



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK KELAS VIII MTS YASPEN MUSLIM
PEMATANG TENGAH**

Dedy Syafrizal¹, M. Yunus Ismail², Rani Febriyanni³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : syafrizaldedy53@gmail.com, myunus_ismail@staijm.ac.id, rani_febriyanni@staijm.ac.id

DOI:

Received: Februari 2024

Accepted: Mei 2024

Published: Mei 2024

Abstract :

It is hoped that the Teams Games Tournament model can be an alternative for Religious Education teachers, especially in the field of Aqidah Moral studies, where this learning requires the role of the teacher and a learning model that does not result in student boredom in learning which can occur if the teacher only applies a conventional teaching style, namely the traditional teaching style. and has not yet led to the use of modern learning innovations such as the use of learning styles, learning methods and media in learning. After conducting observations and interviews, the researcher formulated this research using the Classroom Action Research method with the aim of describing how efforts were made to improve students' metacognitive abilities using the Teams Games Tournament model. After carrying out these intervention actions, it can be concluded that the Teams Games Tournament model can improve the metacognitive abilities of students in the Aqidah Morals subject, material on Praiseworthy Morals towards oneself in class VIII MTs Private Yaspen Muslim, Central Pentang. This can be seen where in cycle I the class average score was 79.18% and in cycle II it increased to 83.04%. For classical completeness in cycle I, classical completeness was 77.78% in cycle II, increasing to 88.89%. Thus, the conclusion of this research is that efforts to improve students' metacognitive abilities in the field of Aqidah Akhlak studies can be carried out using the Teams Games Tournament learning model.

Keywords : *Metacognitive, Teams Games Model, Tournament*

Abstrak :

Model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru Pendidikan Agama khususnya pada bidang studi Akidah Akhlak yang mana pembelajaran ini membutuhkan peran guru dan model pembelajaran yang tidak mengakibatkan kebosanan siswa dalam belajar yang dapat terjadi apabila guru hanya menerapkan gaya mengajar yang konvensional yakni gaya mengajar tradisional dan belum mengarah pada penggunaan inovasi pembelajaran yang modern seperti pemanfaatan gaya belajar, metode belajar serta media dalam belajar. Setelah melakukan observasi dan wawancara maka peneliti merumuskan penelitian ini dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Setelah melakukan intervensi tindakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwasanya model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri pada siswa kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pentang Tengah. Hal tersebut dapat dilihat dimana pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89%. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian tersebut adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada bidang studi Akidah Akhlak dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam bahasa Indonesia yaitu proses untuk merubah sikap, pola pikir dan kepribadian seseorang maupun sekelompok orang dalam rangka untuk mendewasakan pemikiran, kepribadian dengan adanya proses belajar dan latihan (RI, 2019). Maka, pendidikan merupakan suatu aktivitas memasukkan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Sehingga aktivitas pendidikan menjadi perhatian bagi pemerintah sebagai wacana untuk mengentaskan kemiskinan disebabkan adanya keterkaitan antara pendidikan yang rendah terhadap permasalahan sosial dan ekonomi.

Pendidikan tentu mengharapkan *out put* atau hasil akhir maksimal yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti sarana dan prasarana pembelajaran, sumber daya manusia dan lingkungan pendidikan serta adanya program-program pendidikan, metode dan media pembelajaran yang diterapkan. Sebagaimana yang diterangkan oleh (Munirah, 2022) yaitu pengelolaan pendidikan yang efektif dapat menentukan hasil atau *out put* dari aktivitas pembelajaran.

Pengelolaan pendidikan yang baik akan mempengaruhi hasil *Out Put* yang baik pula dan tentunya berdasarkan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang maksimal pula. Oleh sebab itu pengelolaan pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus terutama melalui inovasi berbentuk program-program pendidikan, penyesuaian lingkungan pendidikan, tata kelola administrasi pendidikan serta pengadaan sarana dan prasarana pendidikan. Dengan demikian, pengelolaan pendidikan pada sumber daya pendidikan tentu diharapkan menjadi terobosan dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Faturrahman, 2019).

