

Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Cooperative (Teams, Games, Tournament) di SMPN 1 Karawang Barat

Isna Lokahita¹, Muhamad Reza Febrian², Naira Dwiyanti Syahrudin³,

Nur Aini Farida⁴, M. Makbul⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: lokahitaisna663@gmail.com¹, zarefeb222@gmail.com²,
nairadwi55@gmail.com³, nfarida@fai.unsika.ac.id⁴, m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵

Abstract

This research aims to increase students' active participation in PAI learning using a cooperative team games tournament (TGT) type method. TGT cooperative learning is a learning model that allows students to learn and work in small groups in a collaborative and diverse group environment. This type of research is PTK (Classroom Action Research). PTK is carried out in 2 cycles. The PTK stages include the teacher identifying problems to plan action, implementing it, observing the results, and reflecting on it to continue to improve learning in the classroom. As a result, in the second cycle (II) the active participation of individual students increased to 30 people with a percentage of 92.5%. This shows the difference in the increase in cycles 1 and 2, namely 41%, so this percentage can be said to mean that almost all students have been able to show that their participation process has become active in learning. Based on the PTK that was implemented in cycles 1 and 2, it can be concluded that the researchers succeeded in implementing the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in PAI subjects. This model makes lessons interesting and fun, and attracts students to participate actively.

Keywords: Cooperative learning, active participation, Tgt (Tournament, Games, Teams).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI menggunakan metode kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil dalam lingkungan kelompok yang kolaboratif dan beragam. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Ptk dilakukan dalam 2 siklus. Tahapan PTK meliputi Guru mengidentifikasi masalah untuk merencanakan tindakan, melaksanakannya, mengamati hasilnya, dan merefleksikannya untuk terus meningkatkan pembelajaran di kelas. Hasilnya, pada siklus kedua (II) partisipasi aktif siswa secara individu meningkat menjadi 30 orang dengan presentase 92,5%. Hal ini menunjukkan selisih peningkatan siklus 1 dan 2 yakni sebesar 41% dengan demikian presentase tersebut bisa dikatakan bahwa hampir seluruh siswa sudah mampu menunjukkan proses partisipasinya menjadi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan PTK yang telah dilaksanakan siklus 1 dan 2, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PAI. Model ini membuat pelajaran menarik dan menyenangkan, dan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, Partisipasi aktif, Tgt (Tournament, Games, Teams)

PENDAHULUAN

Lingkungan dapat mempengaruhi partisipasi aktif siswa, seperti ukuran kelas, tempat duduk, kondisi kelas, dan waktu belajar. Guru kelas dapat mempengaruhi partisipasi aktif siswa. Guru mempunyai pengaruh paling besar terhadap siswa, sikap positif guru dan metode atau gaya mengajar yang digunakan sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam berbicara dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sifat-sifat guru yang disenangi siswa adalah: ramah, mengenal baik setiap siswa, tidak menghakimi siswa, selalu menunjukkan suasana hati yang baik. Namun dalam praktiknya, masih banyak permasalahan dan pelaksanaannya tidak berjalan sesuai harapan. Berdasarkan pengamatan tersebut, siswa masih tergolong pasif sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang baik. Hal ini disebabkan rumitnya kurikulum dan mata pelajaran yang disiapkan guru menyebabkan kurangnya motivasi pada siswa. Padahal, motivasi merupakan faktor terpenting dalam belajar.

Studi awal mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh buruknya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan guru, sehingga menyulitkan mereka untuk merespons pertanyaan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa secara langsung dan lingkungan yang pasif dalam pembicaraan. Saifuddin Azwar mengartikan pemahaman sebagai kemampuan mendeskripsikan, mengkategorikan, menerima, meramalkan, dan membedakan.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan di mana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, meningkatkan keterlibatan dan interaksi aktif dalam lingkungan kelompok yang kolaboratif dan beragam. bentuk metode kolaboratif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan pendekatan di mana peserta didik bekerja dalam tim kecil, bermain game untuk menguji pemahaman mereka, dan berpartisipasi dalam turnamen untuk memotivasi belajar dan kerja sama tim menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Team Games Tournament dalam pembelajaran kooperatif merupakan senjata untuk menghidupkan sebuah suasana belajar agar peserta didik mampu berpartisipasi aktif dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Salah satu cara untuk menambah kegembiraan dan antusiasme pada pembelajaran tekstual yang diperlukan adalah dengan menggunakan teams games tournament (TGT). (Hollifield, 1973).

