

Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar PAI dan BP Materi Bersikap dan Berperilaku Jujur melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kesamben Korwil Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang

Saifuddin Zuhri

SD Negeri 2 Kesamben Kecamatan Ngajum Kab. Malang

Email: saifudin_zuhri@gmail.com

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan prestasi belajar PAI materi bersikap dan berperilaku jujur pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kesamben Korwil Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 melalui metode team games tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dua kali siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Meningkatkan keaktifan belajar PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur melalui penerapan metode TeamsGames Tournament (TGT) siswa Kelas V SD Negeri 2 Kesamben Ngajum Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019. 2) Meningkatkan prestasi belajar PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur melalui penerapan metode TeamsGames Tournament (TGT) siswa Kelas V SD Negeri 2 Kesamben Ngajum Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019. Manfaat secara teoritis dari kegiatan penelitian ini adalah “dapat mengembangkan ilmu pendidikan tentang penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT), dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, pada pembelajaran PAI dan BP mengenai bersikap dan berperilaku jujur di Sekolah Dasar.” Tipe pembelajaran ini dapat dijadikan perbandingan dan pertimbangan bagi guru-guru lainnya yang akan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) pada tingkatan kelas dan mata pelajaran yang lainnya. Validasi data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data menggunakan teknik analisis deksriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pada hasil pengamatan keaktifan belajar siswa dari 25,00% (6 siswa) pada kondisi awal, meningkat menjadi 5 siswa (62,50%) pada siklus pertama dan pada akhir pelaksanaan pembelajaran siklus II meningkat menjadi 24 siswa atau 100% dan peningkatan perolehan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 55,00 dari studi awal sebesar 66,25 dan pada akhir siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 77,50 dengan tingkat ketuntasan belajar dari 3 siswa (12,50) menjadi 15 siswa (62,50%) dan 24 siswa (100%) pada siklus kedua. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode team games tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kesamben korwil Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>
Sejarah artikel

Diterima pada : 10-11-2021

Disetujui pada : 20-11-2021

Dipublikasikan pada : 22-11-2021

Kata kunci:

PKn, metode demonstrasi (gabungan).

DOI: <https://doi.org/10.28926/jpip.v1i1.20>

PENDAHULUAN

Salah satu unsur yang berperan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah kondisi belajar di dalam kelas, yang melibatkan semua pihak, yaitu guru, siswa dan sekolah yang merupakan satu kesatuan yang terkait (Ali, 2002:01). Semua unsur pembelajaran yang meliputi siswa, guru, sekolah, sarana pembelajaran, materi dan juga media atau alat bantu pembelajaran sangat menunjang untuk terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang pada akhirnya siswa dapat memahami dan membangun konstruksi pengetahuan. Penciptaan kondisi pembelajaran tersebut membutuhkan suatu kemampuan dan ketrampilan khusus dari seorang guru. Guru perlu merumuskan dan merencanakan berbagai pengalaman belajar (learning experience) yang bisa diperoleh siswa. Selain itu

untuk mengetahui apakah standar kompetensi yang ditetapkan telah tercapai atau belum, seorang guru membutuhkan suatu alat ukur yang dapat mengukur melalui indikator-indikator yang ada. Hal ini memerlukan suatu pemahaman terhadap materi ajar dan metode-metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi.

Menurut Arahim (2006:18) interaksi belajar yang kondusif didukung oleh lima variabel, antara lain melibatkan keaktifan siswa, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, prinsip pembelajaran bersama, dan alat peragaan dalam pengajaran. Siswa yang aktif dalam belajarnya akan menciptakan komunikasi yang baik antar guru dan siswa. Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik minat dan motivasi siswa, sehingga dapat membangun komunikasi yang efektif dalam penyampaian konsep kepada siswa. Menurut Asnawir dan Usman (2002:82) penggunaan alat peraga juga dapat menciptakan komunikasi yang efektif. Variabel-variabel tersebut perlu dirancang dengan baik dalam suatu metode pembelajaran. Namun pada prakteknya, proses pembelajaran sekarang ini masih banyak yang belum dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan proses pembelajarannya pada siswa belum maksimal. Minat dan rasa ingin tahu siswa belum terpacu dalam belajarnya. Pembelajaran masih terpusat pada guru. Jumlah media pembelajaran yang ada sangat terbatas sehingga mengakibatkan jarang diaplikasikan. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini membuat siswa merasa bosan, enggan belajar, pasif, dan kesulitan memahami konsep sehingga prestasi belajar dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa menurun.