Pencapaian pendidikan dapat diukur dari pencapaian prestasi belajar siswa dan peningkatan mutu pengelolaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran. Maka, dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa tentu tidak terlepas dari peran serta guru, siswa dan pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang dipergunakan. Dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui mencetak generasi siswa yang memiliki potensi *Intelektual Quality*, *Emosional Quality* dan *Spiritual Quality* (Desmita, Psikologi Perkembangan Siswa, 2019).

Salah satu potensi yang tergabung dalam 3 (Tiga) kemampuan tersebut di atas yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik tentu membutuhkan perhatian khusus secara intensif sehingga peningkatannya akan lebih maksimal. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melatih kemampuan siswa untuk memahami dan memiliki kemampuan metakognitif yaitu berada di atas kemampuan kognitif di atas rata-rata. Kemampuan metakognitif yaitu suatu kemampuan siswa untuk mengontrol dirinya dalam ranah kognitif sehingga akan membantunya secara internal dalam memiliki kesadaran pada kebutuhannya untuk mengikuti proses belajar agar memiliki prestasi dalam pembelajaran tersebut (Desmita, 2019). Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan metakognitif dapat dilakukan secara bertahap dengan menggunakan peran guru dalam memanfaatkan metode dan model mengajar dengan maksimal.

Dalam praktiknya pembelajaran dengan menggunakan suatu konsep atau model pembelajaran tentu menjadi suatu metode atau cara yang dipergunakan untuk dalam rangka memudahkan proses pembelajaran bagi siswa yang dilakukan melalui permodelan baik itu secara audio maupun visual. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam aktivitas belajar yaitu adanya sistem belajar dengan gaya mengajar sambil bermain sehingga

aktivitas pembelajaran akan melahirkan stimulus bagi siswa untuk termotivasi dalam mengikuti aktivitas belajar di kelas tersebut (Khanifatul, 2018).

Salah satu model belajar sambil bermain yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagaimana diterangkan oleh (Trianto, 2018) bahwasanya model pembelajaran ini dapat digunakan dalam aktivitas belajar pada seluruh bidang studi karena permainan dengan sistem kompetensi akan menciptakan suasana tournament untuk melatih komposisi kemampuan siswa yang setara. Aktivitas belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bertujuan untuk melatih kreativitas dan keaktifan siswa dalam belajar dengan mengedepankan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, bekerja sama dan membangun komunikasi yang efektif dengan siswa lainnya baik dalam satu kelompok maupun beda kelompok secara kompetitif (Mulyadi, 2019).

Model *Teams Games Tournament* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru Pendidikan Agama khususnya pada bidang studi Akidah Akhlak yang mana pembelajaran ini membutuhkan peran guru dan model pembelajaran yang tidak mengakibatkan kebosanan siswa dalam belajar yang dapat terjadi apabila guru hanya menerapkan gaya mengajar yang konvensional yakni gaya mengajar tradisional dan belum mengarah pada penggunaan inovasi pembelajaran yang modern seperti pemanfaatan gaya belajar, metode belajar serta media dalam belajar (Nurdin, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah maka diperoleh informasi sebagai berikut (1) Penerapan model *Teams Games Tournament* di bidang agama Islam khususnya Akidah Akhlak belum berjalan dengan maksimal yaitu materi pembelajaran agama masih diintegrasikan dengan materi pelajaran umum lainnya sehingga membuat konsentrasi siswa terpecah sehingga kelas tersebut tidak memiliki daya pembeda dengan kelas pada pembelajaran lainnya; (2) Orientasi pengembangan kemampuan Metakognitif masih sebagai kemampuan yang dipercontohkan sehingga pelaksanaan pembelajarannya masih bersifat baru dan belum memiliki fasilitas khusus terkait pembelajaran agama seperti tersedianya model dan metode khusus serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam bidang agama; (3) Gaya mengajar guru bidang studi Akidah Akhlak masih tergolong konvensional yaitu menggunakan cara mengajar tradisional seperti pembelajaran belum mempergunakan media elektronik, metode mengajar hanya berkisar pada penerapan metode ceramah, diskusi kelompok dan *monolog* sehingga aktivitas belajar dan mengajar pada kelas unggulan agama ini masih berpusat pada keaktifan guru sebagai tenaga pengajar (*teacher oriented*).

