

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Jamliah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

---

### Article Info

#### Article history:

Received Apr 22, 2021

Revised May 2, 2021

Accepted May 14, 2021

---

#### Kata Kunci:

Belajar

PAI

*Team Games Tournament*  
(TGT)

---

### ABSTRAK

**Tujuan Penelitian:** Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Agama Islam siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran.

**Metodologi:** Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan melibatkan subjek penelitian berupa siswa kelas II SDN 10179 Deli Tua Kab. Deli Serdang pada tahun pelajaran 2016-2017. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 24 orang, dengan komposisi 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

**Temuan Utama:** Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga minat belajar serta motivasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran.

**Keterbaruan/Keaslian dari Penelitian:** Keterbaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta minat belajar dan motivasi siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi dan kualitas pembelajaran bagi guru.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



---

#### Corresponding Author:

Jamliah,

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera

Utara, Medan, Indonesia

Email: [jamliah54@gmail.com](mailto:jamliah54@gmail.com)

---

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia [1]. Peranan dunia pendidikan tidak disangsikan lagi, sebagai penopang dan penentu jalannya arus kehidupan manusia tersebut. Dengan pendidikan pula manusia dapat menentukan arah masa depannya sesuai dengan keinginan dalam diri mereka masing-masing [2]. Dalam dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari peran seorang tenaga pendidik yang membangun serta menciptakan generasi-generasi muda yang lebih baik sebagai penerus ilmu yang di berikan [3]. Guru sebagai objek yang memberi atau menyampaikan pembelajaran tentunya mengemban tugas yang berat untuk tercapainya tujuan pendidikan serta meningkatkan kualitas manusia. Demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, guru beserta murid harus bekerja sama dengan baik agar materi serta ilmu yang ingin disampaikan kepada siswa dapat di serap dengan baik pula.

Dalam hal ini, guru pendidikan agama Islam memiliki tugas ganda dalam pembelajarannya. Dalam penyampaian, guru bukan hanya memberikan materi tentang keagamaan semata, tetapi bagaimana membuat

siswanya menjadi manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan social [4]. Hal ini dilakukan karena dasar dari disiplin ilmu pendidikan yaitu ilmu keagamaan. Sebagaimana pendapat Yusuf yang menyatakan bahwa: “Apabila seseorang telah mempedomani agama sebagai dasar rujukan berperilaku, dan sebagai kompas dalam mencapai tujuan hidupnya, maka dia telah menjadi seorang pribadi yang telah terbebaskan dari belenggu kebodohan (jahiliah)”.

Dewasa ini Pendidikan agama Islam cenderung menurun, kecenderungan generasi muda dengan dunia teknologi dan informasi yang semakin berkembang, menjadikan kenakalan anak semakin meningkat. Mulai dari meninggalkan kewajibannya sebagai seorang anak kepada orang tuanya, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, serta meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Hal ini tentunya sangat berpengaruh pula terhadap peningkatan prestasi belajarnya kelak. Sebagian mata memandang, kenakalan dimasa remaja di karenakan pendidikan agama yang dimilikinya kurang memadai serta ilmu pendidikan agamanya masih dangkal. Untuk itu diperlukan sebuah pengayaan ilmu agama di masa kanak-kanak sebagai dasar mereka untuk menempuh dan membentengi diri dari segala ancaman perkembangan zaman. Tugas ini tentunya merupakan kewajiban seorang guru khususnya guru pendidikan agama Islam. Sebagai pendidik, guru dituntut agar memiliki keahlian serta strategi khusus untuk menarik minat serta meningkatkan hasil belajar siswanya.

Salah satu cara perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar motivasi belajarnya dapat bangkit kembali. Salah satunya yaitu Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda [5]–[7]. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* suatu model pembelajaran yang menarik serta mengajak siswa untuk berperan aktif dalam belajar mengajar. Dengan begitu, keaktifan siswa dalam belajar akan menjadikan siswa mengingat pelajaran yang di sampaikan guru. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan agama islam.

Berkaitan dengan permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, peneliti merasa tertarik dan ingin mengetahui secara pasti tentang penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Di kelas II SD Negeri 101797 Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang.”

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* di SD Negeri 101797 Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang.

Subjek Penelitian, Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 101797 Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang, jumlah siswa sebanyak 24 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 12 perempuan.

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan, dengan menghitung persentase tingkat keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Analisis data kualitatif melibatkan pemeriksaan hasil belajar adzan dan iqomah, serta membuat kesimpulan apakah terjadi peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa berdasarkan observasi. Selanjutnya, pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan hasil analisis data tersebut.

