

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL DAN HARAM SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 2 KOTAWARINGIN LAMA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Misno, S.Pd.I**

[E-mail: misno46@guru.smp.belajar.id](mailto:misno46@guru.smp.belajar.id)

**Abstrak.** Efektivitas suatu model terlihat dari indikasi meningkatnya hasil pembelajaran. Tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa memiliki pengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Banyaknya hasil belajar siswa yang tidak tuntas di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama pada mata pelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram harus dipecahkan. Melalui metode deskriptif dengan model PTK, diketahui bahwa alternatif pemecahannya adalah dengan menerapkan model *teams games tournament* (TGT). Setelah melalui dua tindakan siklus dan setiap siklusnya menempuh tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi, menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran TGT telah menjadi pemantik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI. Dari 15 siswa yang menjadi subjek penelitian menunjukkan hasil, yaitu tahap pra Siklus, 11 siswa (73%) tidak tuntas dan 4 siswa (27%) tuntas mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 66.66, tahap Siklus I, 6 siswa (40%) tidak tuntas dan 9 siswa (60%) tuntas mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 73.33, dan pada tahap siklus II, 2 siswa (13%) tidak tuntas dan 13 siswa (87%) tuntas mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 81.66.

**Kata Kunci : Model TGT, Hasil Belajar, PAI**

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan dari pendidikan nasional salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan generasi anak bangsa dan negara serta memberantas kebodohan. Sebagaimana termaktub dalam **UU No.20 Tahun 2003** tentang SISDIKNAS, yaitu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan untuk dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Rusman, 2012:50). Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kegiatan pembelajaran harus diarahkan untuk memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum agar setiap siswa mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif karena setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar.

Era globalisasi mempengaruhi setiap aspek kehidupan menuntut setiap individu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Penjual makanan dan minuman sering sekali kita jumpai di jalan

sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan hidup melalui proses perdagangan. Merek dagang yang terkenal sampai pada warung-warung tenda sering kita jumpai di jalan. Menjamurnya penjual makanan saat ini menuntut kita untuk bisa memilih makanan yang baik untuk bisa dikonsumsi tubuh kita. Makanan yang halal merupakan pilihan terbaik untuk umat Islam. Halal dalam hal ini berupa halal sumbernya maupun cara mengolahnya.

Cara memilih makanan yang halal dan haram harus diajarkan sedini mungkin pada peserta anak, karena kualitas halalnya suatu makanan mempengaruhi tumbuh kembang anak. Pendidikan di Indonesia mengatur pembelajaran makanan yang halal dan haram terangkum dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sekolah menengah pertama (SMP) merupakan jenjang lanjutan untuk mengajarkan anak memilih makanan yang halal. Penting menjadi perhatian guru agama Islam untuk bisa menyampaikan materi makanan dan minuman yang halal dengan hasil yang maksimal sehingga perlu dilakukan upaya-upaya untuk mempermudah penyampaian materi tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama menunjukkan bahwa dalam mengikuti proses pembelajaran banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dengan mengobrol bersama temannya, sebagian siswa mencoret-coret kertas menunjukkan bahwa proses pembelajaran membosankan, selain itu juga proses pembelajaran hanya fokus pada guru sedangkan siswa hanya sebagai pendengar. Adanya fenomena diatas menjadi salah satu faktor dari rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama Tahun Pelajaran 2019/2020.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama. Karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa.

Penerapan suatu model pembelajaran dikatakan berhasil apabila efektif mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik secara proses maupun hasil. Keberhasilan secara proses ditandai dengan kemampuan membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar (Marno & Idris, 2012: 20). Adapun keberhasilan secara hasil ditandai dengan meningkatnya pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Tuntutan kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran sebagaimana di atas dapat dipahami dalam rangka menghindari terjadinya interaksi belajar yang pasif yang mana hanya guru yang mendominasi kelas dalam pembelajaran (Duatepe-Paksu dan Ubuz, 2009). Pun harus menghindari aktivitas belajar yang membosankan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Honeycutt & Pierce, 2007).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawarin Lama Tahun Pelajaran 2019/2020 diperoleh informasi bahwa banyak siswa kelas VIII A yang memiliki hasil belajar rendah atau yang berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal KKM, yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton, sehingga menjadi penghambat serta kendala yang muncul pada setiap proses pembelajaran klasikal. Faktor penyebab lainnya adalah mutu atau kualitas guru yang kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga model pembelajaran yang

