

Peningkatan Prestasi Belajar PAI Materi Iman Kepada Rasul Allah SWT melalui Metode *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas V SDN 1 Tanggung Kabupaten Tulungagung Semester II Tahun 2021/2022

Diterima:
20 Oktober 2022
Revisi:
26 Oktober 2022
Terbit:
2 Nopember 2022

Suparmi
SDN 1 Tanggung
Tulungagung, Indonesia
E-mail: ts.suparmii@gmail.com

Abstract— *The results of the re-study to students related to Faith to the Prophet of Allah, that the teacher's delivery was only delivered by the lecture method and stories were certainly not captured by the students. Because it has been proven that the material for Faith to the Apostles of Allah SWT is more about telling and seeing various audio-visual media (cartoons) related to stories of exemplary prophets so that students feel less responsive or focused in the process of learning outcomes in the classroom. And there are several factors that cause the low value of student learning outcomes that come from within the students themselves, including the possibility that students are lazy, sleepy, pay less attention to teachers, or are irregular in learning. Then the occurrence of student learning outcomes are less in accordance with the standard goals of achievement.*

The purpose of this study was to obtain an objective picture of the Improvement of Learning Achievement in Islamic Religious Education in the Material of Faith to the Apostles of Allah SWT through the Team Games Tournament Method for Class V Students of SDN 1 Responsibility, Campurdarat District, Tulungagung Regency, Semester II Year 2021/2022. From the results of research conducted for two cycles, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament learning model is able to improve student learning achievement, this is proven by increasing student learning achievement at an average value in the pre-cycle of 68.26 with a learning completeness percentage of 56.52%. increased in the first cycle to 74.35 with a percentage of completeness of 78.26% and increased again in the second cycle to 81.74 with a percentage of 100% completeness. Teacher activity in the first cycle of learning by 66.67% increased in the second cycle to 83.33%. While student activity in the first cycle of learning by 62.50% increased in the second cycle of 85.42%.

Keywords— *Islamic Religious Education Learning Achievement, Team Games Tournament Method, SDN 1 Tanggung*

I. PENDAHULUAN

Guru sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, harus mampu mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Hasil belajar ulangan kepada siswa terkait materi Iman Kepada Rosul Allah, bahwa penyampaian guru hanya disampaikan dengan metode ceramah dan cerita tentu kurang ditangkap oleh siswa. Karena sudah terbukti materi Iman Kepada Rasul Allah SWT yang dimana lebih banyak menceritakan dan melihat berbagai media audio visual (kartun) terkait

kisah-kisah keteladanan para nabi sehingga siswa merasa kurang ditanggap atau fokus dalam proses hasil pembelajaran didalam kelas. Dan ada beberapa faktor penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa ini yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya ada kemungkinan siswa malas, ngantuk, kurang memperhatikan guru, atau tidak teratur dalam belajar. Maka terjadinya hasil belajar siswa kurang sesuai tujuan standar pencapaian.

Dari uraian diatas, maka guru diharapkan untuk berupaya lebih untuk dapat melakukan pendekatan dalam belajar mengajar sebagai upaya mengoptimalisasi hasil belajar, sebab tanpa pendekatan ini hasil belajar tidak akan diperoleh dengan sebaik-baiknya. Ada berbagai alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya pendekatan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini adalah pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament*. Metode *Team Games Tournament* adalah suatu pertandingan permainan tim, dimana siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran kepada siswa di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen.

Berdasar uraian diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Rasul Rasul Allah SWT melalui Metode *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas V SDN 1 Tanggung Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung Semester II Tahun 2021/2022

II. METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VSDN 1 Tanggung Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung. Jumlah subyek penelitian sebanyak 23 siswa Semester II tahun 2021/2022. Alasan peneliti melakukan penelitian di Kelas V karena siswa mengalami kesulitan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini diketahui dari nilai rata rata siswa tersebut masih banyak yang dibawah KKM.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Alokasi waktu dalam penelitian ini setiap pertemuan beralokasi waktu 4x35 menit yang dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2022. Tahapan peneliti dalam kegiatan penelitian ini memuat beberapa kegiatan pra tindakan dan kegiatan pelaksanaan tindakan yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk mencari nilai rata rata siswa

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2004 (Depdinas, 2007), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 70% atau nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 85%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk observasi aktifitas siswa dan guru

