

ANALISIS KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI IPS MAN 2 BUKITTINGGI

Lusiana Halimah *¹

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
lulucilu03@gmail.com

Isnando Tamrin

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Syafrizal

Madrasah Aliyah Negeri 2 Bukittinggi, Indonesia

Abstract

The aim of this research is to increase students' activeness in learning by implementing the Teams Games Tournament (TGT) model in the Akidah Morals subject for class XI IPS at MAN 2 Bukittinggi. This type of research is qualitative research in descriptive form. In conducting this research, researchers go directly to the field (field research) to find out directly about activities related to the problem to be researched. The data collection methods that researchers used in this research were observation, interviews and documentation. Students' activeness in learning can be influenced by the application of models in learning, for this reason various new variations in teaching are needed. Before implementing variations in learning, students were less active and less enthusiastic about learning. After implementing a new variation in learning, namely by implementing the Teams Games Tournament (TGT) model, where students are divided into several small groups then the groups work on the games that are applied and rewards are given to the group that gets the highest score. For this reason, implementing the Teams Games Tournament (TGT) model can increase student activity in learning.

Keywords: *Activeness, Teams Games Tournament, Moral Creed.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS di MAN 2 Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan berbentuk deskriptif. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti turun langsung ke lapangan (*field research*) untuk mengetahui secara langsung kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Adapun metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Keaktifan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh penerapan model dalam pembelajaran, untuk itu diperlukan berbagai upaya variasi baru dalam mengajar. Sebelum diterapkan variasi dalam belajar, siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam belajar. Setelah diterapkannya variasi baru dalam belajar yakni dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT), dimana siswa dibagi kedalam beberapa kelompok kemudian kelompok mengerjakan *games* yang diterapkan dan pemberian *reward* bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Untuk itu, dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Keaktifan, Teams Games Tournament, Akidah Akhlak.

¹ Korespondensi Penulis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang bagi umat manusia dalam menjalani kelangsungan hidupnya. Peran pendidikan banyak memberikan kontribusi untuk membangun peradaban umat manusia. Pendidikan dapat membentuk pola karakter yang baik dalam diri manusia, meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan kekuatan mental seorang anak yang nantinya akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa dalam lingkungannya. Dalam mencapai tujuan pendidikan, diperlukan upaya kerjasama antara seorang guru dan siswa dalam belajar.

Upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting karena akan berpengaruh kepada proses pembelajaran. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dan siswa juga antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan kualitas belajar yang baik.

Pembelajaran yang baik harus dapat memperhatikan model yang akan digunakan namun pada kenyataannya, selama ini proses pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat satu arah, yakni dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya inovasi baru dalam proses mengajar. Dengan penggunaan metode tersebut siswa menjadi cepat bosan dan cenderung pasif dalam belajar sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik kurang menguasai materi yang diajarkan. Penggunaan metode dan media yang kurang tepat dapat memperngaruhi proses pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk menemukan metode dan media yang tepat sesuai dengan materi yang dibahas.

Hal ini senada dengan pengamatan yang peneliti lakukan ketika mengikuti praktik pengalaman lapangan di MAN 2 Bukittinggi, terkhusus pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS, gurunya belum dapat menggerakkan keaktifan siswa dalam belajar. Pemicu hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran, dimana guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah, hafalan dan pemberian tugas setiap jam pelajaran Akidah Akhlak berlangsung, tidak pernah berganti dari sistem tersebut. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa belajar dengan guru tersebut membosankan, cepat mengantuk, sehingga membuat siswa kurang semangat dalam belajar.

Untuk itu, dengan melihat permasalahan yang ada, peneliti mencoba variasi dalam belajar dengan menerapkan model baru dalam mengajar. Inovasi yang peneliti lakukan adalah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dimana peneliti melihat dengan penerapan model tersebut adanya semangat siswa dalam belajar dan menyenangkan. Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terdiri dari (1) penyajian kelas; (2) tim; (3) game; (4) turnamen; dan (5) rekognisi tim. Dengan penerapan turnamen dalam pembelajaran TGT membuat siswa lebih tertarik dan semngat dalam belajar karena belajar dengan model tersebut menyenangkan (AP and Amir, 2018). TGT merupakan pembelajaran kooperatif, dimana kelompok-kelompok dibentuk dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat-lima siswa dalam setiap kelompoknya. Dengan penerapan model TGT siswa dapat belajar dengan menyenangkan, lebih rileks, dapat menumbuhkan tanggungjawab setiap masing-masing anggota dalam kelompoknya, persaingan yang sehat antar sesama siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diambil oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif berbentuk deskriptif. Hal ini dikarenakan penelitian ini berusaha untuk memaparkan kenyataan yang ada dengan melihat, mengamati dan mencari tanpa memerlukan data berupa angka serta berusaha memaparkan suatu keadaan dengan segala aspeknya dalam rangka pemberian informasi yang lebih kompleks kepada peneliti. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk dapat memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian baik secara holistik atau menyeluruh. Sedangkan metode penelitian kualitatif merupakan cara penelitian yang dapat mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata dan perbuatan manusia. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober 2023 dan dilakukan pada kelas XI IPS 1 MAN 2 Bukittinggi, dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti turun langsung ke lapangan (*field research*) untuk mengetahui secara langsung kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Adapun metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh kesadaran dan kegigihan dalam melakukan sesuatu. Keaktifan siswa dapat dilihat dari kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari siswa itu sendiri, dimulai dari siswa yang kurang semangat dalam belajar, mengantuk dalam belajar, bermalas-malasan, enggan mengikuti pembelajaran, tidak fokus dalam belajar, selalu permisi dalam belajar, mengerjakan tugas yang lain selama proses pembelajaran berlangsung, dan sebagainya (Iswadi and Herwani, 2021). Menurut Faniastuti, keaktifan dalam belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara seorang guru dengan muridnya dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud ialah aktif pada diri sisea dalam belajar, sehingga terciptalah proses pembelajaran yang baik dan aktif (Faniastuti, 2019).