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama, tahap perencanaan dilakukan dengan membuat rencana kegiatan satu siklus, rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan metode dan media pembelajaran, serta menyiapkan tempat yang kondusif. Tahap pelaksanaan melibatkan penjelasan materi kepada siswa, memberikan motivasi dan hadiah, serta melakukan pengamatan dan penilaian. Tahap pengamatan dilakukan dengan mengobservasi pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Setelah itu, tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan dan observasi sebagai tahap analisis. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti melakukan evaluasi terhadap penggunaan metode dan media yang tepat, serta mengevaluasi kelemahan dan kelebihan yang muncul selama penelitian dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan, siswa terlihat sangat senang belajar dalam kelompok dan aktif berdiskusi dalam menyelesaikan masalah. Mereka juga memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dalam bekerjasama, siswa tidak membedakan masalah kemampuan sehingga tercipta keakraban, saling menghargai, dan pekerjaan kelompok dapat diselesaikan dengan cepat. Seluruh subjek menyatakan bahwa mereka senang belajar dalam kelompok karena dapat saling menghargai dan membantu satu sama lain. Mereka juga setuju jika pembelajaran materi lain juga diajarkan dengan menggunakan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) karena dapat menjalin persaudaraan yang erat, saling menghormati, dan menghargai satu sama lain. Dalam hal pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi mengenal Asma'ul Husna, keempat subjek menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena dapat bertanya langsung kepada teman sekelompok yang sudah memahami.

Berdasarkan pengamatan guru, siswa sangat suka belajar dalam kelompok menggunakan pembelajaran Team Games Tournament (TGT) karena dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan saling membantu. Mereka juga lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemberian soal yang tidak terlalu menuntun siswa membuat mereka lebih aktif berdiskusi dan bertanya kepada guru. Prestasi belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal, meskipun beberapa siswa mendapatkan nilai minim.

### 4. KESIMPULAN

1. Penerapan Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terdiri dari dua tahap. Tahap pertama adalah pra kegiatan pembelajaran TGT, yang melibatkan pengelompokan siswa menjadi tiga kelompok heterogen dan pembagian siswa ke dalam meja turnamen dengan kelompok homogen. Tahap kedua adalah detail kegiatan pembelajaran, yang mencakup penjelasan materi, pembelajaran kelompok, presentasi hasil diskusi, dan turnamen dengan poin smile. Pada siklus I, kelompok III menjadi pemenang, sedangkan pada siklus II, kelompok II menjadi pemenang.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa kelas II SD Negeri 101797 Deli Tua Kab. Deli Serdang, khususnya pada sub pokok mengenal asma'ul husna. Dalam penelitian ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat keberhasilan siswa. Sebelum penelitian, tingkat keberhasilan sebesar 37.503%, kemudian meningkat menjadi 45.83% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 75.00% pada siklus II. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari asma'ul husna dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

### REFERENSI

- [1] M. Huda, "Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial," *Edukasia J. Penelit. Pendidik. Islam*, Vol. 10, No. 1, Pp. 165–188, 2015, Doi: 10.21043/Edukasia.V10i1.790.
- [2] N. Hendri, "Merdeka Belajar; Antara Retorika Dan Aplikasi," *E-Tech*, Vol. 08, No. 01, Pp. 1–29, 2020, Doi: 10.1007/Xxxxxx-Xx-0000-00.
- [3] R. A. Darman, "Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas," *Edik Inform.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 73–87, 2017, Doi: 10.22202/Ei.2017.V3i2.1320.
- [4] M. Kristiawan, S. Ahmad, Tobari, And Suhono, "Desain Pembelajaran Sma Plus Negeri 2 Banyuasin Iii Berbasis Karakter Di Era Masyarakat Ekonomi Asean Instit Ut Agama Islam Ma ' Arif Nu ( Iaim Nu ) Metro Lampung," *Iqra' J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 403–432, 2017.
- [5] A. Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Sap (Susunan Artik. Pendidikan)*, Vol. 1, No. 1, Pp. 45–53, 2016, Doi: 10.30998/Sap.V1i1.1010.
- [6] E. A. Rohmah And - Wahyudin, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa," *Eduhumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, Vol. 8, No. 2, P. 126, 2017, Doi: 10.17509/Eh.V8i2.5135.
- [7] Y. Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi," *Didakt. Pendidik. Dan Ilmu Pengetah.*, Vol. 8, No. 3, Pp. 1–67, 2009.