Penyebab permasalahan pembelajaran tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: (1) guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan menemukan sendiri materi pelajaran yang sedang dipelajarinya, (2) kurangnya fasilitas pendukung, (3) kurangnya kreatifitas dan aktifitas guru dalam memotivasi siswa, (4) kurangnya variasi penggunaan metode dan media pembelajaran. Sejatinya, setiap siswa harus mempunyai peluang yang besar untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya dengan bantuan dan bimbingan guru. Selanjutnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) sangatlah diperlukan, karena dapat memberikan pengalaman baru yang bermakna bagi siswa dalam membangun pengetahuannya.

Pada studi pendahuluan bidang studi PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur, menunjukkan daya serap siswa rendah dalam memahami materi. Dari siswa kelas V yang berjumlah 24 anak, hanya 3 siswa (12,50%) yang mencapai kategori tuntas. Artinya sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi 85% ke atas atau mendapat nilai sama dengan KKM sebesar (70) dengan perolehan rata-rata secara klasikal sebesar 55,00.

Berkaitan dengan sejumlah masalah yang dikemukakan di atas, salah satu solusi pemecahan masalah di atas di antaranya melalui metode pembelajaran yang penulis anggap paling tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PAI dan BP yakni metode Teams Games Tournament (TGT). Dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) diharapkan siswa yang memiliki potensi lebih akan membantu siswa yang memiliki potensi biasa dan rendah. Bahkan siswa yang berpotensi lemah pun akan mempunyai keberanian untuk bertanya kepada teman sebayanya yang berpotensi lebih. Di sana akan terjadi komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa anak yang akan lebih mudah dicerna oleh siswa. PAI dan BP merupakan mata pelajaran yang membina para siswa SD dan MI agar mereka dapat mengenal fenomena-fenomena sosial mulai dari yang dekat dengan lingkungannya sampai dengan fenomena dunia. (Depdiknas, 2003:7).

Untuk dapat mengenal fenomena sosial diperlukan pemahaman diri yang berhubungan dengan orang lain. Dengan kata lain harus memiliki dasar-dasar bersosial. Sikap yang harus dikembangkan antara lain menghormati, menghargai, toleransi, kerja sama, bersatu, tanggung jawab, lapang dada, membantu, memberi, dan menerima. Akan lebih tepat seandainya guru mengemas pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek-aspek sosial tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan

adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

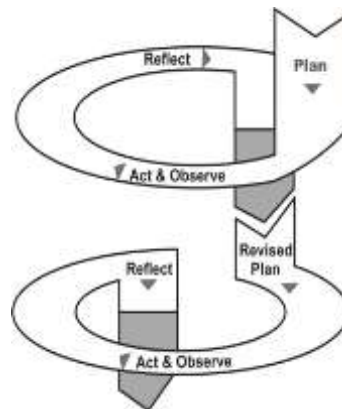
Menurut Slavin (1990), (Trianto : 2007: 52). Metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dan memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender, sosial-ekonomi, dll. Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau teamwork.

Penerapan metode Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pilihan dalam menentukan teknik dan strategi pembelajaran PAI dan BP. Metode Teams Games Tournament (TGT) dipandang sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan persoalan rendahnya mutu proses dan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI dan BP. Sejalan dengan pendapat I Wayan Lasmawan (1997:25) dalam bukunya mengemukakan bahwa. "Penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis".

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik dan berkeinginan mengadakan penelitian yang berjudul "Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar PAI Materi Bersikap dan Berperilaku Jujur melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kesamben Korwil Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019.

METODE

Penelitian ini dirancang berdasarkan Model Kemmis & Mc. Taggart. Tahapan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Keempat elemen ini dipandang sebagai suatu siklus dalam sebuah PTK, digambarkan dengan sebuah spiral PTK seperti ditunjukkan dalam Gambar 2.



Gambar 1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus, dan tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan aktivitas dan kompetensi yang dicapai, berdasarkan perencanaan yang telah didesain sebelumnya. Pengamat melakukan observasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan sebagai bahan untuk tujuan perbaikan. Sebelum dilakukan siklus I peneliti memberikan tes pra siklus. Hasil yang diperoleh sangat memperlihatkan, rata-rata siswa sangat jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka peneliti menerapkan metode Teams Games Tournaments (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur melalui dua siklus yaitu siklus I, dan II.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru angat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk in, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktif pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan,

tindakan, observasi dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominant dan sangat kecil. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (1988:14) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi. Siklus ini berlanjut dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

