

**PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATERI MENGENAL RUKUN ISLAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BAGI
PESERTA DIDIK FASE A SDN KECIL LEON**

***APPLICATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT
METHOD IN INCREASING STUDENTS' INTEREST IN
KNOWLEDGE THE PIMS OF ISLAM IN ISLAMIC RELIGIOUS
EDUCATION AND CHARACTERISTICS EDUCATION
COURSES FOR STUDENTS IN PHASE A AT LEON SMALL
SDN***

ERNI

SDN Kecil Leon

Email: erni0984@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Mengenal Rukun Islam kelas I fase A SDN Kecil Leon Desa Rossoan Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan Metode *Team Games Tournament* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai Tim Permainan Turnamen. Subjek penelitian ini adalah fase A SDN Kecil Leon Tahun Ajaran 2023/2024, yang terdiri dari 14 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I persentase aktifitas siswa adalah 65,35% masuk dalam kategori tinggi, sementara pada siklus II persentase aktifitas siswa adalah 97% masuk dalam kategori sangat tinggi sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan ($\geq 75\%$). Peningkatan aktifitas belajar siswa terjadi karena siswa mulai terbiasa dengan pendekatan matematika realistik. Siswa mulai terbiasa untuk menemukan sendiri pengetahuan dengan bekerja kelompok. Siswa juga mulai terbiasa dengan diskusi kelompok dan presentasi. Beberapa siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran, menjadi cukup aktif pada pembelajaran siklus II. Kegiatan pembelajaran yang bermakna menjadikan siswa tidak mudah melupakan materi yang telah di jelaskan. Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa sebagai media juga sangat membantu siswa dalam memahami materi secara kongkrit sebelum menuju pada materi matematika formal.

Kata Kunci: hasil belajar, metode *team Games Tournament*

ABSTRACT

This study aims to find out whether the application of the Team Games Tournament learning method can increase student learning interest in Islamic Religious Education and Moral Education in the subject of Getting to Know the Pillars of Islam class I phase A SDN Kecil Leon Rossoan Village, Enrekang District, Enrekang Regency for the 2023/2024 academic year. This study uses the Team Games Tournament method, which in Indonesian is defined as the Tournament Game Team. The subject of this study was Phase A of Leon's Little Elementary School for the 2023/2024 Academic Year, which consisted of 14 students. Data collection techniques using tests, observation and documentation. The results of the study obtained that the Team Games Tournament Learning Method succeeded in increasing student learning interest. In the first cycle the percentage of student activity was 65.35% included in the high category, while in the second cycle the percentage of student activity was 97% included in the very high category so that it met the specified success criteria ($\geq 75\%$). An increase in student learning activities occurs because students are getting used to a realistic mathematical approach. Students are getting used to finding their own knowledge by working in groups. Students also get used to group discussions and presentations. Some students who were initially passive in learning, became quite active in cycle II learning. Meaningful learning activities make students not easily forget the material that has been explained. The Application of the Team Games Tournament Learning Method in Increasing Student Learning Interest as a medium is also very helpful for students in understanding material concretely before heading to formal mathematics material.

Keywords: learning outcomes, Team Games Tournament method, Islamic Religious Education and Character

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah sangat berperan dalam menentukan mutu pendidikan di Indonesia. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses interaksi antara guru dan siswa untuk penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang bersifat positif, dan pada tahap akhir didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu mengarahkan siswanya dengan sumber belajar sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses mencapai dan memperoleh hasil belajar, serta pembelajaran yang baik dan efektif serta efisien, tidak semudah dibayangkan banyak pihak. Untuk mencapai maksud dan tujuan tersebut, memerlukan metode dan cara yang tepat dalam mewujudkannya. Sebab, jika sistem belajar dan mengajar tidak memiliki metode yang tepat dalam mencapai tujuan, maka akan sulit untuk mendapatkan minat belajar yang maksimal. Metode merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang

digunakan untuk mengimplementasikan susunan rencana dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar tujuan pembelajaran tercapai.

Materi Mengetahui Rukun Islam adalah salah satu materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ada di jenjang SD tepatnya di kelas I Fase A. Materi tersebut bisa dikategorikan pada rumpun materi fiqih. Seperti yang diketahui di lapangan, fiqih secara etimologi kata “fiqih “ itu berasal dari istilah faqqaha yufaqqihu fiqhan yang artinya pemahaman dan sulit diterima oleh siswa. sesuatu yang sudah terjadi dan tidak dialami sehingga sulit untuk memahaminya.