Besarnya nilai yang diperoleh oleh siswa dan guru merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul (Ngalim Purwanto, 2004: 102). Rumus untuk menghitungnya yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal

100 : Bilangan Tetap

Suatu program atau tindakan dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan. Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini mengacu pada pendapat Zainal Aqib (2011: 41) dan diterapkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Kriteria keberhasilan tindakan tersebut yaitu:

1. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata persentase tiap indikator aktivitas siswa mencapai 80%.
2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila peningkatan hasil belajar siswa hingga 80% siswa dikelas memenuhi ketuntasan minimal yakni 75.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada tahap prasiklus, peneliti bersama kolaborator penelitian mengidentifikasi permasalahan yang ada di Kelas VSDN 1 Tanggung yaitu tentang rendahnya prestasi belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan Iman Kepada Rasul Allah SWT. Hal ini disebabkan oleh pemilihan metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kurang tepat. Dari hasil observasi awal terekam bahwa guru banyak melakukan kegiatan ceramah dengan sesekali melakukan kegiatan Tanya jawab. Focus dari pertanyaan masih tertuju pada siswa yang tampak mengantuk dan tidak konsentrasi. Dalam pembelajaran siswa tampak tegang, karena takut bila tiba-tiba ada pertanyaan dari guru dan tidak bisa menjawab. Nilai rata-rata prasiklus siswa sebesar 68,26 dengan prosentase ketuntasan mencapai 56,52%.

2. Siklus I

Adapun data hasil observasi yang diperoleh dalam penelitian siklus I adalah:

- a. Kegiatan belajar mengajar masih belum efektif, Hanya siswa berkemampuan tinggi yang aktif selama proses pembelajaran.
- b. Kerjasama tim masih kurang selama diskusi berlangsung.

Dari nilai yang didapat direfleksikan bahwa dengan menerapkan metode Team Games Tournament diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,35 dan ketuntasan belajar mencapai 78,26% atau ada 18 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar. Belum tercapainya ketuntasan belajar siswa sebesar 85%, maka tindakan perbaikan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VSDN 1 Tanggung dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Rata-rata prosentase aktifitas siswa siklus I sebesar 62,50% dan rata-rata prosentase aktifitas guru siklus I sebesar 66,67%.

3. Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

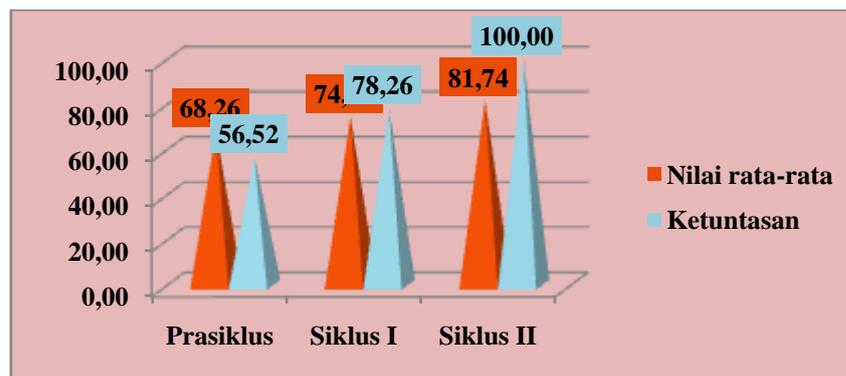
- a. Guru terlihat mampu mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I
- b. Guru dapat melaksanakan kegiatan belajar yang menyenangkan
- c. Kegiatan belajar mengajar juga sudah terkesan lebih hidup
- d. Siswa terlihat aktif dalam melakukan kegiatan diskusi
- e. Penerapan Metode *Team Games Tournament* dapat berjalan dengan baik.

Dari nilai yang didapat direfleksikan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 81,74 dan ketuntasan belajar mencapai 100% atau 23 siswa sudah tuntas belajar. Dengan demikian penelitian ini berakhir pada siklus II. Untuk rata-rata aktifitas siswa siklus II sebesar 85,42% sedangkan rata-rata prosentase aktifitas guru siklus II sebesar 83,33%.

