

## Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SDN Ciptamargi 2 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Anisa Nurul Latifah<sup>1)</sup>, Adilla Putri Ananda<sup>2)</sup>, Ida Nurhamidah<sup>3)</sup>, Muhammad Ihsan Sudrajat<sup>4)</sup>, Nur Aini Farida<sup>5)</sup>, M Makbul<sup>6)</sup>.

<sup>123456</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang

e-mail: [anisanrlltth@gmail.com](mailto:anisanrlltth@gmail.com)<sup>1)</sup>, [adillaputriananda31@gmail.com](mailto:adillaputriananda31@gmail.com)<sup>2)</sup>, [nurhamidaida@gmail.com](mailto:nurhamidaida@gmail.com)<sup>3)</sup>, [Sannganteng42@gmail.com](mailto:Sannganteng42@gmail.com)<sup>4)</sup>, [nfarida@fai.unsika.ac.id](mailto:nfarida@fai.unsika.ac.id)<sup>5)</sup>, [m.makbul@fai.unsika.ac.id](mailto:m.makbul@fai.unsika.ac.id)<sup>6)</sup>

### Info Artikel

### Abstract

**Keywords:** Increase Activeness, PAI, Teams Games Tournament (TGT).

This research was motivated by the limited active involvement of students in PAI subjects. This problem is based on the primary data obtained during initial observations: interviews with PAI subject teachers at SDN Ciptamarg. This research focuses on applying the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model to increase learning activity on PAI lesson topics. The research subjects were 24 class V students at SDN Ciptamarg 2. This type of research is classroom action research (Classroom Action Research) using the Kemmis and MC Taggart model, which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning stages, implementing actions, observing and reflecting. Based on the research results, each cycle shows an increase in students' learning activeness. In this research, student activity increased. Student activity in cycle I was 62.5%, and in cycle II, 79.16%. Thus, in this research, it can be concluded that gaining experience in the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model can increase students learning activeness on PAI subject matter for class V Khulafaur Rasyidin SDN Ciptamarg 2.

**Kata kunci:** Meningkatkan Keaktifan, PAI, Turnamen Permainan Tim (TGT)

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh terbatasnya keterlibatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PAI. Permasalahan ini didasarkan pada data utama yang diperoleh selama observasi awal yaitu wawancara guru mata pelajaran PAI di SDN Ciptamarg. Penelitian ini berfokus pada pengamalan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran pada topik pelajaran PAI. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Ciptamarg 2 berjumlah 24 orang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan model Kemmis dan MC Taggart yang dilaksanakan pada dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian setiap siklusnya menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini, keaktifan peserta didik meningkat. Keaktifan siswa pada siklus I sebesar 62,5% dan pada siklus II 79,16%. Dengan demikian pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perolehan pengamalan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik topik pelajaran PAI materi Khulafaur Rasyidin kelas V SDN Ciptamarg 2. Meningkatkan Keaktifan, PAI, Teams Games Tournament (TGT).

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang membantu siswa secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya agar peserta didik memperoleh kekuatan

agama, pengendalian diri, budi pekerti yang baik, kecerdasan, kepribadian yang baik serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. (Wilujeng, 2013). Penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan belajar bersama atau kelompok dengan anggota berbeda-beda, beragam karakteristik dan latar belakang seperti, jenis kelamin, tingkat kemampuan, dan ras. Untuk menyelesaikan tugas yang diberikan melalui pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok dengan fokus pada interaksi positif antar siswa dan tanggung jawab bersama atas kelompok mereka sendiri. Sebelum menerapkan pembelajaran ini siswa diberi pengetahuan tentang model kooperatif yang akan diterapkan dalam kelompok pembelajaran, seperti, mendorong partisipasi, menghargai pendapat orang lain, berani bertanya, dan mengajak teman untuk bertanya. Pembelajaran kooperatif memiliki unsur dasar yaitu melibatkan kepercayaan siswa dalam kelompok saling mendukung dan bertanggung jawab atas kelompok mereka sendiri.