Siswa sekolah dasar umumnya berusia 7-8 tahun hingga 12-13 tahun. Menurut teori Piaget (1988), siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir operasional konkrit. Pada tahap berpikir ini, siswa mampu mengoperasionalkan. Masih sangat banyak siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa rendah yaitu: Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, Proses pembelajaran monoton pada metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik jenuh dan tidak proses interaksi antar guru dengan peserta didik. Suasana belajar tidak kondusif karena peserta didik harus duduk diam mendengarkan penjelasan guru, Peserta didik pasif dalam proses pembelajaran karena kurang terjadi interaksi. Masalah tersebut tentu perlu segera diatasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien karena sebenarnya materi fiqih apabila dipelajari dengan baik, banyak ibrah/hikmah yang bisa diambil bagi para peserta didik.

Solusi yang kemudian peneliti ambil untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kaitannya dengan rendahnya minat belajar siswa pada materi asmaul husna adalah dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament. Dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament pada pokok bahasan rukun Islam diharapkan siswa bisa aktif, kreatif dan memiliki pengalaman berkesan dalam pembelajaran sehingga siswa mudah untuk memahami dan mencerna materi pembelajaran. Untuk membangkitkan hasil siswa dalam belajar adalah dengan mengganti metode pembelajaran yang saat ini tidak diminati oleh siswa. Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan siswa menjadi subjek yang berusaha menggali dan memecahkan sendiri masalah dari suatu konsep, dan guru sebagai fasilitator. Maka salah satu metode pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah metode Team games Tournamen.

Team Games Taurnament adalah metode games yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan mencocokkan jawaban dengan nomor urur rukun islam yang terdiri dari dua bagian yaitu soal dan jawaban yang dicocokkan siswa dengan berlombah menjawab soal. Metode ini dapat membantu siswa untuk aktif dan bersosialisasi langsung dengan teman.

Metode pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif dan tidak monoton. Metode Team games Taurnament dapat membuat siswa berkomunikasi antar teman sebayanya sehingga terbentuk kerjasama dan komunikasi yang dapat menghargai pendapat siswa lain. Model pembelajaran bisa didukung dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menerapkan metode pembelajaran Team Games taurnament . Metode tersebut adalah salah satu cara mengurangi kesulitan siswa dalam memahami materi .Kelebihan dari metode ini adalah menumbuhkan rasa gembira dalam belajar, materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menarik perhatian siswa, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan penilaian dilakukan dengan cara pengamatan dan bermain.

Rendahnya Minat belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama islam materi rukun islam diatas disebabkan oleh adanya beberapa masalah yang terjadi seperti metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut ditandai dengan adanya siswa yang tidak memperhatikan guru, bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang tidak menyenangkan atau membosankan karena tidak menggunakan alat media yang menarik minta siswa untuk belajara. Dampaknya peserta didik kurang memahami materi yang diberikan guru. Proses pembelajaran monoton pada metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik jenuh dan tidak proses interaksi antar guru dengan peserta didik. Hal tersebut ditandai dengan adanya orang tua atau wali yang kurang memperhatikan anaknya ketika diberikan tugas dirumah sehingga siswa tersebut tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru dan hanya fokus kepada gadget. Disebabkan karena orang tua yang terlalu sibuk didunia luar, kurangnya peran serta orang tua dalam menentukan kebijakan sekolah. Dampaknya peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga siswa tersebut ketinggalan materi.

Team Games Tournament dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai Tim Permainan Turnamen. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang

dirancang untuk mengukur pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas atau pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas kelompok. Permainan dapat dimainkan pada meja turnamen, yang diisi oleh wakil-wakil kelompok berbeda namun memiliki tingkat kemampuan yang sama.

Permainan pada Team Games Tournament dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan semua siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan poin bagi peningkatan skor kelompoknya jika mereka berusaha secara maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Berdasarkan kesamaan dan perbedaan masing-masing tipe, pada pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament mengakomodasi usaha-usaha setiap individu anggota kelompok, tapi juga tetap memberikan penilaian terhadap usaha-usaha kerja kelompok. Tipe Team Games Tournament ini juga mempunyai kelebihan karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (games) yang dikemas dalam sebuah turnamen (tournament), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Team Games Tournament* dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas atau pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas kelompok. Langkah langkah metode Team Games Tournament menurut pendapat Slavin, yaitu tahap penyajian kelas, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Adapun prosedur penelitian metode *Team Games Tournament* secara detail adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Metode *Team Games Tournament*