Sesuai namanya, *Teams Games Tournament*, menerapkan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai dan tidak menerapkan kuis yang biasa diterapkan dalam model cooperative learning lainnya. Dalam turnamen ini, peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Sehingga, seluruh peserta aktif berkontribusi dan menyalurkan rasa bosannya pada turnamen tersebut.

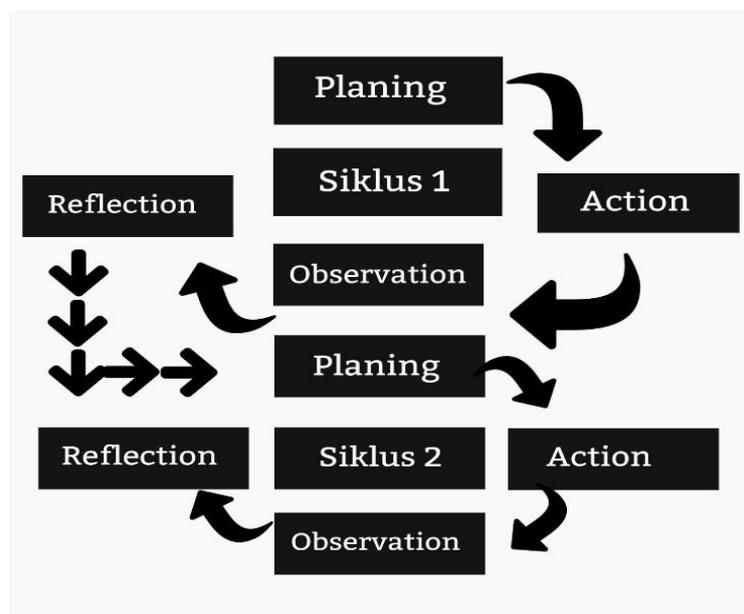
Kualitas konsentrasi belajar yang bersumber dari minat belajar peserta didik, dapat diciptakan oleh seorang guru. Apa yang terjadi di dalam kelas merupakan hasil dari pengelolaan guru. Maka, untuk menciptakan iklim kelas yang kondusif dengan kualitas konsentrasi belajar yang baik, seorang guru harus mengendalikan masalah tersebut dengan membangun minat peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran cooperative learning model Teams Games Tournament. Pada metode dan model pembelajaran ini, semua peserta didik dituntut untuk berkompetisi antar-kelompok.

Penggunaan teknik Cooperative (*Teams, Games, Turnament*) dirasakan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap Pemahaman siswa. dengan harapan pencantuman materi ghibah dan tabayun dalam materi pendidikan agama islam dapat membantu penyerapan Pemahaman dengan baik. Pendekatan ini sangat populer digunakan sebagai sarana penyampaian pengetahuan karena dapat digunakan pada berbagai tingkatan umur.

PELAKSAAAN DAN METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berlangsung dalam jalur yang dikenal sebagai siklus. Coulter menyatakan bahwa setiap siklus Lewin terdiri dari empat tahap tindakan: merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksikan (cerminan). Penelitian PTK ini dirancang dalam dua siklus, dengan dua siklus pertemuan. Siklus kedua menyelesaikan masalah yang muncul di Siklus I. Setelah itu, kegiatan dimulai kembali seperti di Siklus I. Siklus pertama mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, serta perubahan untuk menyelesaikan masalah. Setiap siklus kegiatan penelitian tindakan kelas diuraikan di sini.