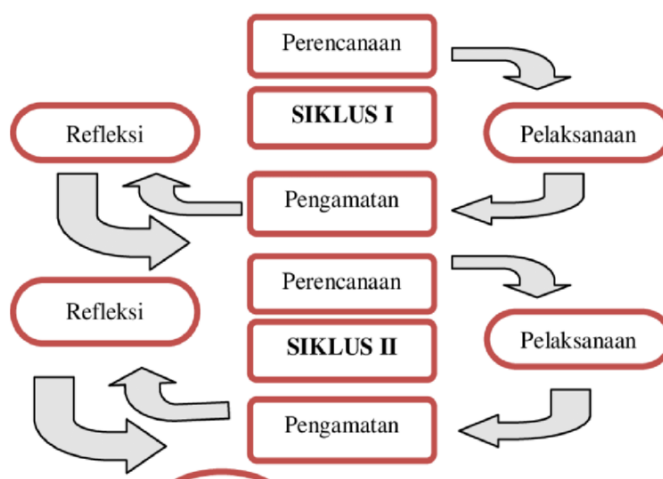
Dalam penelitian ini model kooperatif yang digunakan tipe Teams Games Tournament (TGT). Chotimah (Dalam Anggraini & Wulandari, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan jenis pembelajaran kolaboratif yang mengaitkan pada seluruh siswa tanpa membedakan posisi. Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif siswa dikelompokkan menjadi tim yang beranggotakan sejumlah 4-5 orang dengan kemampuan berbeda-beda. Menurut pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahap, yaitu. penampilan kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kompetisi dan hadiah.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seringkali siswa merasa bahwa pembelajaran tersebut membosankan, yang mengakibatkan menurunnya keaktifan siswa dikelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran (Adawiyah, 2021).

Peneliti berharap penerapan model proses pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mencari solusi yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran kolaboratif dengan Team Game Tournaments (TGT). Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memberikan manfaat kepada siswa, guru dan sekolah khususnya dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, meliputi Siklus I dan II. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan MC Taggart bahwa setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Tahapan penelitian ini terbentuk dari dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan alat alat untuk mendukung rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi Khulafaurasyidin, lembar observasi yang digunakan untuk mengamati, media pembelajaran power point dan buku paket untuk membantu siswa melaksanakan pembelajaran. Pada tahap penerapan pembelajaran menggunakan penerapan model Teams Games Tournaments (TGT). Pada tahap observasi peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas siswa selama pembelajaran. Selanjutnya pada tahap refleksi peneliti akan mengetahui tolak ukur pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan dan menjadi bahan pertimbangan untuk tindakan selanjutnya. Sumber bahan penelitian adalah siswa. Data yang digunakan merupakan data hasil observasi yang dilakukan selama penelitian.. Analisis data keaktifan siswa dilihat dari hasil lembar observasi yang berisi indikator keaktifan belajar. Evaluasi bentuk observasi ini didasarkan pada penentuan persentase aktivitas dengan rumus sebagai berikut : Wijayanti, (Dalam Suseno et al., 2017)

$$\text{Capaian} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100$$

Penilaian kriteria keaktifan belajar siswa menurut Arikunto (Dalam (Suseno et al., 2017)

Capaian	Kriteria
74%-100%	Sangat Aktif
50%-74%	Aktif
24%-50%	Pasif
0%-24%	Sangat Pasif

Tabel 1. Pedoman Kriteria Keaktifan Siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum rancangan yang disusun oleh pendidik dilaksanakan peneliti menyiapkan instrumen pendukung penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi Khulafaurasyidin, lampiran observasi penilaian yang digunakan untuk mengamati, media pembelajaran power point dan buku paket untuk membantu siswa melaksanakan pembelajaran.. Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dan II, hasil penggunaan Metode Team Game Tournament (TGT) dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kategori	Skor Minimal	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
Tuntas	$\geq 16$	15	62,5%	19	79,16%
Belum Tuntas	$\leq 16$	9	37,5%	5	20,83%
Jumlah		24	100%	24	100%

Berdasarkan keterangan tabel diatas menunjukkan data keaktifan siswa meningkat siklus I ke siklus II. Poin tindakan untuk siswa siklus I.  $\geq 16$  yaitu dari 24 siswa terdapat 15 siswa yang aktif, dengan presentase 62,5% dan sebanyak 9 orang siswa menunjukkan kategori kurang aktif dengan presentase 37,5% sedangkan hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yaitu sebanyak 19 orang masuk kategori aktif dengan presentase sebesar 79,16% dan mengalami penurunan kategori siswa tidak aktif sejumlah 5 orang dengan presentase 20,83%. Dapat disimpulkan bahwa kinerja siswa menjadi meningkat sebesar 16,6% dari proses siklus 1 ke siklus II..

### Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) fokus untuk menumbuhkan keaktifan proses belajar siswa lebih maksimal pada topik pelajaran PAI kelas V dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT. Pembelajaran kolaboratif gaya TGT merupakan model pembelajaran yang mudah digunakan oleh semua, apapun statusnya (Wilujeng, 2013). Jenis ini melibatkan kolaborasi siswa dan mencakup unsur permainan yang menciptakan semangat belajar. sehingga berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Presentase keaktifan siswa dalam belajar siklus I sebesar 62,5% atau terdapat 15 siswa yang dikategorikan aktif dan sebanyak 9 siswa dikategorikan tidak aktif. Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi siklus I terhadap hasil observasi dan keaktifan belajar siswa selama pembelajaran ditemukan bahwa keaktifan sebgaiian siswa masih belum terlihat seperti beberapa siswa terlihat belum bisa bekerja sama dalam kelompoknya mereka cenderung pasif, tidak mau bertanya, dan diam saat pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa belum mampu menaati peraturan pada saat turnamen dan kelompok yang terlihat aktif hanya kelompok B dan C sedangkan kelompok lain belum menunjukkan keaktifan baik saat pembelajaran, diskusi, dan penyelesaian soal yang diberikan pada saat turnamen. Dengan demian perlu diadakan siklus II untuk memperbaiki hal tersebut sebagai upaya mencapai tujuan tindakan kelas yang dijalankan.

Hasil refleksi siklus I, pada siklus II penerapan model TGT pada kelas PAI kelas PAI kelas V SDN Ciptamargi 2 mengalami peningkatan yang luar biasa pada hasil aktivitas belajar siswa atau 19 orang. terlibat. kelompok aktif dengan persentase 79,16% dan kelas siswa 5 orang mengalami penurunan sebesar 20,83%. Dapat disimpulkan bahwa kinerja siswa meningkat sebesar 16,6% dari siklus 1 ke siklus II.

Berdasarkan hasil observasi siklus II pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan, siswa menjadi bertambah antusias dan aktif di kelas. Hal ini disebabkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sepadan dengan karakteristik siswa, yaitu mereka suka bermain, suka belajar dalam kelompok dan suka ditantang. Model pembelajaran ini juga memajukan siswa untuk melaksanakan aktivitas fisik seperti mengamati, membaca, menulis, bekerja sama, serta aktivitas non fisik seperti pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktifitas belajar aktif siswa dalam belajar.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa implementasi pada model pembelajaran kolaboratif Team Game Tournament Mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SDN Ciptamargi 2 dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas, kondisi ini terbukti oleh mis. persentase peningkatan pada setiap siklusnya. Harapannya, guru dapat mempertimbangkan untuk menerapkan model ini dalam pengajarannya sehingga siswa terlibat aktif dan mampu mengembangkan pemikiran kritis. melalui pembelajaran yang menyenangkan terutama untuk mata pelajaran PAI yang lebih cenderung dianggap membosankan. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan model ini membutuhkan waktu yang cukup lama terutama saat *Games Tournament* sehingga tidak disarankan untuk digunakan secara terus menerus. Sedangkan bagi peneliti diharapkan penerapan model ini dapat menjadi referensi kedepannya dalam mengajar dan diharapkan dapat melakukan penelitian penerapan TGT pada jenjang sekolah yang berbeda agar dapat mengetahui kemampuan dan tantangan pada setiap jenjangnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/%0AEISSN:2502-471X%0ADOAJ-SHERPA/RoMEO-GoogleScholar-IPI>
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Team Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45–53.
- Ananda, R., Rafida, T., & Syahrudin. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Citapustaka Media, 89.

*Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SDN Ciptamargi 2 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*

Astuti, Y. A. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa psikologi. Diakses dari: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>