

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMEN PADA MATERI BERIMAN KEPADA QADA' DAN QADAR

Erni Ibrahim

SD Negeri 11 Bongomeme

erniibrahim158@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Beriman Kepada Qada dan Qadar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Model Pembelajaran Team Games Turnamen. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik fase C kelas VI di SDN 11 Bongomeme yang terdiri dari 12 peserta didik. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah berikut ini : 1. Merencanakan tindakan (Planning), 2. Melaksanakan Tindakan (Action), 3. Observasi (Observation), dan 4. Refleksi (Reflektion). Hasil penelitian, berdasarkan hasil test pada pra siklus, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi "Beriman Kepada Qada dan Qadar". Pada pra siklus sebelum diterapkannya Model Pembelajaran Team Games Turnamen hasil belajar peserta didik secara klasikal hanya 4 peserta didik (33,33%) yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 68,33. Setelah diterapkannya metode tersebut pada siklus I sebanyak peserta didik 7 (58,33%) yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 77.5 dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 12 peserta didik (100%) tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 90. Kenaikan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Turnamen. Peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena model ini mendukung peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : hasil belajar, model pembelajaran Team Games Turnamen, PAI dan Budi Pekerti

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes on the material Believing in Qada and Qadar in the subject of Islamic Religious Education and Character Education through the Team Games Tournament Learning Model. The subjects in this study were students in phase C class VI at SDN 11 Bongomeme consisting of 12 students. This type of research is Classroom Action Research. Data collection techniques in this study used tests, observations and documentation. The stages in this study are as follows: 1. Planning actions (Planning), 2. Carrying out Actions (Action), 3. Observation (Observation), and 4. Reflection (Reflektion). The results of the study, based on the test results in the pre-cycle, cycle I and cycle II, there was a significant increase in students' learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character Education, especially in the material "Believing in Qada and Qadar". In the pre-cycle before the implementation of the Team Games Tournament Learning Model, the learning outcomes of students classically were only 4 students (33.33%) who completed the learning with an average score of 68.33. After the implementation of the method in cycle I, 7 students (58.33%) completed the learning with an average score of 77.5 and in cycle II there was an increase of 12 students (100%) completed the learning with an average score of 90. This increase shows substantial progress in improving student learning

outcomes using the Team Games Tournament Learning Model. Students are more enthusiastic and enthusiastic in participating in learning, because this model supports students to play an active role in the learning process.

Keywords: learning outcomes, Team Games Tournament learning model, PAI and Budi Pekerti

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan bagi setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan serta meningkatkan martabat dalam kehidupan. Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai perkembangannya. Pendidikan ini diperoleh melalui proses dari pendidikan dasar, menengah, sampai perguruan tinggi. Pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan akan sangat berguna bagi kehidupan akan datang manakala setiap orang mampu memanfaatkan dan mengoptimalkan pendidikan didapatnya selama ini. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan individu dan masyarakat. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan nilai-nilai moral.¹

Rendahnya hasil belajar merupakan masalah yang harus segera diperbaiki dalam proses pembelajaran, Oleh karena itu diperlukan peninjauan kembali terhadap strategi pembelajaran yang telah digunakan.²Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain model pembelajaran yang kurang menarik, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta kurangnya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar³.

Untuk merancang pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan konten dan karakteristik peserta didik. Banyak model dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam merancang proses pembelajaran. Salah satunya adalah Model pembelajaran kooperatif, khususnya model Teams Games Tournament (TGT), telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik di berbagai tingkat pendidikan. Model Pembelajaran ini melibatkan pembentukan kelompok kecil yang heterogen, di mana peserta didik berkompetisi dalam permainan yang dirancang untuk

¹ Zakiah, S. (2024). Konsep pendidikan nilai dalam filsafat pendidikan islam: perspektif k.h. hasyim asy'ari dan buya hamka. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(3), 347-361

² Utami, P. P., & Vioreza, N. TeacherWork Productivity in Senior High School. *International Journal of Instruction*, 14(1), 599-614. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14136A,2020>

³ Lubis, M. A., & Azizan, N. Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 54-60.2018

memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.⁴

Salah satu keunggulan model Team Games Tournament (TGT) adalah kemampuannya untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keefektifan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, Adiputra dan Heryadi juga mencatat bahwa model Team Games Tournament (TGT) dapat mengubah pendekatan pembelajaran dari model klasikal yang sering digunakan oleh guru, menjadi lebih interaktif dan bermakna.⁵

Pendidikan di sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Masalah yang terjadi di SD Negeri 11 Bongomeme, khususnya pada kelas VI, berkaitan dengan ketidaktuntasan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada materi Iman kepada Qada dan Qadar. Setelah dilakukan pengamatan, ditemukan bahwa penyebab utama dari masalah ini adalah kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Banyak peserta didik yang merasa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tersebut menjadi terbatas.