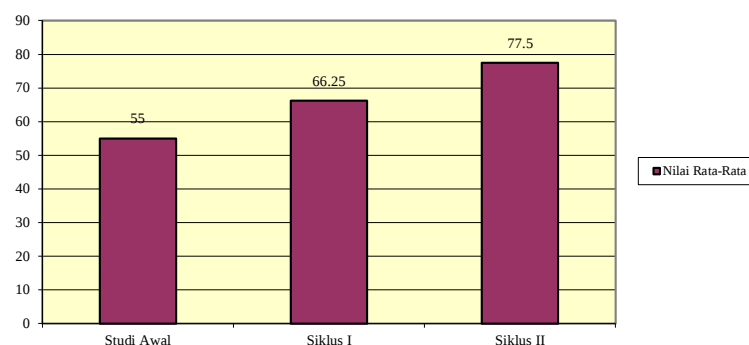
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) akan sangat membantu dalam membangkitkan keaktifan belajar siswa, ini terbukti dari hasil belajar yang diberikan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan di mana pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 55,00 dari studi awal sebesar 66,25 dan pada akhir siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 77,50. Rekapitulasi nilai hasil tes formatif siswa dari kondisi awal, siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Formatif Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	Awal	3	12,50	7	87,50
2	Siklus I	15	62,50	3	37,50
3	Siklus II	24	100,00	0	0,00

Penjelasan mengenai peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar pada pembelajaran PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan di mana pada kondisi awal sebesar 55,00 dari studi awal sebesar 66,25 dan pada akhir siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 77,50. Peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar siswa dalam bentuk grafik sebagaimana gambar di bawah ini :



Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

Keberhasilan proses perbaikan pembelajaran tidak hanya dilihat dari peningkatan prestasi belajar atau nilai tes formatif saja. Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran juga merupakan indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Data keaktifan siswa diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi oleh observer selama perbaikan pembelajaran berlangsung. Fokus observasi difokuskan pada perhatian dalam kegiatan belajar mengajar, partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar, rajin dalam belajar, tekun dalam belajar, rajin dalam mengerjakan tugas, memiliki jadwal belajar, disiplin dalam belajar Hasil observasi pada pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, dan dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa pada setiap siklusnya. Secara

rinci penjelasan mengenai peningkatan keaktifan siswa dalam proses perbaikan pembelajaran sebagaimana tabel di bawah ini :

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	Awal	6	25,00	18	75,00
2	Siklus I	15	62,50	6	37,50
3	Siklus II	24	100,00	0	0,00

Dari hasil observasi mengenai keaktifan siswa tersebut berdasarkan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil karena peningkatan keaktifan siswa mencapai angka 100% dari 85% batasan minimal yang telah ditentukan pada kriteria keberhasilan proses perbaikan pembelajaran.

Atas dasar pertimbangan sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti dan observer sepakat memutuskan bahwa kegiatan perbaikan pembelajaran diakhiri pada siklus II. Berdasarkan data-data hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran sebagaimana diuraikan di atas berupa data hasil tes formatif siklus I, tes formatif siklus II dan data hasil observasi siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode diskusi dapat meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI dan BP materi bersikap dan berperilaku jujur di kelas IV SD Negeri 2 Kesamben Ngajum Tahun Pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil temuan, dapat peneliti tarik kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) yang divariasikan dengan mengerjakan lembar kerja dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 25,00% (6 siswa) pada kondisi awal, meningkat menjadi 15 siswa (62,50%) pada siklus pertama dan pada akhir pelaksanaan pembelajaran siklus II meningkat menjadi 24 siswa atau 100%.
2. Proses pembelajaran yang menyenangkan melalui pembentukan kelompok belajar pada siswa, mampu membuat siswa belajar lebih aktif dan mandiri dalam mencari informasi baru. Kerja sama belajar dalam kelompok juga mendorong siswa yang tuntas membantu siswa yang belum tuntas.

Hal ini menunjukkan kerja sama antar kelompok dalam diskusi mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar yang terus meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan perolehan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 55,00 dari studi awal sebesar 66,25 dan pada akhir siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 77,50 dengan tingkat ketuntasan belajar dari 3 siswa (12,50) menjadi 5 siswa (62,50%) dan 24 siswa (100%) pada siklus kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, 1996. Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Ali, Herry Noer. (2002). Metodologi Pengajaran Agama Islam. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Andre Martini. (2002). Kamus Bahasa Indonesia Milenium. Surabaya: Karina.



- Arahim, Z., 2006, Peningkatan Minat belajar Biologi Siswa SMP melalui Model pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Tahun 2006, (Tesis), Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Arikunto, S., 2011, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 2000. Dasar-Dasar evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asnawir, dan Usman, B., 2002, Media Pembelajaran, Ciputat Press, Jakarta.
- Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi, 1998. PBM-PAI di Sekolah, (Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1995. Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid 3, Jakarta: Rhineka Cipta
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Sekolah Dasar. Jakarta : Depdiknas