

Penerapan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VB SDN 23 Batara Kota Palopo

Intan Nuraini¹, Suryani², Fitri Suci Rahmadani³, Nurul Huda⁴

Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3,4}

intannureni62@gmail.com¹, suryaniyanhi07@gmail.com², fitrisucirahmadanii@gmail.com³,
hudahamra89@gmail.com⁴

Abstract

This research is entitled Application of the Times Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects in Class VB SDN 23 Batara, Palopo City. The aim of this research is to determine the improvement in student learning outcomes by using the times games tournament learning model. The type of research used is using the classroom action research method. The subjects of this research are class VB students at SDN 23 Batara, Palopo city, academic year 2024/2025. The results of this research are that there is an increase in student learning outcomes in the implementation of each cycle. In the pre-cycle actions, students obtained an average score of 62 with a completion percentage of 28.57%, then in the first cycle they obtained an average score of 72 with a completion percentage of 52.38%. After improvements and adjustments were made, in the second cycle, the average student score increased compared to the previous learning results to 81 with a completion percentage of 80.95%.

Keywords: *Times Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Religious Educationm.*

Abstrak

Penelitian ini berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VB SDN 23 Batara Kota Palopo. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *times games tournament*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classrom action research*). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VB SDN 23 Batara kota Palopo tahun pelajaran 2024/2025. Hasil dari penelitian ini yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pelaksanaan setiap siklus. Pada tindakan prasiklus siswa memperoleh nilai rata-rata 62 dengan persentase ketuntasan sebesar 28,57%, kemudian pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 72 dengan persentase ketuntasan 52,38%. Setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian, pada siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat dibanding dengan hasil belajar sebelumnya menjadi 81 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,95%.

Kata Kunci: *Times Games Tournament, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 adalah 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara¹.

Pendidikan agama Islam secara sadar dan sistematis bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mengetahui, memahami, menghayati, bertakwa, berakhlak mulia, dan dapat mengamalkan ajaran Islam dari dua sumber utama yaitu al-Quran dan hadits. Pandangan Islam tentang pendidikan seorang anak menjadi sangat penting. Sejak usia dini, anak diajarkan tentang pendidikan agama, untuk mengetahui sesuatu yang baik dan buruk dan mana yang boleh dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan².

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 23 Batara terlihat peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hasil belajar yaitu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah diberikan di Sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah mata pelajaran tertentu. Hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.³

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang dapat memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik belajar dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Model pembelajaran Teams Games Tournament 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. Model pembelajaran Teams Games Tournament 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 islam⁴.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah didapat, peneliti tertarik mengadakan

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional & Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Transmedia Pustaka, 2008), 2.

² Elihami Elihami dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," 2022, : 82.

³ Muhammad Agil Amin, "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. AL-Ikhlas (112): 1-4," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (30 Desember 2022): 366 dan 367

⁴ Jamliah Jamliah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* 2, no. 2 (28 Februari 2021): 36, <https://doi.org/10.37251/jpaii.v2i2.596>.

penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VB SDN 23 Batara Kota Palopo”.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang dimulai dari: a) perencanaan (planning), b) pelaksanaan (action), c) pengumpulan data (observing), d) penganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (reflecting). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 23 Batara Kota Palopo, dengan jumlah siswa sebanyak 21 yang terdiri dari 15 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 23 Batara Kota Palopo. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes yang dilaksanakan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan atau soal secara tertulis kepada semua siswa dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Lembar Penilaian. Setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis data, Data yang diperoleh dari proses belajar-mengajar dihitung dengan menggunakan rumus.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah skor total

Menurut Trianto yang dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Risal dkk, Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa mencapai 75%.⁵ Kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di SDN 23 Batara kelas VB yaitu 75.

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif

⁵ Risal M. Merentek, Yolanda A. Perori, dan Norma N. Monigir, “Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas vi sekolah dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 No15 (Agustus 2023): 803.

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 Tournament. Analisis data kualitatif melibatkan pemeriksaan hasil belajar serta membuat kesimpulan apakah terjadi peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa berdasarkan observasi.⁶ Selanjutnya, pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan hasil analisis data tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dalam setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan prasiklus dengan memberikan instrumen tes berupa soal essay sebanyak 5 nomor untuk mengukur kemampuan belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran times games tournament. Kondisi awal hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus ini diperoleh dari hasil pretest yang diberikan kepada siswa kelas VB SDN 23 Batara. Selain memberikan pretest, peneliti juga melakukan observasi pada saat guru menjelaskan di kelas untuk melihat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki guru dalam melakukan pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas.

Pada pelaksanaan siklus I, siswa mulai mengenal model pembelajaran times games tournament, karena peneliti melakukan pengajaran dengan menggunakan model tersebut sehingga hasil belajar siswa mulai meningkat, namun masih ada beberapa kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada siklus I maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II dengan menggunakan model yang sama, dan hasilnya meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1 Perbandingan nilai prasiklus, siklus I, dan siklus II

No	Nama siswa	Prasiklus	Ket	Siklus I	Ket	Siklus II	Ket
1	Aditya Ainurrahmah	30	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas
2	Adyatma Rustan	40	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas
3	Ahmad Adipati	40	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas	80	Tuntas

⁶ Ahlan Syaeful Millah dkk., "Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas" 1, no. 2 (2023): 143.