diberikan tidak bervariasi atau statis. Selain itu, adanya kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional memberikan dampak pada proses pembelajaran yang terkesan kaku serta didominasi oleh guru (*teacher centered*) tanpa melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Timbulnya kejenuhan, kurang antusias, dan pasifnya siswa dalam proses pembelajaran tak dapat terelakan manakala model yang diterapkan tidak tepat.

Salah satu model yang berhasil ditemukan dan dikembangkan adalah bentuk model kooperatif. Menurut Isjoni (2014:15) model kooperatif adalah suatu bentuk model dimana para siswa dalam aktivitas belajarnya dilakukan secara berkelompok, bekerjasama dalam suatu tim. Tujuan bentuk model ini sedikitnya mengarah pada tiga hal, yakni penguatan adanya keragaman, pengembangan keterampilan sosial, dan hasil belajar (Setiani dan Priansa, 2015:244-245).

Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran PAI adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). TGT merupakan tipe model yang berhasil dikembangkan oleh David The Vries dan Keath Edward di tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Al-Tabany, 2015:131). Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempuh lima langkah tahapan (sintaks), yakni penyajian (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). Model pembelajaran TGT tidak hanya melatih menguasai pelajaran, juga membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok (Rusman, 2012: 225). Berdasarkan hal tersebut, TGT dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama Tahun Pelajaran 2019/2020.”

## **METODE PENELITIAN**

Sintaks model TGT sebagaimana dikemukakan Slavin, dipraktikkan dalam suatu rangkaian penelitian deskriptif bentuk tindakan kelas (*classroom action research*) di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan subjek sebanyak 15 orang. Pertimbangan penerapan model PTK merujuk pendapat Dave Ebbutt, bahwa model penelitian ini merupakan studi sistematis yang dilakukan dalam bentuk tindakan dan tahapan yang jelas sampai menghasilkan refleksi (Hopkins, 2011:87).

Setiap tindakan dilakukan secara bersiklus dimana setiap siklusnya menempuh empat tahap. Keempat tahap dalam siklusnya diuraikan sebagai berikut: *Pertama*, tahap perencanaan yakni tahap yang di dalamnya disusun RPP, instrumen observasi pembelajaran dan skala sikap untuk mengetahui respon siswa pasca penerapan model TGT, dan media pembelajaran. *Kedua*, tahap pelaksanaan yakni implementasi tindakan dengan menerapkan model TGT sesuai perencanaan yang telah disusun. *Ketiga*, tahap observasi yakni kegiatan pengamatan yang dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran baik terhadap aktivitas belajar siswa dengan

menggunakan instrumen yang telah disusun. *Keempat*, tahap refleksi yakni tahap evaluasi yang dilakukan observer dan kemudian didiskusikan hasilnya bersama dengan peneliti (Kunandar, 2010:71).

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut: (1) observasi, merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang diteliti. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, yaitu peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan penelitian yang dilakukan. Kegiatan observasi ini digunakan sebagai alat pengumpul data yang utama, karena peneliti dapat melihat secara langsung perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan. Penelitian ini juga menggunakan observasi langsung yaitu dengan mengadakan pengamatan terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan mencatat dan mengamati sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. (2) Wawancara, dilakukan terhadap siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama. Wawancara terhadap siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi dan karakteristik siswa serta kecenderungan siswa terhadap suatu pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui metode-metode pembelajaran yang telah digunakan serta kendala yang dihadapi guru ketika mengajar. (3) Tes, merupakan salah satu cara untuk mengukur kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Tes dilakukan sebanyak dua kali secara tertulis dalam setiap siklus yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama pada mata pelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram tahun pelajaran 2019/2020.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, 11 siswa (73%) tidak mencapai KKM 75 dan 4 siswa (27%) mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 66,66. Pada siklus I mengalami peningkatan hasil belajar, yaitu 9 siswa (60%) mencapai KKM 75, sedangkan 6 siswa (40%) tidak mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 73,33. Adapun pada siklus II, 13 siswa (87%) mencapai KKM 75, sedangkan 2 siswa (13%) tidak mencapai KKM 75 dengan nilai rata-rata 81,66. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi makanan dan minuman yang halal dan haram di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama tahun pelajaran 2019/2020. Perolehan hasil belajar Pra Siklus disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Belajar Tahap Prasiklus**

