

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MEYAKINI NABI DAN RASUL ALLAH SWT. MATA PELAJARAN PENDIDIKA AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Husnul Khatimah

SMPN 3 Bissappu Nusantara

Email: husnulk757@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah SWT. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui model pembelajaran Team games tournament. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah fase D kelas VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng, yang terdiri dari 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian diperoleh model pembelajaran Team games tournament berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah SWT. Sebelum diterapkannya model Team Games Turnamen motivasi belajar peserta didik secara klasikal hanya 54%, setelah diterapkan model team games tournament tersebut pada siklus I motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 63%, dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 81%. Peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena model pembelajaran ini mendukung peserta didik untuk berpartisipasi dan berperang aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Motivasi Belajar; Model Team games tournament; PAI dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

This research aims to increase students' learning motivation in the material of Believing in the Prophet and Messenger of Allah SWT. Islamic Religious Education and Ethics subjects through the Team Games Tournament learning model. This research is a type of Classroom Action Research. The subject of this study is phase D class VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng, consisting of 24 students. Data collection techniques using questionnaires. The results of the research obtained from the Team Games Tournament learning model succeeded in increasing students' learning motivation in the material of Believing in the Prophet and Messenger of Allah SWT. Before the implementation of the Team Games tournament model, the learning motivation of students was classically only 54%, after the application of the team games tournament model in the first cycle the learning motivation of students increased to 63%, and in the second cycle there was an increase to 81%. Students are more enthusiastic and enthusiastic in participating in learning, because this learning model supports students to participate and fight actively in the learning process.

Keywords: Learning Motivation; Model Team Games Tournament; PAI and Ethics.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana agar dapat mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, ataupun keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat serta bangsa dan negara.

Proses pembelajaran adalah adanya suatu interaksi antara guru dan Peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang sudah dirumuskan. Dalam proses pembelajaran terdapat aspek yang sangat menentukan keberhasilan tujuan. Aspek tersebut, yaitu penerapan model pembelajaran yang tepat yang dilakukan oleh seorang guru.

Model pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk melakukan proses interaksi dengan peserta didik di dalam kelas pada kegiatan pembelajaran

. Dengan penerapan model yang tepat pada pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, pada umumnya proses pendidikan dan pengajaran pada saat ini, masih banyak guru yang mengajar dengan cara konvensional, yaitu dimana guru menjelaskan materi pembelajaran sedangkan Peserta didik mendengarkan. Dengan sistem mengajar tersebut, maka Peserta didik akan kurang motivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Motivasi juga merupakan salah satu hal yang sangat penting agar tujuan pembelajaran yang diharapkan, dapat tercapai. karena Kuat dan lemahnya aktivitas belajar akan menentukan giat tidaknya peserta didik untuk belajar sehingga aktivitas akan menimbulkan sikap yang positif, motivasi belajar peserta didik yang tinggi akan memunculkan perasaan senang, tidak cepat bosan dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Di SMP Negeri 3 Bissappu, motivasi belajar peserta didik sangat rendah dalam mengikuti pelajaran terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sejalan dengan fakta tersebut, diketahui bahwa hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang tidak efektif, pembelajaran yang berpusat pada guru, yaitu guru terlalu mendominasi kelas sehingga kurang memberikan kesempatan

pada peserta didik untuk bertanya maupun mengeluarkan pendapat

Dengan model pembelajaran tersebut, maka peserta didik merasa takut jika pendapatnya salah, model pembelajaran ceramah dan tanya jawab yang dilakukan oleh guru mengakibatkan peserta didik tidak termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya. Sehingga diperlukan adanya upaya dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar serta memahami materi pelajaran

Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif merangkum banyak bentuk pengajaran namun pada dasarnya dilaksanakan dalam kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerjasama dalam kelompok tersebut untuk mempelajari berbagai materi.

Jadi, pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamnet (TGT) melibatkan peserta didik agar dapat bekerjasama dalam mencapai suatu objek pembelajaran dan dilaksanakan dalam bentuk permainan atau kuis dalam proses pembelajaran, Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat dalam kelas akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk ikut berperan serta secara aktif dalam pembelajaran.