1. Tahap awal persiapan penelitian adalah perencanaan. Tahap ini mencakup persiapan berbagai kebutuhan pembelajaran dan alat pembelajaran, seperti RPP, LKPD, lembar observasi guru, dan tes prestasi akademik.
2. Tindakan adalah tahap di mana peneliti menyelesaikan tugas yang telah dilakukan pada desain sebelumnya dengan mengacu pada RPP yang dibuat. Tahap kegiatan berikutnya adalah mempelajari cara mengadopsi model kerjasama personal yang dibantu tim.
 - a. Guru menyiapkan bahan ajar untuk dipelajari oleh kelompok siswa.
 - b. Tes penempatan: Guru dapat melihat nilai rata-rata harian siswa untuk mengetahui kelemahan siswa di bidang tertentu.
3. Observasi adalah tahap di mana siswa mengamati proses pembelajaran dan hasilnya. Ini dilakukan dengan lembar observasi dan tes penilaian, dan dengan bantuan guru.
4. Refleksi adalah tahap di mana peneliti dan guru bekerja sama untuk melihat hasil dan menarik kesimpulan. Diskusikan apa yang terjadi selama proses pembelajaran dengan memulai dari kelebihan atau kekurangan masing-masing. Siklus-siklus berikutnya akan menggunakan kekurangan ini sebagai acuan. Bisa diperbaiki di kemudian hari. (Tanjungpura, 2024)



Gambar 1. Skema Rancangan Kegiatan Pembelajaran

Temuan penilaian hasil belajar dan lembar observasi proses pelaksanaan pembelajaran dijadikan sebagai alat penelitian. Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan, pendekatan analisis data dalam penelitian ini menggunakan

metode deskriptif. Jika informasi dikumpulkan melalui ujian penilaian pembelajaran dan pengukuran yang dilakukan selama proses pembelajaran, analisis data dapat dilakukan. Tujuan analisis data ini adalah untuk menunjukkan apakah hasil belajar siswa memenuhi tolak ukur yang telah ditetapkan. Setelah itu diteliti data hasil belajar siswa dan observasi proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, satu siklus untuk masing-masing siklus sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Puncak dari penelitian tindakan kelas adalah pembuatan laporan jurnal. Pengolahan ujian menggunakan hasil tes dan observasi aktivitas siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI. Setelah itu, hasil tes dan data senilai lembar observasi diperiksa. Jika rata-rata skor pemahaman siswa pada proses pembelajaran PAI dengan menggunakan teknik Cooperative meningkat dari siklus I ke siklus II, maka penelitian tindakan kelas ini dianggap efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Karawang Barat dengan jumlah 37 siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan metode *Cooperative (Teams, Games, Turnament)*.

Siklus 1

Pemahaman siswa tentang materi ini dengan metode Tgt masih rendah selama proses pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan hasil belajar dari pembelajaran tindakan (Siklus 1).

No.Urut Siswa	Nilai	Keterangan		No.Urut Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	tidak Tuntas			Tuntas	tidak Tuntas
1	75	✓		24	60		✓
2	90	✓		25	90	✓	
3	60		✓	26	80	✓	
4	80	✓		27	85	✓	
5	70		✓	28	95	✓	
6	65		✓	29	70		✓
7	95	✓		30	85	✓	
8	60		✓	31	60		✓
9	60		✓	32	90	✓	
10	70		✓	33	70		✓
11	50		✓	34	60		✓
12	90	✓		35	75	✓	
13	65		✓	36	65		✓
14	70		✓	37	70		✓
15	80	✓		38	80	✓	
16	90	✓		39	90	✓	
17	60		✓	40	90	✓	
18	65		✓				
19	60		✓				
20	80	✓					
21	95	✓					
22	60		✓				
23	75	✓					

- a) Jumlah Nilai: 2980
- b) Nilai Rata-Rata: 74,5
- c) Nilai Minimum: 50
- d) Nilai Maksimum: 95
- e) Prosentase Ketuntasan: 50%

Dari statistik di atas diketahui bahwa 20 siswa atau 50% tuntas belajar pada pertemuan pertama. Jika diredungkan, masih banyak permasalahan yang perlu diperbaiki pada latihan pembelajaran pertemuan pertama dari siklus 1. Berikut kekurangan proses pembelajaran:

1. Siswa belum berhasil dikondisikan oleh peneliti.
2. Siswa belum mendapat apersepsi dari peneliti
3. Saat pembelajaran siswa terus kurang memperhatikan.
4. Masih banyak siswa yang melakukan pembelajaran kurang aktif.

Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode TGT, turnamen pembelajaran materi Tabayun dan Gibah untuk siswa Kelas VII J di siklus I, menunjukkan peningkatan signifikan. Tabel berikut menunjukkan hasil pembelajarannya.