Untuk mengatasi masalah ini, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dianggap sebagai solusi yang efektif. Model TGT memiliki karakteristik yang dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik melalui permainan berbasis tim, yang sekaligus mendukung pembelajaran secara kolaboratif. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan mempersiapkan diri menghadapi pertandingan atau kuis yang berbasis tim. Proses ini meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan juga melibatkan teman-temannya dalam diskusi dan pertukaran ide.

Melalui model Team Games Tournament (TGT), peserta didik tidak hanya aktif dalam proses pembelajaran tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan untuk bekerja sama dalam tim, menyampaikan pendapat, dan memberikan kritik secara konstruktif. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik, dan hasil belajar mereka dapat

⁴ Abdillah, L. (2023). *Model pembelajaran teams games tournament berbasis keterampilan proses sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa*. Jurnal Educatio Fkip Unma, 9(2), 1051-1060

⁵ Adiputra, D. and Heryadi, Y. (2021). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar*. Jurnal Holistika, 5(2), 104

ditingkatkan secara signifikan. Model TGT ini diharapkan mampu menyelesaikan tantangan yang ada dan membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran di SD Negeri 11 Bongomeme.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dapat diartikan sebagai cara atau langkah yang digunakan peneliti dalam menentukan dasar atau konsep dari penelitian yang akan dilaksanakan.⁶ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). PTK bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan reflektif.

Penelitian ini mengikuti model siklus yang meliputi empat tahap utama:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini guru merencanakan semua kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian, termasuk merancang skenario kegiatan pembelajaran dan menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Pelaksanaan (Acting)

Pada tahap ini guru atau peneliti melakukan perbaikan, peningkatan, dan perubahan untuk menjadi lebih baik.

3. Pengamatan (Observing)

Pada tahap ini, peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan oleh peserta didik.

4. Refleksi (Reflecting)

Pada tahap ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti atau guru dapat melakukan perbaikan terhadap rencana awal.

A. Variabel Penelitian

- a. Variabel Dependen ; Hasil belajar peserta didik pada materi “Beriman Kepada Qada dan Qadar”.
- b. Variabel Independen ; Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi “Beriman Kepada Qada dan Qadar”.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

- a. Populasi : Peserta didik kelas VI berjumlah 12 orang di SD Negeri 11 Bongomeme.
- b. Sampel Penelitian: Seluruh peserta didik kelas VI berjumlah 12 orang di

⁶ Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : CV. Alfabeta,2017

SD Negeri 11 Bongomeme.

C. Jenis, Sumber dan Teknik Pengumpulan data

a. Jenis Data

1. Data kualitatif; berfungsi untuk memberikan gambaran mendalam tentang proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta tanggapan mereka terhadap pembelajaran.

- 1). Observasi

Mengamati proses pembelajaran dan interaksi Peserta Didik dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk menilai efektivitas dan dinamika pembelajaran.

- 2). Dokumentasi

Mengumpulkan dan menganalisis dokumen terkait seperti Modul Ajar, hasil tes, catatan observasi, dan feedback dari Peserta Didik dan guru.⁷

2. Data Kuantitatif; berkaitan dengan angka dan statistik yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Peserta Didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Data ini diperoleh melalui test hasil belajar yang dilakukan sebelum (Pre Test) setelah (Post Test) tindakan.

b. Sumber Data

Seluruh peserta didik kelas VI berjumlah 12 orang di SDN 11 Bongomeme Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (pretes dan post test), Observasi kelas dan Dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Team Game Turnamen berhasil menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan hal ini dapat dilihat dari setiap tahapan yang dilakukan, dimana dari tahap sebelum tindakan peserta didik yang tuntas hanya 4 peserta didik (33,33%) dari jumlah 12 orang peserta didik. Selanjutnya dari tindakan siklus 1 peserta didik yang berhasil 7 orang (58,33%), kemudian pada siklus kedua peserta didik yang tuntas lebih tinggi dari target yang diinginkan yaitu (100%) dari 12 jumlah peserta didik.