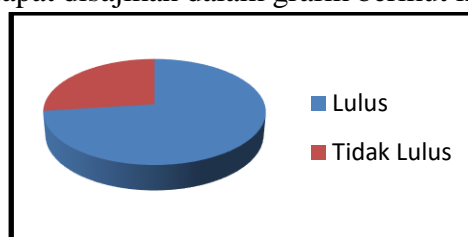
No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Ket
1	AR	L	65	TL
2	AR	L	75	Lulus
3	AR	L	70	TL
4	AD	P	80	Lulus
5	AY	L	60	TL
6	DM	P	80	Lulus
7	JT	L	55	TL
8	KU	P	60	TL
9	KM	L	60	TL

10	ND	P	70	TL
11	RS	L	55	TL
12	SO	P	60	TL
13	VM	P	65	TL
14	YM	P	80	Lulus
15	WY	L	65	TL
<b>Jumlah</b>			<b>1000</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>66.66</b>	

Tabel 2 Distribusi Ketuntasan Belajar PAI pada Pra Siklus

Nilai	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai Rata-rata	Ket
<75	11	73%	75		TI
>75	4	27%	75		L
Jml	15 Siswa	100%	75	66.66	

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama tahun pelajaran 2019/2020 terdapat 11 siswa atau 73% memperoleh hasil belajar dibawah KKM 75 atau tidak lulus, sedangkan sisanya 4 siswa atau 27% yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus dan nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 66,66. Adapun grafik hasil belajar siswa pada tahap pra siklus dapat disajikan dalam grafik berikut ini:



Gambar 1 Diagram Hasil Belajar pada Pra Siklus

Adapun untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pertemuan kedua siklus I, data skor siswa adalah sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Ket
1	AR	L	75	Lulus
2	AR	L	80	Lulus
3	AR	L	80	Lulus
4	AD	P	85	Lulus
5	AY	L	65	TL
6	DM	P	85	Lulus
7	JT	L	60	TL
8	KU	P	80	Lulus
9	KM	L	65	TL
10	ND	P	75	Lulus
11	RS	L	55	TL
12	SO	P	60	TL
13	VM	P	75	Lulus
14	YM	P	90	Lulus

15	WY	L	70	TL
<b>Jumlah</b>			<b>1100</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>73.33</b>	

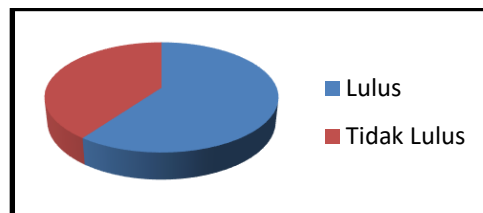
**Tabel 3 Hasil Belajar pada Tahap Siklus I**

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus I menunjukkan bahwa dari 15 siswa terdapat 6 siswa atau 40% yang tidak lulus atau tidak mencapai nilai KKM sedangkan, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus sebanyak 9 siswa atau 60% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,33.