Telaah hasil penelitian ini di maksudkan sebagai salah satu kebutuhan ilmiah yang dapat berguna untuk memberikan kejelasan serta batasan pemahaman informasi yang digunakan, diteliti melalui khazanah pustaka dan sebatas jangkauan yang didapatkan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan tema penulisan.

Dari judul yang penulis angkat, ada beberapa penulisan yang secara langsung dan tidak langsung dijadikan penunjang penyusunan penelitian ini. Peneliti menemukan beberapa karya tulis yang relevan dengan penelitian ini. Di antaranya penelitian yang ditulis oleh Sayuti tahun 2005 tentang “Motivasi Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di SD Tegal Panggung UPT Dinas Pendidikan Yogyakarta Wilayah Utara Yogyakarta”. Fakultas Agama Islam (Tarbiyah) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2005.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rendahnya tingkat motivasi belajar Peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di SD Tegal Panggung UPT Dinas Pendidikan Yogyakarta Wilayah Utara Yogyakarta dapat terlihat dari indikator tidak adanya hasrat dan keinginan berhasil, kurangnya dorongan belajar dan kebutuhan belajar dalam diri Peserta didik, kurang yakinnya Peserta didik akan cita-cita dan harapan

di masa depan, kurangnya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menjenuhkan, tidak didukungnya lingkungan belajar yang kondusif sehingga Peserta didik kurang dapat belajar dengan baik.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Elis Yuni Artanti pada tahun 2015, yang berjudul “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di MTs Negeri Bandung Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Ketiga, Lazim, (2014:41) dalam penelitiannya “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS Peserta didik kelas IVC Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru” aktivitas guru dan Peserta didik selama proses pembelajaran meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir. Hasil belajar Peserta didik meningkat dari skor dasar dengan rata-rata 62,41 menjadi 75,64 pada siklus I dan 81,12 pada siklus II.

Berdasarkan dari beberapa penelitian-penelitian terkait yang pernah ada terdapat beberapa perbedaan yaitu diantaranya adanya perbedaan-perbedaan dari penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang mana pada penelitian- penelitian sebelumnya terdapat beberapa penyebab sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi rendah, salah satunya adalah kurangnya kekompakan antara guru dan peserta didik, selain itu keinginan untuk berhasil dalam pembelajaran juga menjadi penyebab motivasi belajar peserta didik rendah. Sementara itu penulis dalam penelitiannya menemukan beberapa penyebab sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi rendah itu dikarenakan penerapan metode atau model pembelajaran yang monoton sehingga motivasi belajar peserta didik berkurang terutama pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. Dan untuk menjawab penyebab-penyebab tersebut maka penulis mencoba menerapkan model pembelajaran team games tournament ini sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt.

Adapun yang menjadi tujuan penulisan artikel ini yaitu bagaimana agar penerapan model pembelajaran team games tournament ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. Di kelas VIIC SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng. Dengan harapan ketika motivasi belajar peserta didik dapat meningkat maka dengan sendirinya hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Sehingga target kurikulum yang telah direncanakan dapat tercapai.

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan data yang akurat, maka harapan penulis yaitu hasil penelitian ini dapat menjadi pengembangan teoritis untuk peneliti selanjutnya sehingga berguna bagi masyarakat pada umumnya, dan lembaga tempat penelitian dilakukan pada khususnya. Penulis berharap penelitian

ini bermanfaat bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan agar dapat membantu proses pembelajarankhususnya peningkatan motivasi belajar pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt.selanjutnya bagi guru, penelitian ini diharapkan agar dapat membantu guru untuk memperdalam penguasaan model pembelajaran khususnya model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Kemudian bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas khususnya dalam peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas PTK (classroom action research). Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam pembelajaran dikelas yaitu dengan melakukan Tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga, tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian tindakan kelas ini mengambil bentuk penelitian kolaborasi dengan teman sejawat. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai pelaksana tindakan, sedangkan kolaborator bertindak sebagai observer. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Data yang dihimpun dalam penelitian ini diamati secara seksama, dideskripsikan secara detail, dan diambil kesimpulan yang disertai catata-catatan hasil analisis, dokumen dan hasil observasi. Pada Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan ini, peneliti menggunakan model pendekatan *Kurt Lewin*, yang mana konsep dari Kurt Lewin itu sendiri terdiri dari empat tahapan yaitu Perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*refleksing*)



