

PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR PAI MELALUI METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA ORANG TUA DAN GURU

Siti Maemunah

¹ SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas belajar PAI melalui metode *Team Game Tournament* pada materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan kualitas hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa. Nilai rata-rata hasil tes siswa setiap siklus mengalami kenaikan. Dari siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan 25%, siklus I pertemuan 2 persentase ketuntasan 38%, siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan 54%, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 85,83 dengan persentase ketuntasan 100%, menunjukan peningkatan prestasi yang signifikan..

Kata Kunci: *Team Game Tournament*, Pendidikan Agama Islam, Kualitas Belajar

History Article

Received : 17 April 2022

Approved : 26 April 2022

Published : 1 Mei 2022

How to Cite

Maemunah, Siti. (2022). Peningkatan Kualitas Belajar Pai Melalui Metode *Team Game Tournament* Materi Hormat Dan Patuh Kepada Orang Tua Dan Guru. IJES, 2(1), 36-41

Coressponding Author:

Desa Kalipang Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan, Indonesia.

E-mail: ¹ pantjawatierna@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam dan budi pekerti (PAI) bagi sebagian besar siswa adalah mata pelajaran yang kurang mendapat perhatian. Hasil peninjauan sederhana yang dilakukan peneliti setiap awal tahun, jika ada pertanyaan mata pelajaran apa yang disukai siswa, maka jawabannya hampir 60% siswa menjawab selain mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Kenyataan ini berlanjut sampai pada proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang sebagian besar kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian terhadap pelajaran yang kurang, sebagian besar siswa pasif, mereka tidak berani berbicara tentang apa yang sudah dan belum diketahui, konsep-konsep mereka benar atau salah sulit diketahui guru, meskipun guru telah berusaha menjelaskan materi dengan semaksimal mungkin.

Namun demikian ternyata hasilnya belum optimal, ini ditunjukkan dengan ketuntasan belajar yang masih rendah. Hasil pengamatan lainnya adalah kurangnya kualitas belajar terhadap pembelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti antara lain: 1) Minat siswa terhadap Pendidikan agama islam dan budi pekerti rendah, 2) Kemampuan siswa rendah, 3) Siswa beranggapan Pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai pelajaran hapalan, 4) Siswa tidak dilibatkan secara aktif, 5) Guru kurang melaksanakan variasi kegiatan pembelajaran, 6) Dukungan dari keluarga di rumah kurang. Mengatasi kurangnya kualitas siswa dalam pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti maka perlu usaha peningkatan kualitas dengan memberi variasi model pembelajaran yang bersifat cooperative learning yang menarik atau menyenangkan, yang melibatkan siswa dan dapat meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah model pembelajaran dengan tipe “Teams Games Tournament” atau biasa disingkat TGT. Dalam TGT siswa melakukan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran cooperative learning dengan tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar..

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus. Waktu pelaksanaan pada Tahun Pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Sedangkan karakteristik penelitian ini adalah siswa kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus berjumlah 24 orang siswa. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 1 september sampai dengan 30 Nopember 2021. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus, subjek dalam penelitian berjumlah

24 orang siswa yang memiliki latar belakang beragam dan satu orang guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti (PAI).

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi untuk setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus. Untuk melihat kualitas belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti Siswa Kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus Tahun Pelajaran 2021/2022 maka dilakukan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sendiri dan guru lain yang setiap hari menjadi team teaching di kelas tersebut. Setelah dilakukan pengkajian reflektif dan diskusi, maka ditetapkan tindakan untuk meningkatkan kualitas siswa dalam belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif dengan tipe Teams Games Tournament (TGT).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah wawancara, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Rencana pelaksanaan pembelajaran, observasi dan wawancara, dokumentasi, dan soal tes..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pra tindakan ditemukan bahwa hasil tes siswa pada mata pelajaran PAI materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pada siswa kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus Tahun Pelajaran 2021/2022 sebelum tindakan hanya memperoleh nilai rata-rata 52 dengan ketuntasan hasil belajar 23%. Sehingga peneliti mencari solusi bagaimana upaya dalam meningkatkan kualitas belajar PAI melalui metode Team Game Tournament (TGT) pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pada siswa kelas I di SDN 1 Kalipang Kecamatan Gabus Tahun Pelajaran 2021/2022.

Siklus I

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1, siswa sebagian besar antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Hal lain yang membuat siswa antusias, dari pemberitahuan sebelumnya bahwa nanti dalam pembelajaran ini ada kegiatan permainan. Bahkan sebagian siswa bertanya kepada peneliti permainan yang bagaimana yang membuatnya mereka penasaran.

Dalam diskusi kelompok terlihat kurangnya kerja sama dari setiap anggota kelompok, meskipun dalam kegiatan pertandingan (tournament) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Dalam pertandingan tersebut terlihat kurang tertib, hal ini karena banyaknya siswa yang kurang memahami langkah-langkah atau peraturan pertandingan sehingga banyak siswa yang bertanya kepada guru maksud dari langkah yang mereka jalankan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil nilai tes 55,42 dengan rata-rata ketuntasan belajar 25% dan hasil observasi kerjasama kelompok 80, kecakapan kelompok 78, pemecahan masalah 80, dan penguasaan materi 82 dengan rata-rata 80.

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 ini, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi “Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru”. Hal lain yang membuat siswa antusias, dari pemberitahuan sebelumnya bahwa nanti dalam pembelajaran ini ada kegiatan permainan. Bahkan sebagian siswa bertanya kepada peneliti permainan akan lebih seru dari sebelumnya yang membuat mereka penasaran.