**Tabel 4 Distribusi Ketuntasan Belajar PAI pada Siklus I**

Nilai	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai Rata-rata	Ket
<75	6	40%	75		TL
>75	9	60%	75		L
JML	15 Siswa	100%	75	73.33	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar dari 15 orang siswa pada mata pelajaran PAI pada siklus I, yaitu 6 siswa (40%) yang tidak lulus atau tidak mencapai nilai KKM, sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 75 atau lulus sebanyak 9 siswa (60%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,33. Dari data ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata pra siklus namun belum mencapai nilai target dari ketuntasan belajar sebesar 75%. Adapun hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

**Gambar 2 Diagram Hasil Belajar pada Siklus I**

Untuk mengetahui tingkat hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus II data skor siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Belajar pada Tahap Siklus II**

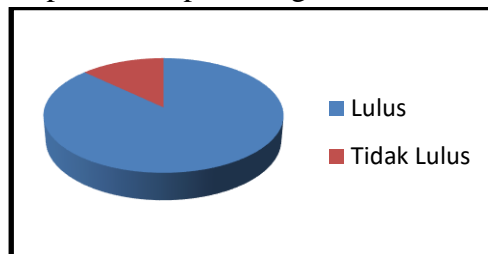
No	Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Ket
1	AR	L	85	Lulus
2	AR	L	85	Lulus
3	AR	L	85	Lulus
4	AD	P	90	Lulus
5	AY	L	80	Lulus
6	DM	P	95	Lulus
7	JT	L	70	TL
8	KU	P	90	Lulus
9	KM	L	80	Lulus
10	ND	P	80	Lulus
11	RS	L	65	TL
12	SO	P	65	TL

13	VM	P	80	Lulus
14	YM	P	100	Lulus
15	WY	L	75	Lulus
<b>Jumlah</b>			<b>1225</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>81.66</b>	

Tabel 6 Distribusi Ketuntasan Belajar PAI pada Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai Rata-rata	Ket
<75	2	13%	75		TL
>75	13	87%	75		L
Jml	15 Siswa	100%	75	81.66	

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus II menunjukkan bahwa dari 15 siswa terdapat 13 siswa (87%) yang lulus atau mencapai nilai KKM 75, sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai nilai KKM 75 atau tidak lulus sebanyak 2 siswa (13%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81.66. Adapun hasil belajar pada siklus II ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 3 Diagram Hasil Belajar pada Siklus II

## KESIMPULAN

Penerapan model TGT dalam penelitian ini berjalan sesuai perencanaan yang disusun. Dalam hal ini, penerapan model TGT harus dirancang dalam suatu perencanaan yang matang. Model pembelajaran TGT dalam penelitian tindakan kelas ini telah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Kualitas tersebut diwujudkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Indikasinya adalah siswa menjadi antusias dalam menyimak pemaparan dari guru dan berusaha memahami intruksi kerja dari model ini.

Pada sesi kelompok, siswa juga mampu bekerja dan bekerjasama dalam tim berdasarkan tanggung jawabnya masing-masing. Siswa dilatih memiliki sikap kompetitif secara terbuka berdasarkan potensi kelompok masing-masing. Selain itu, siswa dilatih pula memiliki sensitivitas sosial dengan bertanggungjawab atas tugas, menghargai perbedaan, dan termasuk sikap menerima atas perbedaan hasil.

Dalam proses pembelajaran, pada dimensi sosial, siswa dilatih untuk menerima perbedaan dalam timnya. Mengerjakan tugas yang diberikan berbeda kepada setiap individu. Menyemangati kepada masing-masing anggota tim dalam sesi tournament, serta menerima hasil apapun yang diperoleh timnya tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada materi makanan dan minuman yang halal dan yang haram siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kotawaringin Lama tahun pelajaran 2019/2020 .

**DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Tabany, T. I. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Duatepe-Paksu, A., & Ubuz, B. 2009. Efek Instruksi Geometri Berbasis Drama pada Prestasi Siswa, Sikap, dan Tingkat Berpikir. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 102 (4), 272-288.
- Honeycutt, B., & Pierce, B. 2007. Menggambarkan Probabilitas dalam Genetika dengan Pembelajaran Langsung: Membuat Matematika Menjadi Nyata. *The American Biology Teacher*, 69 (9), 554-561.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Marno & M.Idris. 2012. *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman, 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Setiani, A., & Juni Priansa, D. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.