⁷ Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Berkaitan dengan hasil observasi baik aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Hal itu dilakukan dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya hasil yang di capai dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.18

**Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa dalam
Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II**

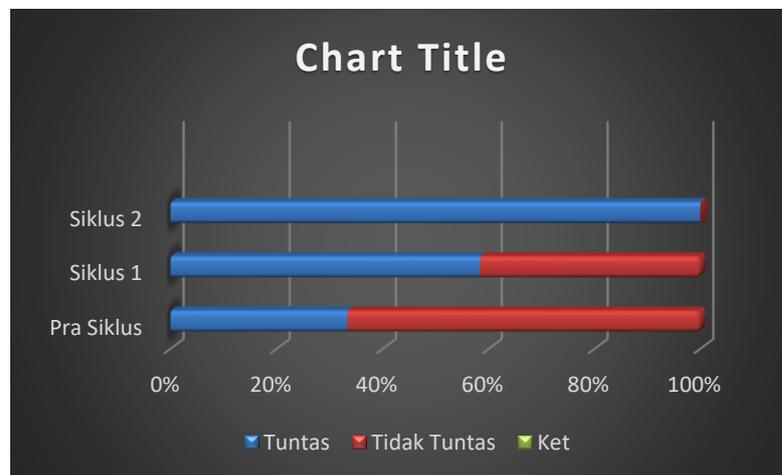
No	Nama	KKM	Nilai			Ket
			Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II	
1.	Siswa 1	75	80	90	100	Tuntas
2.	Siswa 2	75	50	60	80	Tuntas
3.	Siswa 3	75	80	90	100	Tuntas
4.	Siswa 4	75	60	70	80	Tuntas
5.	Siswa 5	75	90	90	100	Tuntas
6.	Siswa 6	75	50	60	90	Tuntas
7.	Siswa 7	75	70	80	90	Tuntas
8.	Siswa 8	75	60	70	80	Tuntas
9.	Siswa 9	75	80	90	100	Tuntas
10.	Siswa 10	75	60	70	80	Tuntas
11.	Siswa 11	75	70	80	90	Tuntas
12.	Siswa 12	75	70	80	90	Tuntas
Jumlah			820	930	1080	
Rata-rata			68,33	77,5	90	
Nilai Tertinggi			90	90	100	
Nilai Terendah			50	60	80	
Presentase Siswa Tuntas Belajar			33,33%	58,33 %	100 %	
Persentase Siswa Tidak tuntas			66,67 %	41,67 %	0 %	

Tabel 4.21

Rekapitulasi Nilai Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Pencapaian Hasil Belajar	Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	Ket
1	Pra Siklus	820	68,33	33,33%	
2	Siklus 1	930	77,5	58,33 %	
3	Siklus 2	100	90	100 %	

Rekapitulasi ketuntasan setiap siklus dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut:



Gambar 1 : Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes tertulis pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi “Beriman Kepada Qada dan Qadar”. Pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik tercatat sebesar 77,5, sementara pada siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 90. Kenaikan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Games Turnamen.

Analisis data juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas baik dari sisi guru maupun peserta didik. Dalam siklus I, observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa hanya 80% dari waktu pembelajaran yang digunakan untuk interaksi aktif dengan siswa. Namun, pada siklus II, persentase ini meningkat menjadi 100%, di mana guru lebih banyak melakukan pendekatan interaktif, seperti tanya jawab dan diskusi kelompok.

Di sisi lain, aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran tercatat hanya 70%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 90%. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran Team Games Turnamen.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Dengan penerapan Model Pembelajaran Team Games Turnamen yang lebih interaktif dan melibatkan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan pemahaman siswa terhadap materi “Beriman Kepada Qada dan Qadar” semakin mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Team Games Turnamen berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Team game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 11 Bongomeme. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan signifikan dari tahap pra siklus hingga berakhir pada siklus II. Peningkatan tersebut meliputi capaian nilai rata-rata siswa yang semakin tinggi dan persentase ketuntasan yang mencapai 100%.
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 11 Bongomeme sangat perlu Penerapan model pembelajaran Team game Tournament . Dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat saling membantu dan berbagi informasi dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Penggunaan model pembelajaran Team game Tournament tidak hanya membantu peserta didik berinteraksi lebih baik dengan materi, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan informasi. Dengan meningkatkan cara penyampaian dan interaksi, guru mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Adiputra, and Heryadi, Y. (2021). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar*. Jurnal Holistika, 5(2), 104
- L. Abdillah, (2023). *Model pembelajaran teams games tournament berbasis keterampilan proses sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa*. Jurnal Educatio Fkip Unma, 9(2), 1051-1060
- M. A., Lubis, & Azizan, N. *Pembelajaran PAI Berbasis ICT*. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam, 7(1), 54-60.2018

- P. Utami, P., & Vioeza, N. *TeacherWork Productivity in Senior High School*. International Journal of Instruction, 14(1), 599–614.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta,2017
- S. Zakiah, (2024). *Konsep pendidikan nilai dalam filsafat pendidikan islam: perspektif k.h. hasyim asy'ari dan buya hamka*. Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 5(3), 347-361