Penelitian Metode *Team Games Tournament* ini dilakukan di SDN Kecil Leon Yyang beralamat di Leon, Desa Rosoan, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang, Prov. Sulawesi Selatan pada Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 3 Mawasangka pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % siswa yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan pengamatan atau observasi terhadap subjek penelitian sebagai langkah awal dalam melakukan penelitian tindakan kelas. Selain itu peneliti juga melakukan konsultasi dan permohonan izin kepada kepala sekolah untuk mengadakan PPL sekaligus penelitian tindakan kelas. Kepala sekolah memberikan izin untuk pelaksanaannya dan memberikan rekomendasi untuk tetap melaksanakan PPL dan PTK dalam jam pembelajaran dan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Peneliti juga melakukan koordinasi dengan sesama guru dalam rangka kesiapannya berkolaborasi dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti bekerja sama dengan guru PAI dan

rekan guru lainnya melakukan setting kelas termasuk persiapan pengambilan gambar atau video selama pelaksanaan pembelajaran.

Data hasil belajar peserta didik kelas 1 pra siklus sebanyak 14 orang. Pada tabel diatas, rata-rata nilai perolehan dibawah standar, seluruh peserta didik belum tuntas dalam pembelajaran. Angka perolehan dari 40-50 angka tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar dari seluruh peserta didik.

Tabel 1 Daftar Nilai Pra Siklus

Kategori Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	43
Ketuntasan Klasikal	0%
Nilai Tertinggi	50
Nilai Terendah	40
Siswa Tuntas	0
Siswa Belum Tuntas	14

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dari 14 jumlah siswa pada kegiatan awal belum ada yang tuntas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa pada kegiatan awal (pre test) dengan tidak menggunakan metode *Team Games Tournament* masih belum tuntas. Maka peneliti perlu untuk melanjutkan penelitian pada siklus I.

Siklus I

Hasil penelitian diperoleh dari empat tahapan pembelajaran yang dilakukan pada proses belajar mengajar di kelas.

Tahapan-tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus. Adapun persiapan yang dilakukan yaitu: Membuat Modul Ajar dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* yang dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa. Membuat kartu Rukun Islam kemudian ditempel pada kertas karton. Membuat soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Membuat instrumen pengamatan yang terdiri dari, lembar observasi, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *index card match*, dan instrumen asesmen untuk mengukur hasil belajar

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan merupakan tahap pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan hasilnya diharapkan berupa peningkatan keefektifan proses pembelajaran yang bermuara pada peningkatan mutu hasil belajar peserta didik. Pada tahap ini yang dilakukan guru yaitu:

- a) Guru menyampaikan materi kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- c) Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan dan membuat catatan kecil dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* yang sesuai dengan materi yang diberikan.
- d) Guru melihat keaktifan dan respon siswa terhadap materi dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siklus I

Kategori Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	72
Ketuntasan Klasikal	43%
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	60
Siswa Tuntas	6
Siswa Belum Tuntas	8

Dari data di atas dengan jumlah siswa 14 di peroleh rata-rata 72 ,Dan yang tuntas hanya 6 orang(60%) dan yang tidak tuntas berjumlah 8 orang (80%). Data hasil belajar peserta didik Siklus I dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan nilai rata – rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 43 meningkat menjadi 72 pada siklus I. Dimana pada pra siklus tidak ada peserta didik yang tuntas sementara pada siklus I meningkat menjadi 6 orang untuk peserta didik yang tuntas dari jumlah total 14 orang. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa ,peneliti akan memperbaiki tindakan pada siklus II.

Siklus II

Hasil penelitian siklus II berupa hasil pengamatan selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan proses pembelajaran meliputi aktivitas belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif. Sementara aktifitas diperoleh dari pengamatan menggunakan lembar pengamatan aktifitas siswa.

Setelah melakukan tahapan siklus I, peneliti melanjutkan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus ke II pada tanggal 03 Agustus 2023, seperti halnya siklus yang pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Dari refleksi siklus I, peneliti menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian Tindakan kelas pada siklus II. Pada siklus ke II materi tetap sama dan tidak ada yang berubah, namun sedikit ada perbedaan dengan siklus I, dimana siswa lebih dituntut untuk mandiri dalam proses pembelajaran guna melihat peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran

Adapun tahapan perencanaan yaitu :.Membuat Modul ajar dengan menggunakan metode Team Games Tournament yang dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa,Membuat soal evaluasi untuk mengetahui minat belajar siswa.