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis masalahnya maka penelitian ini lebih tepat menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) sebenarnya diawali dengan dari istilah "*Action Research*" atau penelitian tindakan. Secara umum "*Action Research*" digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari di mana pun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas, maupun ditempat tugas-tugas lain (Sanjaya, 2019).

Istilah "*Action Research*" sangat dikenal dalam penelitian pendidikan, bahkan sudah merupakan aliran tersendiri. Untuk membedakannya dengan "*Action Research*" dalam bidang lain, para peneliti sering menggunakan istilah "*Classroom Action Research*" atau "*Classroom*

Research". Dengan penambahan "classroom" pada "*Action Research*", kegiatan lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas, Namun, istilah kelas perlu dipahami lebih luas lagi, yaitu tidak hanya di dalam ruang kelas, tetapi di tempat mana saja guru melaksanakan tugas-tugas pembelajaran (Muslich, 2019).

Peran peneliti dilapangan yaitu peneliti bertindak sebagai *observer* yang berusaha untuk mendeskripsikan hasil penelitian melalui aktivitas observasi, wawancara dan intervensi tindakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan metakognitif siswa sebelum dan sesudah diberlakukannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah. Subjek Penelitian ini adalah pada siswa kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah Tahun Ajaran 2023-2024 yang berjumlah 40 orang siswa. Sumber data dalam penelitian ini langsung dari lapangan baik dengan menggunakan sistem observasi atau wawancara yang berkaitan dengan penelitian, yakni hasil wawancara dengan guru bidang studi Akidah Akhlak dan Kepala Madrasah serta data hasil tes yang diperoleh dengan memberlakukan intervensi tindakan kepada siswa sehingga siswa menjadi sumber data primer di dalam penelitian ini

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Tindakan

Pra tindakan adalah tindakan yang diambil sebelum menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Data awal yang diambil adalah data ulangan harian siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Pre test dilakukan guna mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan penjelasan materi tentang Akhlak terpuji kepada diri sendiri, disamping itu hasil pre test dijadikan dasar dalam pembentukan kelompok dalam pelaksanaan *Teams Games Tournament* dan evaluasi diakhir siklus I dan siklus II.

Adapun data hasil pretest yang diperoleh siswa kelas VIII tersebut secara ringkas dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel: 1 Data hasil pre test

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Nilai > 80 (Tuntas Belajar)	3 siswa	11,11%
2	Nilai < 80 (Tidak Tuntas Belajar)	24 siswa	88,89%
3	Jumlah Siswa	27 siswa	
4	Nilai Tertinggi	48	
5	Nilai Terendah	48	
6	Nilai Rata-Rata Kelas	63,11%	
7	Persentase klasikal	14,28%	

Hasil nilai siswa pada waktu pra tindakan ini diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai sama dengan atau di atas KKM 80 adalah 3 siswa atau 11,11%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 24 siswa 79 atau 88,89%. Lebih banyak siswa yang tidak tuntas dibandingkan siswa yang tuntas. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 63,11% dan persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 14,28%.

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah KKM menunjukkan bahwa hasil belajar kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah masih sangat rendah. Fenomena yang ada menunjukkan

guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi diantaranya membentuk kelompok belajar dalam memecahkan tugas yang diberikan oleh guru, menggunakan tanya jawab dengan siswa dan observasi. Selain itu media yang digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi penggunaan White Board dan LCD proyektor.