Menurut Supriatin Kuat Yuliani (Mumtahana, Ikmal and Sari, 2022) seorang pendidik pada proses pembelajaran berlangsung harus dapat mencari dan memakai metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam mengajar di kelas. Dengan penggunaan metode dalam mengajar, pembelajaran dapat berjalan secara efektif, dan efisien serta dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Pada pembelajaran akidah akhlak kelas XI lokal IPS di MAN 2 Bukittinggi, peneliti memperoleh informasi setelah peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara langsung dengan para siswa, bahwasanya hanya beberapa siswa saja yang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang digunakan guru tersebut adalah satu arah, dengan menerapkan metode ceramah, dan sistem hafalan dan catatan, sehingga membuat siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran tersebut. Berikut informasi yang lebih jelas yang dilihat dari keaktifan siswa sebelum dan sesudah menerapkan variasi baru dalam proses pembelajaran yakni: dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa sebelum diterapkan Model Teams Games Tournament di kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN 2 Bukittinggi, khususnya pada kelas XI IPS, peneliti menemukan masalah pada siswa, dimana ketika siswa belajar Akidah Akhlak, siswa kurang bersemangat dalam belajar, karena menurutnya pembelajaran tersebut membosankan dan cepat mengantuk ketika belajar. Indikasi tersebut dipengaruhi karena faktor gurunya yang menerapkan pembelajaran satu arah, dan tidak adanya variasi baru dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar-mengajar menjadi monoton. Guru hanya menerapkan metode ceramah, sistem hafalan dan catatan setiap pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan, mengantuk, dan cenderung tidak aktif dalam belajar. Melihat permasalahan yang ada, peneliti menerapkan variasi baru dalam belajar guna meningkatkan keaktifan siswa dalam, yakni dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa sesudah diterapkan Model Teams Games Tournament di kelas

Melihat permasalahan yang ada, yakni kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran akidah akhlak, khususnya pada kelas XI IPS di MAN 2 Bukittinggi, maka peneliti mencoba variasi baru dalam mengajar, karena peneliti mengikuti praktik pengalaman lapangan di kelas tersebut. Untuk itu peneliti menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di kelas. Peneliti menggunakan model tersebut, karena dengan menerapkan model tersebut dapat menghasilkan siswa yang semangat dalam belajar, turut aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan karena menerapkan *games* dalam belajar serta ada penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terdiri dari (1) penyajian kelas; (2) tim; (3) game; (4) turnamen; dan (5) rekognisi tim. Dengan penerapan turnamen dalam pembelajaran TGT membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar karena belajar dengan model tersebut menyenangkan.

TGT merupakan pembelajaran kooperatif, dimana kelompok-kelompok dibentuk dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat-lima siswa dalam setiap kelompoknya. Pembagian anggota kelompok dilakukan secara berbeda, dimana didalam kelompok tersebut terdapat siswa dengan latar belakang yang berbeda dengan kelompok lainnya, misalnya dalam prestasi akademik, jenis kelamin. Selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran, lalu siswa bekerja sama dalam tim mereka dan memastikan bahwa semua anggota tim nya sudah menguasai materi yang guru ajarkan. Kemudian diadakan turnamen, dimana siswa memainkan *games* akademik yang telah diberikan dengan anggota kelompok lainnya. Setiap anggota kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Skor tertinggi dalam pembelajaran TGT mendapatkan penghargaan dari gurunya berupa hadiah. Setiap anggota kelas turut aktif mengikuti *games* pembelajaran. Dengan penerapan model TGT siswa dapat belajar dengan menyenangkan, lebih rileks, dapat menumbuhkan tanggungjawab setiap masing-masing anggota dalam kelompoknya, persaingan yang sehat antar sesama siswa (Ervianna *et al.*, 2012).

KESIMPULAN

Keaktifan siswa dalam belajar mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan ikut aktifnya siswa dalam belajar dapat mencapai tujuan pendidikan yang akan dicapai, namun pada kelas XI IPS di MAN 2 Bukittinggi, sebelum diterapkannya variasi baru dalam pembelajaran, siswa kurang aktif dalam belajar, pembelajaran monoton dan siswa cepat mengantuk. Hal tersebut diindikasikan dari sistem belajar yang diterapkan oleh gurunya, karena hanya menerapkan pembelajaran satu arah, yakni penerapan metode ceramah, sistem hafalan dan catatan. Setelah diterapkannya Model Pembelajaran Teams Games Tournament di kelas, siswa menjadi aktif kembali dikarenakan model tersebut menerapkan games dalam penerapannya, siswa ikut aktif dalam pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan menyenangkan. Untuk itu sebagai seorang guru kita harus pandai memilih-memilih dan melakukan variasi pembelajaran supaya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, salah satunya dengan penerapan model Teams Games Tournament di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Faniastuti. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Sunan Ampel Kecamatan Demak Kabupaten Demak. *Jurnal Pendidikan*. 19 : 18.
- Iswadi (2021). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19*. Chalim Journal of Teaching and Learning. Vol 1, No.1
- Kurniasari, R.E., 2012. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament*. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1). 1-7.
- Nurfaizah (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. Vo,2.No.2
- Supriatin Kuat Yuliani, (2016) “ meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 melalui metode lempar dadu hebat”. (pendidikan luar biasa Universitas Negeri Jakarta