Membuat instrumen pengamatan yang terdiri dari, lembar observasi, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode, Team Games Tournament dan instrumen

b. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Team Games Tournament yang sesuai pada materi pelajaran, berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.Peneliti memulai pembelajaran dengan salam, menanyakan kondisi siswa, tanya jawab materi sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan berlangsung dan menyampaikan materi apa yang akan dipelajari adalah tentang Rukun Islam.Kegiatan selanjutnya adalah peneliti menjelaskan dan menyajikan materi pembelajaran mengenaiRukun Islam.Peneliti membagikan kartu yang sudah di tempel pada kertas manila berisikan soal kepada siswa ,dan mencari jawaban kemudian menulis jawaban di atas kertas yang telah disediakan. mereka membacakan hasil kelompok didepan kelas. Sebelum menutup pelajaran peneliti memberikan kesimpulan dan penguatan - penguatan agar mengulagi pelajaran di rumah.

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siklus II

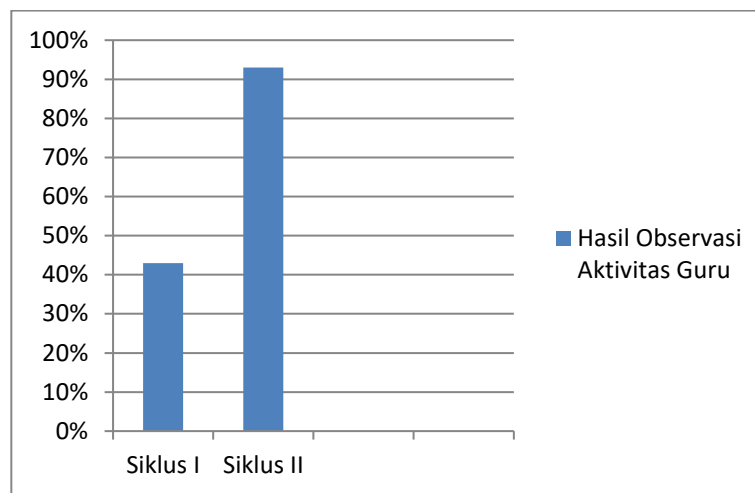
Kategori Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	88,7
Ketuntasan Klasikal	93%
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	68
Siswa Tuntas	13
Siswa Belum Tuntas	1

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah siswa sebanyak 14 orang sebanyak 13 siswa tuntas dalam menjawab soal yang diberikan dan sebanyak 1 siswa yang belum tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Dari paparan hasil nilai yang didapatkan siswa maka tampak bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah mencapai 93% dengan rata-rata nilai diperoleh 88,7. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 68. Dengan ini membuktikan bahwasannya metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan lagi.

Tabel 4 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

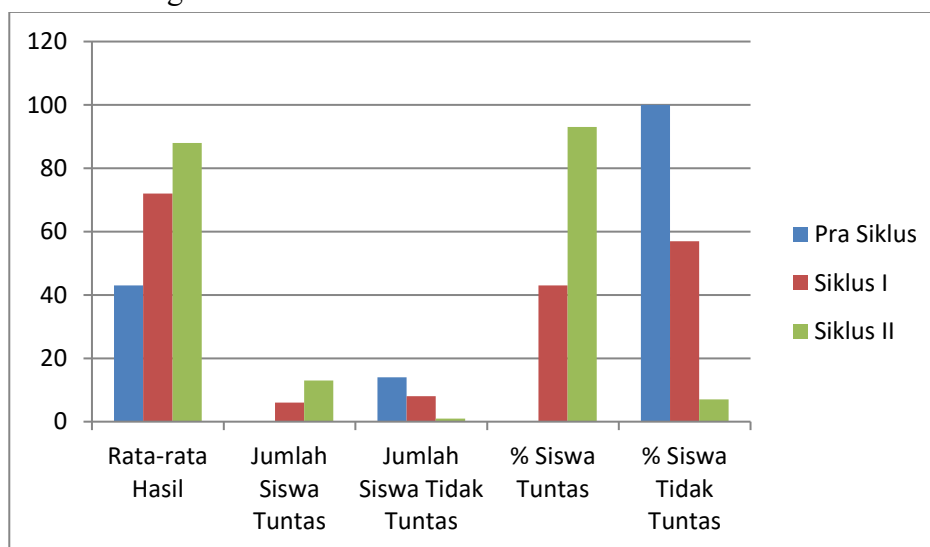
Keterangan	Pra Siklus	Sesudah Siklus		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
Nilai rata- rata	43	72	88,7	Meningkat
Jumlah Siswa yang tuntas	0	6	13	
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	14	8	1	
Ketuntasan Hasil Belajar siswa	0%	43%	93%	

Tabel 4 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan metode *Team Games Tournament* pada fase A SDN Kecil Leon. Dari hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Untuk aktivitas guru pada siklus I memperoleh 43 % dan pada siklus II yaitu 93%. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari diagram hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II berikut:



Gambar 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tes pada siklus II, terjadi peningkatan yang sudah memuaskan dengan rata hasil belajar siswa berjumlah 88,7. Jumlah siswa yang tuntas berjumlah 16 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 93% dan jumlah siswa yang tidak tuntas 1 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 7%. Dibawah ini adalah diagram yang menggambarkan rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I dan siklus II pada fase A SDN Kecil Leon pada materi Mengenal Rukun Islam.