4	Ahsaniatur Risqa	70	Tidak tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
5	Aira Sela Saputri	80	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
6	Al Faizal Renaldy	50	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas	85	Tuntas
7	Aryatma Rustan	60	Tidak tuntas	65	Tidak tuntas	75	Tuntas
8	Fahri Ahmad Kasmir	75	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
9	M. Al Jaelani	40	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas	65	Tuntas
10	Mahmud Rabbani	40	Tidak tuntas	60	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas
11	Muh. Aqnan	50	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas	80	Tuntas
12	Muh. Bagas Saputra	70	Tidak tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
13	Muh. Dhika Alfarizki	80	Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
14	Muh. Fadil Nasrullah	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
15	Muh. Nadhif Rifqi	65	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas	80	Tuntas
16	Muh. Razid Zakir	80	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
17	Muh. Riffat Satria	70	Tidak tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
18	Mutiara Nilasari	60	Tidak tuntas	70	Tidak tuntas	80	Tuntas
19	Nurainun Azzahra	75	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
20	Syafira Amrelia Putri	75	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
21	Quensa Saputri	80	Tuntas	85	Tuntas	95	Tuntas
Jumlah		1305		1515		1695	
Rata-rata		62		72		81	
Persentase tuntas		28,57%		52,38%		80,95%	
Persentase tidak tuntas		61,90%		47,61%		19,04%	

Hasil pra tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan data hasil pre-test peserta didik yang hanya mencapai 28,57% yang dinyatakan tuntas, dan 61,90% yang mengalami ketidak tuntas. Dari 21 siswa yang ada di kelas tersebut, hanya beberapa siswa

yang mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah yakni 75 dengan rincian: terdapat 7 peserta didik yang telah mencapai nilai ≥ 75 , selebihnya 14 siswa yang belum mencapai KKM. Dari hasil tersebut, maka peneliti bersama guru kelas VB bermaksud melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penerapan model pembelajaran *times games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam di kelas VB SDN 23 Batara selama 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam.

Hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *times games tournament*. Dari hasil belajar siswa pada siklus I, ada 10 siswa memperoleh nilai ≥ 75 . hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada kondisi awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *times games tournament* yaitu dari 28,57% menjadi 52,38%, sementara siswa yang telah mencapai KKM pada siklus I meningkat yaitu dari nilai rata-rata 62 pada pra tindakan menjadi 72 pada tindakan siklus I. Dari 21 jumlah siswa pada kelas VB, terdapat 13 siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM pada pra tindakan atau kondisi awal. Setelah melakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *times games tournament*, maka siswa yang mencapai nilai KKM mencapai 11 orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 10 orang.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan kembali model pembelajaran *times games tournament* dan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus I, hasil yang diperoleh pada siklus II ini meningkat dan dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus II yaitu mencapai 80,95% lebih meningkat dari siklus I.

Penerapan model pembelajaran *times games tournament* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di kelas VB SDN 23 Batara, hal ini disebabkan karena antusias dan semangat siswa sangat terlihat pada saat penelitian ini berlangsung. Komunikasi siswa juga terjalin ketika dibagi kedalam beberapa kelompok dan juga tingkat keingin tahuan siswa lebih tinggi terhadap isi dari pertanyaan di dalam permainan *times games tournament*.

Dalam proses pembelajaran model pembelajaran *times games tournament* dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yang didukung dengan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *times games tournament*: 1) Model pembelajaran *times games tournament* dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat siswa aktif yang berprestasi 2) model pembelajaran *times games tournament* dapat menumbuhkan rasa saling menghargai

antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan, 3) siswa menjadi lebih bersemangat, karena guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik 4) kegiatan permainan/*tournament* membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar⁷.

Berdasarkan uraian diatas, maka penerapan model pembelajaran *times games tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VB SDN 23 Batara dinyatakan berhasil karena telah memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa

D. KESIMPULAN

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VB SDN Batara telah mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *times games tournament*. pada Siklus I, mendapat nilai rata-rata 72 dengan persentase ketuntasan sebesar 52,38% yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 81 dengan persentase ketuntasan 80,95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muhammad Agil. "Penggunaan Media Kartu Pembelajaran Dalam Menemukan Isi Kandungan QS. AL- Ikhlas (112): 1-4." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (30 Desember 2022): 365–75. <https://doi.org/10.59689/incare.v3i4.501>.
- Elihami, Elihami, dan Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," 2018.
- Jamliah, Jamliah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAAI)* 2, no. 2 (28 Februari 2021): 35–37. <https://doi.org/10.37251/jpaaiv2i2.596>.
- M. Merentek, Risal, Yolanda A. Perori, dan Norma N. Monigir. "Penerapan model pembelajaran teams games tournsment untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas vi sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 No15 (Agustus 2023): 803.
- Margareta, Elisabeth, dan Sara Indah Yani Manalu. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lauwe Sigalagala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship* 1 No 3 (2023).

⁷ Elisabeth Margareta dan Sara Indah Yani Manalu, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lauwe Sigalagala," *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship* 1 No 3 (2023): 27.

Millah, Ahlan Syaeful, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, dan Eris Ramdhani. “Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas” 1, no. 2 (2023).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional & Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Transmedia Pustaka, 2008.