No. Urut Siswa	Nilai	Keterangan		No. Urut Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	tidak Tuntas			Tuntas	tidak Tuntas
1	80	✓		24	90	✓	
2	75	✓		25	80	✓	
3	85	✓		26	85	✓	
4	95	✓		27	80	✓	
5	90	✓		28	70		✓
6	95	✓		29	95	✓	
7	95	✓		30	100	✓	
8	100	✓		31	100	✓	
9	75	✓		32	75	✓	
10	75	✓		33	70		✓
11	80	✓		34	70		✓
12	85	✓		35	80	✓	
13	85	✓		36	95	✓	
14	100	✓		37	80	✓	
15	95	✓		38	85	✓	
16	100	✓		39	95	✓	
17	80	✓		40	95	✓	
18	80	✓					
19	85	✓					
20	90	✓					
21	90	✓					
22	95	✓					
23	95	✓					
Jumlah		23	0	Jumlah		14	3

- a) Jumlah Nilai: 3470

- b) Nilai Rata-Rata: 86,75
- c) Nilai Minimum: 70
- d) Nilai Maksimum: 100
- e) Prosentase Ketuntasan: 92,5%

Hasil pembelajaran siklus II dengan metode TGT "Turnament" pada materi Gibah dan Tabayyun menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 40 siswa di kelas VII-J, 37 siswa tuntas belajar, 33 siswa memiliki nilai di atas KKM, dan 4 siswa memiliki nilai di atas KKM. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada materi Gibah dan Tabayyun adalah 92,5%.

Dengan Demikian, pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 42% berdasarkan nilai maksimum. Siswa masih kekurangan persiapan untuk pembelajaran PAI dan kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran PAI, yang menyebabkan nilai siswa di bawah KKM. . (Wahyuni, 2021)

Pembahasan

Dari hasil observasi siklus pertama (I) dan kedua (II) dalam pembelajaran menggunakan metode *Teams, Games, Tournament* (TGT) menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok sudah sangat optimal dengan presentase 92,5%. Hal ini senada dengan pendapat (Yeni 2008) partisipasi dapat tercermin dari aktifitas siswa di kelas paham terhadap muatan belajar yang disampaikan, dapat menjawab soal dari pendidik dan mengajukan opini. Dalam pengamatan dilapangan memang setiap siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kelompok. dari peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari guru, berdiskusi dengan kelompok, dan memecahkan permasalahan yang dihadapi bersama. Hal ini juga menjadi sesuai dengan pendapat (Suhardi 2013) tentang partisipasi siswa yang menyatakan mengatakan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan cara bertanya, menjawab, berdebat, berargumentasi, menyelesaikan tugas atau memecahkan sebuah masalah dan berdiskusi.