Setting atau lokasi yang berkaitan dengan sarana atau permasalahan penelitian juga merupakan salah satu jenis sumber data. Informasi mengenai kondisi dari lokasi peristiwa atau aktivitas dilakukan bisa digali lewat sumber lokasinya. Dari pemahaman lokasi dan lingkungannya, peneliti bisa secara cermat mencoba mengkaji dan secara kritis menarik kemungkinan kesimpulan. Adapun lokasi

penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bissappu. Sekolah ini beralamt di Jln. T.A. Gani No 25 Kelurahan Bonto Atu Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Teknik analisis data yaitu menggunakan Data lembar Observasi Untuk data aktifitas guru dan siswa serta Analisis Data Angket. Dari hasil skor angket tersebut diatas kemudian penulis mendeskripsikan data yang diperoleh yang sifatnya kuantitatif untuk selanjutnya dikualitatifkan secara verbal. Peneliti menggunakan indikator kinerja pada penelitian ini guna memberikan patokan batasan ketuntasan hasil pekerjaan. Indikator kinerja tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata kelas ≥ 72
2. Presentase keberhasilan siswa yang mencapai KKTP $70 \geq 75$
3. Skor aktivitas guru mencapai ≥ 80
4. Skor aktivitas siswa mencapai ≥ 80

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan Tindakan pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan asesmen awal dengan cara membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran PAI khususnya materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah swt. Dari 24 peserta didik kelas VIII.C SMP Negeri 3 Bissappu. Adapun persentase yang diperoleh pada sebaran angket pra tindakan yaitu 53,54%.

Berdasarkan hasil perolehan awal pada data angket motivasi belajar peserta didik kelas VIII.C SMP Negeri 3 Bissappu pada pembelajaran PAI Materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah swt. menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah disebabkan persentase hasil penilaian melalui angket yaitu 53,54 %, sehingga berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan perbaikan dengan cara melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai suatu Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII C di SMPN. 3 Bissappu Bantaeng.

Hasil Pengamatan terhadap aktivitas baik peserta didik maupun guru yang mana menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat atau salah satu guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng. Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I yang berhubungan dengan pelaksanaan guru mengajar tampak pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1
Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No.	Presentase	Kualifikasi
1	76 %- 100%	Sangat tinggi
2	56 %-75 %	Tinggi
3	40 % -55 %	Cukup
4	< 40 %	Kurang

Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari awal pertemuan ke akhir pertemuan sebesar 9%. Peningkatan hasil angket tersebut dapat dikatakan signifikan. Di bawah ini, disediakan tabel yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dari tabel tersebut dapat dilihat perbandingan tingkat presentase motivasi peserta didik kelas VIII C pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. SMP Negeri 3

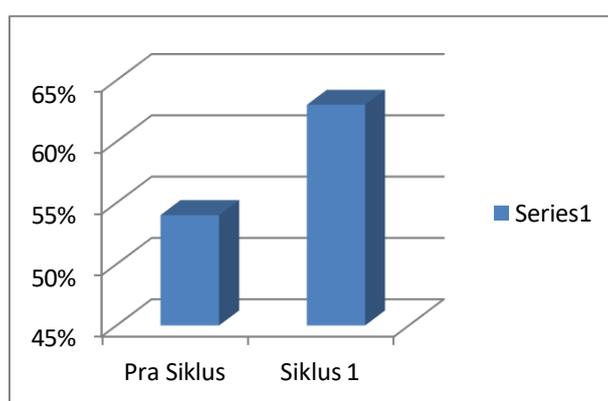
Bissappu sebagai berikut:

Tabel 2

Perbandingan Hasil Peningkatan Motivasi Siswa

Pra Tindakan	Tindakan Siklus 1
54 %	63%

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada pembelajaran PAI Materi meyakini nabi dan rasul Allh swt. dapat meningkatkan motivasi beserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan data angket yang mengalami peningkatan yang terjadi pada tindakan pra siklus dengan tindakan pada siklus 1 seperti pada grafik batang berikut ini :



Grafik 1 Pra tindakan dan tindakan Siklus I Tindakan Siklus II

Hasil Pengamatan pada aktivitas peserta didik dan guru pada siklus II ini, sama dengan pengamatan pada siklus I yaitu menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng. Hasil Observasi yang dilaksanakan selama pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siklus II. Pengamatan dilakukan oleh observer yang mencatat seluruh aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang berhubungan dengan pelaksanaan guru mengajar tampak pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 3

Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II

No	Aktivitas Guru	Frekuensi				Total (%)
		Ya	%	Tidak	%	
1	Kegiatan Pendahuluan	8	100	-	-	100
2	Kegiatan Inti	10	100	-	-	100
3	Kegiatan Penutup	5	100	-	-	100
	Jumlah Kegiatan	23	100			100

Berdasarkan data observasi tersebut diatas terkait hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dari 3 (Tiga) kegiatan pembelajaran yang diamati, menunjukkan pada kegiatan pendahuluan terdapat 8 aspek yang diamati, sementara data yang diperoleh terdapat 8 aspek yang dilaksanakan yaitu (1) Guru memandu kegiatan awal dengan salam dan berdo'a, (2) Guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan teman- temannya, (3) Guru mengecek kehadiran peserta didik, (4) Pembiasaan literasi Al- qur'an sebelum pembelajaran, (5) Guru melakukan apersepsi dan asesmen awal, (6) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pelajaran, (7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, (8) guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan teknik penilaian.

Selanjutnya pada kegiatan Inti terdapat 10 aspek yang diamati, sementara data yang diperoleh terdapat 10 aspek yang dilaksanakan yaitu (1) Guru menayangkan video terkait materi pelajaran, (2) Guru menjelaskan secara singkat terkait materi yang telah ditayangkan, (3) Guru memulai game dengan cara setiap kelompok tampil dihadapan teman-temannya, (4) Guru mengumumkan hasil game yang telah dilaksanakan oleh peserta didik, (5) Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi memenangkan game dan mendapatkan apresiasi, (6) Guru menjelaskan asesmen yang akan dikerjakan oleh peserta didik, (7) Peserta didik mengerjakan asesmen yang disiapkan oleh guru, (8) Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya terkait tayangan video yang telah disajikan, (9) Guru membagi peserta didik berdasarkan tingkat kognitifnya, (10) Guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selanjutnya pada kegiatan penutup terdapat 5 aspek yang diamati, dan berdasarkan pengamatan terdapat 5 aspek kegiatan yang dilaksanakan yaitu (1) Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran, (2) Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung, (3) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama, (4) Guru memberi penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, (5) Guru tidak menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Berdasarkan data observasi tersebut diatas dipersentasikan sebagai berikut : $\frac{24}{100} \times 100\% = 100\%$

24

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus II dimana guru sebagai fasilitator sudah sangat baik menempatkan fungsinya sebagaimana mestinya, guru juga sudah memberikan apresiasi dan menghargai pada setiap pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh peserta didik serta menyimpulkan materi bersama dengan peserta didik dengan sangat baik. Dari presentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, guru telah melakukan seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran. Sehingga Pada siklus II ini, terdapat peningkatan aktivitas guru dan mencapai katagori yang sangat baik.

Hasil Observasi siklus II yang dilaksanakan selama pembelajaran PAI materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada pembelajaran tersebut peserta didik sudah tampak terbiasa dalam belajar berkelompok, bekerjasama dan berdiskusi bersama kelompoknya. Sesuai dengan data yang di peroleh pada proses pembelajaran, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat melaksanakan game, selain itu interaksi antara guru dengan peserta didik juga

terlihat semakin baik. Selain itu aspek kehadiran peserta didik juga meningkat dengan hadirnya semua peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang berhubungan dengan aspek motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif team games tournament (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4

Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Deskripsi Pengamatan	Jumlah Peserta Didik	Perentase (%)
1	Jumlah siswa mengikuti pelajaran	24	100%
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	20	83%
3	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	19	79%
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman kelompoknya.	19	79%
5	Siswa aktif mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.	19	79%
6	Siswa aktif berdiskusi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.	18	75%
7	Siswa aktif membantu teman dalam menyelesaikan tugas	20	83%
8	Siswa tekun dalam mengikuti games yang diberikan guru	22	83%
9	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	18	75%
10	Siswa bekerja sama dengan baik dengan teman kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu	20	83%
11	Siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas	17	71%
Rata-Rata		19	81%

Dari presentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sudah menunjukkan hasil yang cukup baik pada proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model kooperatif TGT yang dilakukan guru dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, walaupun masih ada beberapa beberapa peserta didik yang belum menunjukkan motivasi yang baik dalam belajar. Itu terlihat dari meningkatnya persentase keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh tingginya motivasi peserta didik dalam belajar dengan jumlah persentase 81%.