Gambar 3 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik setiap Siklus

Berdasarkan gambar 3 diatas dapat disimpulkan bahwa setiap proses pembelajaran PAI dan BP mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I. Meskipun, di siklus I mengalami peningkatan namun belum memenuhi kriteria ketuntasan siswa secara keseluruhan karena siswa yang tuntas < 75 % akan tetapi

peningkatan sudah ditunjukkan. Setelah perbaikan pembelajaran di laksanakan dalam siklus II ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 93%. Pada Siklus II ini rata-rata siswa sudah memenuhi dan melebihi KKM yang ditetapkan.

Pada siklus II ini ,siswa telah aktif dalam belajar dan sudah mengerti metode pembelajaran *Team Games Tournament* yang telah disampaikan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai nilai KKTP, yang mana siswa sudah tuntas 93%, walaupun masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah ketuntasan maksimal. Berdasarkan hasil yang telah diuraikan di atas bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Rukun Islam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ninai siswa baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran *Team Games Tournament* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .Pada siklus I ,dan II hasil belajar siswa telah mengalami kenaikan dan telah mencapai nilai KKTP. Adapun hasil proses belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 5 Aktivitas belajar siswa setiap siklus

No	Siklus	Rata -rata Skor	Keterangan
1.	Siklus I	1,6	Cukup
2.	Siklus II	3,8	Baik

KESIMPULAN

Pendekatan “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, Pada Materi Mengenal Rukun Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik Fase A SDN Kecil Leon Tahun Pelajaran 2023/2024. Pada siklus I persentase aktifitas siswa adalah 65,35% masuk dalam kategori tinggi, sementara pada siklus II persentase aktifitas siswa adalah 97% masuk dalam kategori sangat tinggi sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan ($\geq 75\%$). Peningkatan aktifitas belajar siswa terjadi karena siswa mulai terbiasa dengan pendekatan matematika realistik. Siswa mulai terbiasa untuk menemukan sendiri pengetahuan dengan bekerja kelompok. Siswa juga mulai terbiasa dengan diskusi kelompok dan presentasi. Beberapa siswa yang awalnya pasif dalam pembelajaran, menjadi cukup aktif pada pembelajaran siklus II. Perhatian siswa terhadap penjelasan yang disampaikan dengan menggunakan kertas origami juga meningkat. Kegiatan pembelajaran yang

bermakna menjadikan siswa tidak mudah melupakan materi yang telah di jelaskan. “Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, sebagai media juga sangat membantu siswa dalam memahami materi secara kongkrit sebelum menuju pada materi matematika formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrasyi, Muhammad Athiyyah Al. 2003. *Prinsip-prinsip Dasar Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arabi, *Rahasia Asmaul Husna: Mengungkap Makna 99 Nama Allah*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta:Kencana Prenada Media
- Daradjat, Zakiyah, dkk., 2000. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiyono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah , Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Faruq , Umar. 2011. *Khasiat dan Fadhilah 99 Asma"ul Husna*. Surabaya: Pustaka Media.
- Firdaus, Andrian. 2019. “*Pembiasaan membaca Asmaul Husna dalam Menanamkan Pengetahuan Keagamaan pada Anak di SDIT Abata Lombok (NTB)*,” Jurnal Al-Amin; Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan. No.2.
- Ghafurun Rahimun dalam Surah Al-Baqarah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Group, Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia*. Bandung : PT Mizan Pustaka.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*.
- Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.
- Hasan, Moh. Syamsi. 2015. *Asmaul Husna (Keistimewaan, Khasiat dan Mengamalkannya*. Surabaya: Amelia.
- Kresnanto, Deddy. 2016. *Metode pembelajaran Card Match*, dalam <http://widya.wordpress.com>.

Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan

Vol. 1. No. 3. Juni 2023

Hal.468-481

- Majid, Abdul Majid dan Dian andayani.2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Abdul. 2011. *Memahami Esensi Asmaul Husna dalam Al-Qur''an,*” Jurnal Adabiyah, Vol.11, no.2.
- Sadirman. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar, cet, XIII*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. jakarta : Kencana.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman. *Active Learning: 101 Strategi to Teach Any Subject*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. cooperative learning.
- Winkel , W.S. 2000. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Cetakan ke IV*. Jakarta: Gramedia