 3 BEKASI

Pelaksanaan Kegiatan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase	Nilai Rata-Rata
Pra PTK	4	20%	30	80%	65,65
Siklus 1	19	60%	15	40%	72,44
Siklus 2	30	80%	4	20%	76,24
Siklus 3	34	100%	0	0%	83,12

Adanya tabel diatas menunjukkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* yang berdampak mendapatkan hasil belajar yang standar itu benar adanya, tabel ini membuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 60% kemudian dilanjut pada siklus 2 yakni sebesar 80% dan meningkat lagi pada siklus 3 yakni mencapai 100%. Perolehan pencapaian siswa saat ini sudah cukup baik dan mereka menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran PAI. Dari penelitian ini, penulis mengemukakan bahwa siswa akan merasa nyaman dan antusias jika pondasi yang didalamnya mampu memberikan suasana yang nyaman, dalam artian pondasi disini yakni guru, karena tidak semua siswa mampu memahami pembahasan yang sifatnya monoton semata seperti hanya penyampaian materi saja tanpa adanya variasi, dengan adanya model pembelajaran *Team Game Tournament* guru dan siswa mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih berkesan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah terlaksana di kelas XII SMAN 3 Kota Bekasi pada siklus 1 sejumlah 19 siswa dinyatakan memperoleh hasil belajar dengan kategori tuntas (60%) dengan perolehan nilai rata-rata 72,44 namun dirasa peneliti belum mencapai nilai standar karena masih rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran PAI sehingga diadakan kembali tahap siklus 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30 dinyatakan tuntas (80%) dengan nilai rata-rata 76,24, namun masih dikategorikan belum mencapai nilai standar, maka berlanjut dilaksanakannya siklus tahap 3. Pada tahapan siklus ini, siswa mampu mendapatkan nilai dengan hasil persentase 100% dan perolehan nilai rata-rata 83,12. Berdasarkan pengamatan yang telah terlaksana oleh peneliti, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mereka lebih aktif dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran lebih kondusif kemudian mereka mampu meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan standarisasi nilai pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SMAN 3 Bekasi atas dukungannya memberikan izin untuk melakukan penelitian. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Almas Syafa Syaharohqurrotu' Aini dalam keikutsertaan kegiatan ilmiah ini. Penulis juga berterima kasih kepada ahli Baharuddin atas dikusinya yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina Alawiyah, dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 70–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Dewi Setianingsih, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 25.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*.
- Noviana, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 376–378.
- Nurhayati, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 7666–7668. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>

- Salima Puji Astuti, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Mia 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 6(2), 110–112.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Suparman, T. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*.
- Syah, D. (2021). *Strategi Belajar mengajar* (Diadit Med).
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*.
- Zuriatun Hasanah, & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>