Selain data yang didapatkan dari hasil observasi yang dilaksanakan pada pembelajaran yang dilakukan oleh observer terhadap tindakan yang dilaksanakan peneliti yang bertindak sebagai guru, peneliti juga mengambil data terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan melakukan penyebaran angket. Selanjutnya angket tersebut akan dijawab dan diisi oleh setiap peserta didik sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing peserta didik yang ada pada proses pembelajaran. Adapun kegiatan ini dilaksanakan pada akhir siklus II guru melakukan penyebaran angket kepada semua Peserta didik untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dengan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT). Dari hasil penyebaran angket tersebut peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut dalam bentuk tabel sehingga akan mudah untuk dibaca. Adapun hasil angket siklus II dapat dinyatakan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) mengalami peningkatan dari hasil angket pra tindakan dan siklus I, peningkatan persentase pada akhir siklus II sebanyak 18% yaitu menjadi 81% dan termasuk kualifikasi sangat tinggi dan memenuhi target peneliti.

Berdasarkan data observasi tersebut diatas terkait hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus 1 dari 3 (Tiga) kegiatan pembelajaran yang diamati, menunjukkan pada kegiatan pendahuluan terdapat 8 aspek yang diamati, sementara data yang diperoleh hanya terdapat 7 aspek yang dilaksanakan yaitu (1) Guru memandu kegiatan awal dengan salam dan berdo'a, (2) Guru mempersilahkan ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, (3) Guru mengecek kehadiran peserta didik, (4) Pembiasaan literasi Al-qur'an sebelum pembelajaran, (5) Guru melakukan apersepsi dan asesmen awal, (6) Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pelajaran, (7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Sementara terdapat 1 aspek yang belum dilaksanakan oleh guru yaitu guru tidak menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan teknik penilaian.

Selanjutnya pada kegiatan Inti terdapat 10 aspek yang diamati, sementara data yang diperoleh hanya terdapat 7 aspek yang dilaksanakan yaitu (1) Guru menayangkan video terkait materi pelajaran, (2) Guru menjelaskan secara singkat terkait materi yang telah ditayangkan, (3) Guru memulai game dengan cara setiap kelompok tampil dihadapan teman-temannya, (4) Guru mengumumkan hasil game yang telah dilaksanakan oleh peserta didik, (5) Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi memenangkan game dan mendapatkan apresiasi, (6) Guru menjelaskan asesmen yang akan dikerjakan oleh peserta didik, (7) Peserta didik mengerjakan asesmen yang disiapkan oleh guru. Sementara itu terdapat 3 aspek yang belum dilaksanakan oleh guru yaitu (1) Guru tidak mempersilahkan peserta didik

untuk bertanya terkait tayangan video yang telah disajikan, (2) Guru tidak membagi peserta didik berdasarkan tingkat kognitifnya, (3) Guru tidak melakukan tanya jawab terkait dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selanjutnya pada kegiatan penutup terdapat 5 aspek yang diamati, dan berdasarkan pengamatan terdapat 3 aspek kegiatan yang dilaksanakan yaitu (1) Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran, (2) Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung, (3) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama. Sementara terdapat 2 kegiatan yang belum dilaksanakan yaitu (1) Guru tidak memberi penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, (2) Guru tidak menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Dari presentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum dapat dilaksanakan, Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sudah baik.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat terlihat bahwa meskipun peserta didik baru melaksanakan pembelajaran belum terbiasa belajar dengan menggunakan pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), namun terlihat sebagian besar peserta didik antusias dalam belajar sambil bermain dengan kuis yang diberikan, akan tetapi masih terlihat beberapa orang peserta didik belum menunjukkan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Selain data yang didapatkan dari hasil observasi, peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan penyebaran angket. Angket tersebut akan diisi oleh setiap peserta didik. Di akhir siklus I guru melakukan penyebaran angket kepada semua Peserta didik untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dengan penerapan model *Team Games Tournamen* (TGT). Dari hasil penyebaran angket tersebut peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel sehingga akan mudah untuk dibaca. adapun hasil persentase sebarang angket tersebut yaitu 63%.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa tingkat motivasi peserta didik dalam mempelajari materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dalam pembelajaran PAI di kelas VIII.C SMP Negeri Bissappu yaitu 63 % memiliki motivasi yang termasuk kualifikasi baik/tinggi akan tetapi belum memenuhi target peneliti. Walaupun belum memenuhi target yang diharapkan namun terdapat peningkatan sebelum ada tindakan dan setelah ada tindakan pada siklus 1 tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui data pada tabel presentase dibawah ini :