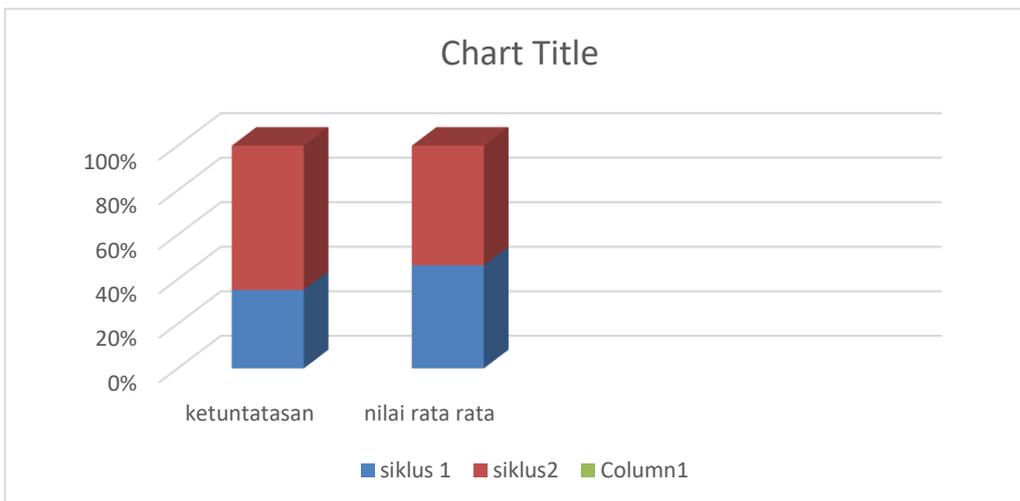


Diagram siklus I ke siklus II

Akan tetapi, tak seperti partisipasi aktif dalam kelompok yang menunjukkan konsistensi yang optimal, partisipasi aktif siswa secara individu menunjukkan masih sangat rendah. Dalam siklus pertama (I) Pemahaman siswa secara individu melalui kemampuan bertanya, menjawab dan berpendapat hanya ada 11 orang dari total 37 yang mampu

melakukannya, jika di ukur dengan presentase maka hanya menunjukkan 50% dari 92,5% siswa yang hadir dalam pembelajaran. Terlihat siswa masih malu untuk berpendapat karena memang baru pertama kali bertemu dengan peneliti. Oleh karena data tersebut peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan di siklus I. Pada siklus II peneliti masih menggunakan pembelajaran model teams games tournament akan tetapi peneliti mengganti games pembelajarannya dengan harapan menarik minat belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Hasilnya, pada siklus kedua (II) partisipasi aktif siswa secara individu meningkat menjadi 33 orang dengan presentase 92,5%. Hal ini menunjukkan selisih peningkatan siklus 1 dan 2 yakni sebesar 42% dengan demikian, menurut tabel interpretasi (Arikunto 2010) presentase tersebut bisa dikatakan bahwa hampir seluruh siswa sudah mampu menunjukkan proses partisipasinya menjadi aktif dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PAI metode *Teams Games Tournament*. Hasil survey kepuasan belajar yang sudah dipaparkan dalam hasil pun terbukti mengalami peningkatan yang positif seperti sebagian besar siswa senang, lebih paham materi, tidak mengalami kesulitan dan meningkatkan motivasi belajar mereka khususnya dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PAI. Model ini membuat pelajaran menarik dan menyenangkan, dan menarik siswa untuk berpartisipasi aktif. Kriteria keberhasilan mencakup siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, mendapatkan model pembelajaran baru yang belum pernah diberikan oleh guru sebelumnya, menjadi lebih sadar akan pentingnya belajar dalam kelompok, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan oleh guru, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

KESIMPULAN

Tujuan pembelajaran ini dapat mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode Tgt, mengetahui adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, dan mengetahui adanya peningkatan hasil belajar terbukti dapat dicapai dengan menerapkan metode Tgt untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PAI di SMPN 1 Karawang Barat, menurut hasil penelitian tindakan kelas. Siswa menerapkan pendekatan ghibah dan tabayun. "Dengan persentase 50% pada siklus I dan 92,5% pada siklus II, proses pembelajaran berjalan dengan memuaskan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan penerapan pembelajaran siklus I ke siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 50% ketuntasan belajar dan pada siklus II mencapai 100%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 41%."

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Besar, K. (2009). *Pengertian Pemahaman*. 1–9.
- Evilayanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Iin Riyani. (2016). *Strategi Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum Gontor Identifikasi*. 16–65. [file:///C:/Users/Hp/Documents/METODOLOGI PEMB. PAI/PEMBELAJARAN.pdf](file:///C:/Users/Hp/Documents/METODOLOGI%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika

- Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Marzuki, I., & Hakim, L. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an. *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), 39–52. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>
- Tanjungpura, U. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Mubajirin Rasau Jaya*. 4(2), 229–241.
- Vela Rizmitami. (2019). Pemahaman Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Viii Smpn 2 Takengon. *Skripsi*, 1–127.
- Wahyuni, M. (2021). Pemanfaatan Media Lagu “A4” untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar PAI Materi Asmaulhusna pada Siswa Sekolah Dasar. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1331–1340. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.219>
- Kumandari, Erna. 2011. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT.” tersedia:[http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-PenerapanPembelajaran-Kooperatif TGT](http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-PenerapanPembelajaran-Kooperatif-TGT).
- Kurniasih, Imas. 2012. *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka.
- Suprayitno, A. (2020). *Menyusun PTK Era 4.0*. Deepublish.