Oleh karena itu, perlu menghadirkan sesuatu yang baru dalam hal ini lebih menuju pada model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Agar siswa memperoleh sesuatu yang baru dan berbeda didalam proses belajar mengajar sehingga dapat menimbulkan semangat dan minat belajar siswa serta dapat meningkat hasil belajarnya. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai digunakan pada materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri pada kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang adalah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam 2 (dua) kali pertemuan, tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran, satu jam pelajaran terdiri dari 40 menit. Pelaksanaan siklus I dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

a. Perencanaan

Untuk persiapan mengajar, guru telah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi yang sudah diujicobakan terlebih guru mata pelajaran Akidah Akhlak, menyiapkan hadiah berupa 1 pack biskuit Oreo dan permen Relaxa, daftar nama kelompok heterogen dan daftar nama pembagian meja kelompok homogen. Daftar nama kelompok perlu direncanakan terlebih dahulu karena dalam metode pembelajaran TGT para siswa harus membentuk kelompok diskusi secara heterogen. Pembagian kelompok didasarkan dari hasil pre test, setelah itu guru membagi lagi siswa dalam meja turnamen secara homogen berdasarkan kemampuan akademik yang diambil dari masing-masing kelompok.

Kemudian guru juga harus menyiapkan hadiah yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diakhir siklus I. Dalam tahap perencanaan guru juga mengupayakan agar kondisi kelas dapat terkendali, sehingga proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, mempersensi dengan hasil siswa yang hadir sebanyak 27 siswa atau hadir semua dan apersepsi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari pokok kegiatan pembelajaran Akhlak terpuji kepada diri sendiri dan menyampaikan tujuan pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat menggolongkan macam-macam kegiatan ekonomi secara cermat dan teliti, mendefinisikan pengertian Akhlak terpuji kepada diri sendiri secara teliti, cermat, kreatif, dan tanggung jawab.

Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari maka selanjutnya dilakukan sesuai dengan metode pembelajaran TGT, yaitu pertama guru menerangkan secara garis besar materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri. Pada waktu guru bertanya kepada siswa tentang ada materi yang akan ditanyakan, hanya ada 3 siswa

saja yang bertanya tentang materi yang disampaikan guru. Setelah guru menjawab pertanyaan dari siswa kemudian kegiatan selanjutnya guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa yaitu kelompok ungu, hijau serta coklat. 3 kelompok selanjutnya kelompok terdiri dari 4 siswa yaitu kelompok biru, kuning dan merah. Setiap anggota di dalam setiap kelompok memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda yakni ada siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, kemampuan akademik sedang dan kemampuan akademik rendah. Dengan bantuan instruksi dari guru siswa dapat mengondisikan diri dengan kelompoknya.

Siswa selanjutnya ditempatkan pada beberapa meja sesuai dengan kemampuan akademik yang sama yakni siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dengan tinggi, yang memiliki kemampuan akademik sedang dengan sedang serta yang memiliki kemampuan akademik rendah dengan rendah yang terdiri dari berbagai kelompok yang berbeda. Meja satu dan dua terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, meja tiga sampai lima terdiri dari siswa dengan kemampuan sedang dan meja enam dan tujuh terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi rendah.

Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat berkompetensi dengan kemampuannya sendiri yang pada akhirnya poin yang dihasilkan oleh individu dalam turnamen dikumpulkan untuk kelompok, sehingga siswa harus berkompetensi dengan kemampuannya masing-masing dan mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Setelah siswa sudah menempatkan diri pada meja turnamen masing-masing, game 1 siap dimulai. Game pada siklus 1 ini terdiri dari game 1 dan game 2 serta pemberian hadiah dilakukan pada pertemuan kedua setelah pengerjaan selesai.