Tabel 4

Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No.	Presentase	Kualifikasi
1	76 %- 100%	Sangat tinggi
2	56 %-75 %	Tinggi

3	40 % -55 %	Cukup
4	< 40 %	Kurang

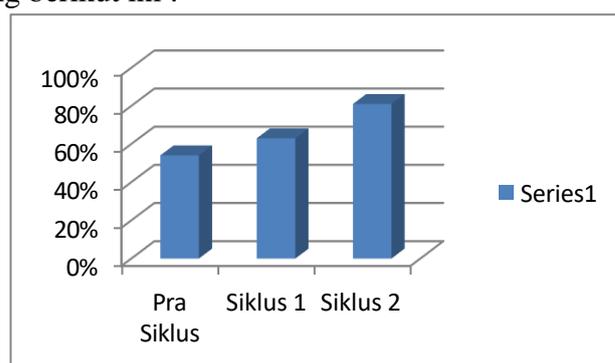
Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dari awal pertemuan ke akhir pertemuan sebesar 27%. Peningkatan hasil angket tersebut dapat dikatakan sangat signifikan. Di bawah ini, disediakan tabel yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dari tabel tersebut dapat dilihat perbandingan tingkat presentase motivasi peserta didik kelas VIII C pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. di SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng sebagai berikut:

Tabel 5

Perbandingan Hasil Peningkatan Motivasi Siswa

PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
54%	63%	81%

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada pembelajaran PAI Materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dapat meningkatkan motivasi beserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan data angket yang mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. seperti pada grafik batang berikut ini :



Grafik 2 Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

Dengan demikian, pembelajaran PAI pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Bantaeng, dengan adanya peningkatan dari hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa tindakan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil sesuai dengan target penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian Tindakan di kelas VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Motivasi belajar peserta didik pada pelajaran PAI materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. di kelas VIII C SMPN 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng menunjukkan persentase yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi motivasi belajar peserta didik pada pra siklus dengan persentase 54%, kemudian pada tindakan siklus I dengan persentase 63% dan pada akhir siklus II yang mencapai angka 81%; 2) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) pada pelajaran PAI materi Meyakini Nabi dan Rasul Allah swt. di kelas VIII C SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh rekan sejawat dengan persentase pada siklus I 92,30% sedangkan pada siklus II dengan

persentase 100%. 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. di kelas VII A SMP Negeri 3 Bissappu Kabupaten Bantaeng hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari hasil angket peserta didik dengan persentase pada siklus I 63% sedangkan pada siklus II dengan persentase 81%; 4) Dalam pelaksanaan pembelajaran, sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) tidak hanya dapat diterapkan pada materi meyakini nabi dan rasul Allah swt. Pada pembelajaran PAI, akan tetapi juga dapat diterapkan pada mata Pelajaran lainnya Bagi Pendidik yang ingin menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) agar lebih mempersiapkan perangkat pembelajaran dan mempersiapkan jenis game yang sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak. (2001). *Komunikasi Pembelajaran: Pendekatan Konvergensi Dalam Peningkatan*.
- Abdul Latif. (2007). *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar (Dalam Perspektif Islam)*. Jakarta: Kencana.
- Anni. (2004). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Islam Cendekia.
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Chaplin, J.P. (2001). *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan Kartini Kartono). Jakarta: Raja Graindo Perkasa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurulhayati. (2002). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA.
- Ratna, D.N. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berpikir Berpasangan – Berempat dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan pada Peserta Didik Kelas IV SDN Santaka Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang*. Skripsi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2016). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Rajawali Ilmu*.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta.
- Slavin, R.E. (1995). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soejadi, dalam Teti Sobari. (2006). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.