B. Pembahasan

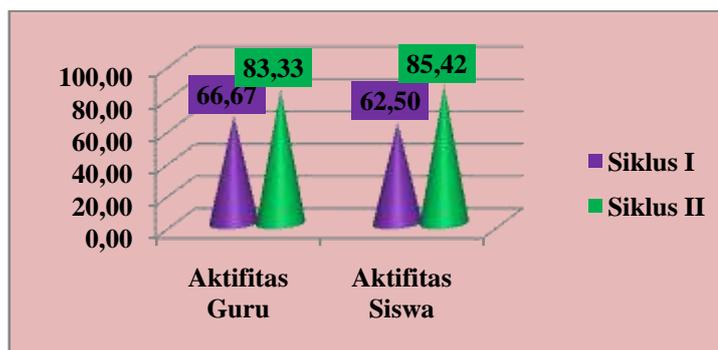
Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam materi Iman Kepada Rasul Rasul Allah SWT siswa Kelas VSDN 1 Tanggung dengan meningkatnya prestasi belajar siswa pada nilai rata-rata siswa pada pra siklus 68,26 dengan prosentase ketuntasan belajar 56,52% meningkat pada siklus I menjadi 74,35 dengan prosentase ketuntasan 78,26% meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,74 dengan prosentase ketuntasan 100%.

Grafik 1. Peningkatan prestasi belajar siswa



Berdasarkan pada grafik tersebut dapat diketahui peningkatan aktifitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Aktifitas guru siklus I sebesar 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 83,33%. Sedangkan aktifitas siswa siklus I sebesar 62,50% meningkat pada siklus II sebesar 85,42%.

Grafik 2. Peningkatan aktifitas siswa dan guru dalam pembelajaran



IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model belajar Team Games Tournament mampu meningkatkan prestasi belajar siswa hal ini terbukti dengan meningkatkan prestasi belajar siswa pada nilai rata-rata pada pra siklus 68,26 dengan prosentase ketuntasan belajar 56,52% meningkat pada siklus I menjadi 74,35 dengan prosentase ketuntasan 78,26% meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,74 dengan prosentase ketuntasan 100%. Aktifitas guru dalam pembelajaran siklus I sebesar 66,67% meningkat pada siklus II menjadi 83,33%. Sedangkan aktifitas siswa dalam pembelajaran siklus I sebesar 62,50% meningkat pada siklus II sebesar 85,42%.

Berdasarkan kesimpulan yang tersebut, maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan metode Pembelajaran, guru perlu mempersiapkan materi beserta media Pembelajarannya dengan matang.
2. Metode pembelajaran Team Games Tournament perlu diteliti dan dikembangkan lebih lanjut sebagai upaya untuk mencari konsep ideal Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2003. Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia. Jakarta: Prenada Media
- Ahmadi Abu dan Nur Uhbiyati. 2001. Ilmu Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Bogdan, Robert C. & Biklen, Sari Knopp. 1998. *Qualitative Research in Education*. Bacon: Alyyn and Bacon, Inc.

- Cece Wijaya, 2000, Pendidikan Inkuiri Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Farid Hasyim. 2015. Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Filosofi Pengembangan Kurikulum Transformatif antara KTSP dan Kurikulum 2013. Malang: Madani
- Firmanasari, Husna Consun P. 2013. Pendidikan Agama Islam SMA / SMK Kelas XI. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Iskandar, Sofwan dan Muhammad Luthfi Ubaidillah. 2011. Pendidikan Agama Islam. Bogor: CV Arya Duta
- Iskandar, Sofwan dan Muhammad Luthfi Ubaidillah. 2011. Pendidikan Agama Islam. Bogor: CV Arya Duta, 2011
- Namsa, Yunus. 2010. Metodologi Pengajaran Agama Islam. Jakarta : Pustaka Firdaus
- Nasution Sudah, 2004. Metodologi Penelitian, Jakarta : Rineka Cipta.
- Nasution. 2005. Didaktik Asas-Asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Ramayulis, Kalam. 2012. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Jakarta : Bina Aksara
- Suharsimi Arikunto, 2005. Suatu Pendekatan Prosedur Penelitian Praktik, Bina Aksara, Jakarta.
- Sutrisno Hadi, 2006. Metodologi Research. Andi Offset, Yogyakarta.
- Syaiful Bakri Djamarah, 2006, Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru, Usaha Nasional, Jakarta.
- Teguh Purwantari. 2010. Ilmu Pengetahuan Alam 5. Pusat perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Widodo, Supriyono. 2003. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.