Pada siklus I hadiah diberikan kepada Kelompok coklat karena berhasil memperoleh poin tertinggi dengan skor 240, skor rata-rata anggota kelompoknya adalah 58 atau mendapat predikat “super team”. Untuk lebih jelasnya tentang perolehan poin tiap tim atau kelompok pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 2 Skor games model *teams games tournament* (TGT) Siklus I

No	Nama kelompok	Total Skor	Rata-Rata
1	Kelompok Biru	140	35
2	Kelompok Hijau	230	56
3	Kelompok Kuning	160	40
4	Kelompok Merah	160	40
5	Kelompok Coklat	240	58
6	Kelompok Ungu	180	36

c. Pengamatan/Observasi

Pengamatan/observasi Hasil pengamatan siklus I dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran TGT yang difokuskan pada kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian

siswa dalam mengikuti pelajaran, menghargai pendapat orang lain, kemampuan siswa dalam bertanya, bekerjasama dalam kelompok dan ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament materi pokok Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah adalah sebagai berikut:

Tabel: 3 Hasil observasi siswa siklus I

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	2	7,4 %
2	Rendah	19	70,4 %
3	Tinggi	6	22,2%
4	Sangat Tinggi	0	0

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan metode TGT pada siklus I menunjukkan hasil bahwa aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori rendah 19 atau 70,4%, kemudian 6 atau 22,2% siswa yang termasuk kategori tinggi, dan siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah adalah 2 atau 7,4% siswa.

Sedangkan apabila ditinjau dari tiap-tiap aspek. Aktivitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel: 4 Hasil observasi siswa per aspek siklus I

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Skor	%
1	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran	47	43,5	Sangat Rendah
2	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran	60	55,6	Rendah
3	Menghargai pendapat orang lain	71	65,7	Tinggi
4	Kemampuan siswa dalam bertanya	46	42,6	Sangat Rendah
5	Bekerjasama dalam kelompok	72	66,7	Tinggi
6	Ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen	66	58,3	Rendah

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I pada aspek kesiapan dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori sangat rendah yakni sebesar 43,5% dan aspek kemampuan siswa dalam bertanya masuk dalam kategori sangat rendah yakni sebesar 42,6%, pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori rendah yakni sebesar 55,6% dan aspek ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen masuk dalam kategori rendah yakni 58,3%, kemudian pada aspek menghargai pendapat orang lain masuk dalam kategori tinggi yakni 65,7% dan yang terakhir pada aspek bekerjasama dalam kelompok termasuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 66,7%.

Dilihat dari ketuntasan seluruh siswa diperoleh persentase sebesar 55,4% yang berarti belum dapat dikatakan berhasil karena masih dibawah indikator keberhasilan. Artinya masih banyak aktivitas siswa yang harus ditingkatkan lagi. Oleh karena, itu, aktivitas perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

2) Data Hasil Tes Siklus

Pada siklus I dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah. Pada pertemuan kedua atau diakhir siklus guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes kepada siswa melalui soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun data hasil tes yang dibandingkan dengan hasil prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel: 5 Hasil analisis tes siklus I

No	Hasil Tes	Pra Siklus	Siklus I
1	Jumlah Siswa	27 siswa	27 siswa
2	Nilai Tertinggi	84	88
3	Nilai Terendah	46	60
4	Jumlah Siswa yang Tuntas	3 siswa	21 siswa
5	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	24 siswa	6 siswa
6	Rata-Rata Kelas	63,11%	79,18%
7	Ketuntasan Klasikal	14,28%	77,78%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siklus I ini mengalami peningkatan dari pada hasil prasiklus, dari hasil prasiklus ada 3 siswa yang tuntas, dan ada 24 siswa yang belum tuntas. Nilai tertingginya adalah 84 dan nilai terendahnya adalah 46. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus sebesar 63,11% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 14,28%.