Diskusi kelompok terlihat kerja sama yang cukup baik dari setiap anggota kelompok, dan dalam kegiatan pertandingan (tournament) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Dalam pertandingan tersebut terlihat lebih tertib dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini karena banyaknya siswa sudah mulai memahami langkah-langkah atau peraturan pertandingan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil nilai tes 63,33 dengan rata-rata ketuntasan belajar 38% sedangkan hasil observasi kerjasama kelompok diperoleh nilai rata-rata kerjasama 77, kecakapan kelompok 74, pemecahan masalah 78, dan penguasaan materi 76 dengan rata-rata keseluruhan indikator 76,25

Siklus II

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 ini, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Hal lain yang membuat siswa antusias, dari pemberitahuan sebelumnya bahwa nanti dalam pembelajaran ini ada kegiatan permainan. Bahkan sebagian siswa bertanya kepada peneliti permainan akan lebih seru dari sebelumnya yang membuat mereka penasaran.

Diskusi kelompok terlihat kerja sama yang cukup baik dari setiap anggota kelompok, dan dalam kegiatan pertandingan (tournament) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Dalam pertandingan tersebut terlihat lebih tertib dibandingkan dengan sebelumnya, hal ini karena banyaknya siswa sudah mulai memahami langkah-langkah atau peraturan pertandingan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil nilai tes 72,50 dengan rata-rata ketuntasan belajar 54% sedangkan hasil observasi kerjasama kelompok diperoleh nilai rata-rata kerjasama 86, kecakapan kelompok 81, pemecahan masalah 84, dan penguasaan materi 83 dengan rata-rata keseluruhan indikator 83,50.

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 ini, siswa keseluruhan antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Diskusi kelompok yang terlihat lebih aktif kerja sama dari setiap anggota kelompok dibandingkan dengan siklus I. Dalam kegiatan pertandingan (tournament) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan.

Setiap anggota dari masing-masing kelompok sudah memahami betul peraturan dari permainannya, hal ini dibuktikan lancarnya jalannya permainan tersebut.

Pada akhir siklus guru membagikan angket kepada siswa untuk mengungkap kualitas belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa terhadap tindakan yang diberikan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan nilai tes siswa 85,83 dengan rata-rata persentase ketuntasan kelas 100%. Dan nilai proses pembelajaran menunjukkan kerjasama kelompok 92, kecakapan kelompok 94, pemecahan masalah 96, dan penguasaan materi 94, dengan rata-rata 94.

Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa dari pengamatan kerja kelompok dilihat dari hasil penelitian yaitu tabel observasi belajar siswa dengan TGT secara umum dihitung jumlah rata-rata setiap aspek yang diukur mengalami kenaikan dari siklus I sampai siklus II. Indikator kerjasama kelompok, kecakapan kelompok, pemecahan masalah, dan penguasaan materi, Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata 67,25, siklus I pertemuan 2 diperoleh rata-rata 76,25, siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata 83,50, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata 94,00 menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang signifikan. Hasil observasi guru juga menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya, pada siklus I hampir seluruh indikator sudah dilaksanakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya saja guru tidak menyampaikan informasi metode pembelajaran secara rinci, tidak memberikan penghargaan pada siswa yang kompeten, dan tidak memberikan motivasi pada akhir pembelajaran, saat ditanyakan oleh observer karena alokasi waktu yang belum akurat., pada siklus II hampir seluruh indikator sudah dilaksanakan guru saat proses pembelajaran berlangsung hanya saja guru lupa memberikan penghargaan saat ditanyakan oleh observer karena guru lupa disibukan oleh pertanyaan siswa sedangkan pada siklus II pertemuan 2 seluruh indikator sudah dilaksanakan guru dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak ada yang terlewatkan. Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan kualitas hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa. Nilai rata-rata hasil tes siswa setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 55,42 dengan persentase ketuntasan 25%, siklus I pertemuan 2 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 63,33 dengan persentase ketuntasan 38%, siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 72,50 dengan persentase ketuntasan 54%, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 85,83 dengan persentase ketuntasan 100%, menunjukkan peningkatan prestasi yang signifikan.

SIMPULAN

Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan kualitas hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa. Nilai rata-rata hasil tes siswa setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 55,42 dengan persentase ketuntasan 25%, siklus I pertemuan 2 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 63,33 dengan persentase ketuntasan 38%, siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 72,50 dengan persentase ketuntasan 54%, siklus II pertemuan 2 diperoleh rata-rata hasil tes siswa 85,83 dengan persentase ketuntasan 100%, menunjukkan peningkatan prestasi yang signifikan.

Penerapan model pembelajaran dengan tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru yang dapat meningkatkan kualitas belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti..

DAFTAR PUSTAKA

- Haryono, Moh.. (2007). Penggunaan Variasi Metode Belajar untuk Membangkitkan Kualitas Belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti. Widyatama, Vol. 4.
- Purwanto, Ngalim. (1996). Psikologi Pendidikan. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2005). Pengantar Statistika Pendidikan. PT Raja Grafindo. Jakarta
- Suhadi. (2006). Meningkatkan Minat dan Kualitas Belajar Siswa Kelas II SMPN 4 Danau Panggang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments). <http://Suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2008.
- Suhadi. (2008). Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). <http://Suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2008.
- Sumanto, Wasty. (1984). Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan. Yogya. Yayasan Paramita.
- Sutikno, Sobry. (2007). Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna. Bandung. NTP Press.
- Trianto, Drs. (2007). Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Surabaya. Prestasi Pustaka.
- Wardono. (2005). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti pada Siswa SMP. (Laporan PTK). Semarang.
- Winkel, W.S. (1991). Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta. PT. Gramedia.