Pada hasil evaluasi siklus I mengalami peningkatan, ada 21 siswa yang tuntas, dan ada 6 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 79,18% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 77,78%

Dari hasil tes siklus I belum bisa dikatakan berhasil, walaupun nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75%. Namun itu belum dikatakan berhasil karena nilai tersebut kurang dari ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%. Siklus I dapat dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria keberhasilan yaitu siswa memperoleh nilai > 80 sebanyak 80% sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas siklus I yang dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus I. Guru sudah melakukan yang terbaik dalam menerapkan metode TGT. Walaupun masih ada siswa yang bingung dan ramai sendiri karena baru pertama kalinya menggunakan metode ini.

Namun demikian, guru dan peneliti yang berkolaborasi bisa mengatasinya dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang ditetapkan dalam perencanaan. Tetapi harus ada sebuah perbaikan metode pembelajaran TGT pada siklus II, karena ketuntasan belajar siswa secara klasikal baru mencapai 77,78% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 79,18%, walaupun sudah melebihi dari indikator yang ditentukan namun belum mencapai atau melebihi batas kriteria ketuntasan yang di tentukan oleh sekolah yakni 80% sehingga perlu ditingkatkan lagi untuk menyelesaikan materi yang belum dikuasai siswa, yaitu dengan dilanjutkan di siklus II.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Pembelajaran dalam siklus II ini adalah sebagai perbaikan dari siklus I yang nilai rata-ratanya sebesar 79,18% dan ketuntasan hasil belajar secara klasikalnya baru mencapai 77,78%. Untuk itu, pada siklus II ini harus dibuat perencanaan ulang yang baik lagi. Pelaksanaan tindakan dalam siklus ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dimana setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran atau 2 kali 40 menit.

Penelitian tindakan kelas siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 8 Januari 2024 jam 07.00-08.20 (2x40menit) dan pada hari Selasa, 9 Januari 2024 jam 08.20-09.55 (2x40menit istirahat 15 menit). Materi pada siklus II ini adalah produksi dan distribusi. Seperti halnya siklus I, pembelajaran pada siklus II ini juga masih menggunakan metode TGT. Adapun beberapa tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini, adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Untuk persiapan mengajar, guru telah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi siswa, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi yang sudah diujicobakan terlebih dahulu di kelas VIII yang sudah pernah mendapatkan materi pokok kegiatan dan kunci jawabannya, soal untuk game turnamen, lembar penskoran *game turnamen*, menyiapkan hadiah berupa 1 pack biskuit Oreo dan permen Mentos, dan daftar nama kelompok heterogen dan pembagian meja kelompok homogen masih sama seperti siklus I.

Setelah guru mengelompokkan siswa dalam kelompok secara heterogen, kemudian guru membagi lagi siswa dalam meja turnamen secara homogen berdasarkan kemampuan akademik. Kemudian guru juga harus menyiapkan hadiah yang akan diberikan pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diakhir siklus II. Mengenai metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dalam tahap perencanaan guru juga mengupayakan agar kondisi kelas dapat terkendali, sehingga proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pertemuan pertama kegiatan belajar mengajar siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 3 Januari 2024 jam 07.00-08.20 (2x40menit) di kelas VIII Akidah Akhlak dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Dalam tahap ini masih sama seperti siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak.

Pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, mempresensi dengan kehadiran jumlah siswa sebanyak 27 siswa dan apersepsi dengan menyampaikan pentingnya mempelajari produksi dan distribusi serta menyampaikan tujuan pembelajaran bagi siswa yaitu siswa dapat mengklasifikasi macam-macam sumber daya untuk melatih kemampuan siswa memahami tentang akhlak terpuji kepada diri sendiri secara teliti,

cermat, dan kreatif, mendefinisikan pengertian dan tujuan distribusi secara teliti, cermat, kreatif, dan tanggung jawab, menunjukkan kegiatan yang menggambarkan contoh etika dalam kegiatan belajar secara teliti dan bertanggung jawab.

Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari selanjutnya dilakukan sesuai dengan metode pembelajaran TGT, yaitu pertama guru menerangkan secara garis besar materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri dan distribusi melanjutkan materi pada siklus I. Materi masuk pada mengklasifikasi macam-macam sumber daya materi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan jumlah dan mutu hasil produksi serta mendefinisikan pengertian dan tujuan distribusi.

Pada siklus II hadiah diberikan kepada kelompok biru karena berhasil memperoleh poin tertinggi dengan skor 210 rata-rata kelompoknya adalah 52,5 atau mendapat predikat “super team”. Untuk lebih jelasnya tentang perolehan poin tiap kelompok siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 6 Skor game TGT siklus II

No	Nama kelompok	Total Skor	Rata-Rata
1	Kelompok Biru	210	52,5
2	Kelompok Hijau	180	36
3	Kelompok Kuning	150	42,5
4	Kelompok Merah	150	42,5
5	Kelompok Coklat	170	34
6	Kelompok Ungu	220	44

c. Pengamatan / observasi

Hasil pengamatan siklus II dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pengamatan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas siswa siklus II

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan selama proses pembelajaran TGT yang difokuskan pada kesiapan belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, menghargai pendapat orang lain, kemampuan siswa dalam bertanya, bekerjasama dalam kelompok dan ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri, produksi dan distribusi di kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah adalah sebagai berikut:

Tabel: 7 Hasil observasi siswa siklus II

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	0	0
2	Rendah	3	11,1%
3	Tinggi	22	81,5%
4	Sangat tinggi	2	7,4%

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan metode TGT pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil yang positif pada

aktivitas siswa yang termasuk kategori tinggi sebanyak 22 atau 81,5% siswa, dan 3 siswa atau 11,1% siswa yang termasuk dalam kategori rendah, kemudian yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa atau 7,4% siswa. Sedangkan apabila ditinjau dari tiap-tiap aspek. Aktivitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran TGT ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel: 8 Hasil observasi siswa per aspek siklus II

No	Aspek	Jumlah Skor	%	Kriteria
1	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran	83	75	Tinggi
2	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran	80	73,1	Tinggi
3	Menghargai pendapat orang lain	88	81,5	Sangat Tinggi
4	Kemampuan siswa dalam bertanya	80	74	Tinggi
5	Bekerjasama dalam kelompok	76	72	Tinggi
6	Ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen	84	77,8	Tinggi

Berdasarkan tabel 8 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II pada aspek kesiapan dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 75%, pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 73,1%, pada aspek kemampuan siswa dalam bertanya masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 74%, pada aspek bekerjasama dalam kelompok termasuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 72%. Sedangkan pada aspek ketepatan waktu dalam pengerjaan game turnamen termasuk dalam kategori sangat tinggi yakni 77,8% dan yang terakhir pada aspek menghargai pendapat orang lain masuk dalam kategori sangat tinggi yakni 81,5%. Dilihat dari ketuntasan seluru siswa diperoleh persentase sebesar 77,6% yang berarti dapat dikatakan berhasil karena sudah melampaui indikator keberhasilan.

Selain itu pada siklus II ini aktivitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan aktivitas siswa pada siklus I, hal tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel: 9 Perbandingan siklus I dan siklus II

No	Keterangan	Persentase
1	Siklus I	55,4
2	Siklus II	77,6

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus I persentase siswa sebanyak 55,4% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 77,6% atau dengan kata lain meningkat sebesar 22,2%.

2) Data Hasil Tes Evaluasi Siklus II

Pada siklus I dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri di kelas VIII MTs

Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah. Pada pertemuan kedua, diakhir siklus guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes kepada siswa melalui soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun data hasil tes yang dibandingkan dengan hasil siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel: 10 Hasil analisis tes siklus II

No.	Hasil Tes	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	27 siswa	27 siswa
2	Nilai Tertinggi	88	92
3	Nilai Terendah	60	74
4	Jumlah Siswa yang tuntas	21 siswa	24 siswa
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	6 siswa	3 siswa
6	Rata-rata kelas	79,18%	83,04%
7	Ketuntasan Klasikal	77,78 %	88,89%

Pada hasil evaluasi siklus I ada 21 siswa yang tuntas, dan ada 6 siswa yang belum tuntas. Nilai tertingginya adalah 88 dan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 79,18% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 77,78%.

Pada hasil tes evaluasi siklus II mengalami peningkatan, ada 24 siswa yang tuntas, dan ada 3 siswa yang belum tuntas. Kemudian nilai tertingginya adalah 92 dan nilai terendahnya adalah 74. Nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 83,04% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89%. Perbandingan dari hasil tes evaluasi siklus II lebih baik dari pada siklus I, yaitu meningkat sebesar 3,86 % untuk nilai rata-ratanya dan untuk ketuntasan klasikalnya meningkat sebesar 11,11%, pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikalnya sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan yakni 75% dan berhasil memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu sebesar 80%.

d. Refleksi

Refleksi siklus II dilaksanakan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus II bertujuan untuk mengetahui bagaimana jalannya proses pembelajaran pada siklus II ini. Dari hasil pembelajaran tersebut diperoleh refleksi sebagai berikut:

- 1) Siswa sudah berani bertanya pada guru dan teman kelompoknya pada materi yang belum dipahaminya. Hal tersebut ditunjukkan dengan diperolehnya kriteria tinggi yakni sebesar 74%.
- 2) Pembelajaran di kelas sudah mulai kondusif karena siswa sudah mulai tenang dan bersungguh-sungguh mengikuti proses belajar mengajar, dalam mengikuti game turnamen dan lebih tenang dalam pengerjaan tes evaluasi yang ditunjukkan dengan diperoleh data sebesar 77,8%.
- 3) Siswa belum saling terbuka dan bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya yang memperoleh presentase mencapai 72%.
- 4) Masih ada 3-4 siswa yang berbicara sendiri saat guru menerangkan, dari data aktivitas perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran yakni sebesar 73,1%.
- 5) Dalam menghargai pendapat teman sekelas masuk dalam kategori tinggi yakni sebesar 81,5%.

- 6) Masih ada siswa yang belum membawa buku referensi yang mana ditunjukkan kesiapan belajar masih memperoleh presentase yakni sebesar 75%.

Berdasarkan penjelasan hasil refleksi di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Dan yang mana pada siklus I untuk nilai rata-ratanya sebesar 79,18% pada siklus II meningkat menjadi 83,04 % atau meningkat sebesar 3,86% dan untuk ketuntasan klasikalnya yang mana pada siklus I untuk ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89% atau meningkat sebesar 11,11%, yang berarti sudah mencapai indikator keberhasilan dan yang ditentukan dari sekolah. Hal tersebut membuat tidak perlu diadakan siklus selanjutnya.

Peningkatan yang terjadi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah meningkat. Siswa dapat meningkatkan tingkat pemahamannya terhadap materi yang mereka pelajari. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa juga dapat saling bekerjasama dalam kelompok. dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen yang kemudian siswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal game turnamen berdasarkan meja yang sudah ditentukan sesuai kemampuan akademik secara homogen untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka untuk memenangkan dalam pembelajaran TGT ini.

Semua anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Slavin yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa percaya diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan semakin sering menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri pada siswa kelas VIII MTs Swasta Yaspen Muslim Pematang Tengah. Hal tersebut dapat dilihat dimana pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih kepada pihak Mts Yaspen Muslim Pematang Tengah yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung. Terimakasih juga peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2019). *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Faturrahman, M. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Bumi Persada.
- Khanifatul. (2018). *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Mulyadi, S. (2019). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*. Jakarta: Pustaka Press.
- Munirah. (2022). Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 22.
- Muslich, M. (2019). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurdin, D. (2019). *Pengelolaan Pendidikan dan Teori Menuju Implementasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- RI, K. P. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Media.
- Sanjaya, W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada group.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.