

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
DENGAN *GAME TIC TAC TOE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGANALISIS MAKNA SURAH DALAM AL-QURAN PADA SISWA  
KELAS XII IPS.1 SMA NEGERI 1 MEULABOH  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Isnayati Mus**  
Guru SMAN 1 Meulaboh

**ABSTRAK**

*Permasalahan rendahnya Kemampuan Menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran” di Kelas XII IPS.1 di SMAN 1 Meulaboh Aceh Barat Tahun Pelajaran 2021/2022 menjadikan alasan penulis melakukan penelitian tindakan kelas sehingga penulis menentukan solusi perbaikan pengelolaan dengan tic tac toe games dan setelah dilakukan penelitian beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut. 1) Implementasi model pembelajaran kooperatif team game tournament dengan tic tac toe game untuk meningkatkan kemampuan siswa menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran” siswa Kelas XII IPS.1 SMAN 1 Meulaboh. Indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dicapai pada siklus II. Terjadi peningkatan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran” siswa sehingga akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa menunjukkan bahwa sejumlah 22 dari 36 siswa atau 61% nilainya telah mencapai KBM. Dari total 36 siswa yang masuk dalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi pada siklus I sejumlah 17 siswa atau 47%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 29 siswa atau 81% menunjukkan peningkatan signifikan. 2) Implementasi model pembelajaran kooperatif team game tournament dengan tic tac toe game untuk meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran” Pendidikan Agama Islam siswa Kelas XII IPS.1 SMAN 1 Meulaboh tahun pelajaran 2021/2022. Indikator keberhasilan peningkatan kemampuan menganalisis belajar Pendidikan Agama Islam yang tinggi dicapai pada siklus II. Dari total 36 siswa Kelas XII IPS.1 SMAN 1 Meulaboh siswa yang masuk dalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran” tinggi pada siklus I sejumlah 22 siswa atau 61%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 29 siswa atau 81%.*

***Kata Kunci: Tic Tac Toe Game, Hasil Belajar, Meningkatkan.***

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa. Bangsa yang mampu memberikan kualitas pendidikan yang baik untuk warganya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan disetiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa. Ketercapaian tujuan pendidikan adalah faktor penting dalam pendidikan nasional karena upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan akan proses pembelajaran. Peserta didik dan suasana belajar memiliki

pengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar guru menjadi faktor penentu. Guru berperan dalam menentukan model pembelajaran. Model pembelajaran menjadi salah satu aspek dalam pembelajaran yang selalu mengalami perubahan dan pembaharuan mengikuti kondisi siswa. Dengan pemilihan model yang tepat guru mampu mengontrol dan menstimulus siswa agar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Tidak semua metode akan sesuai apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Jika metode pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai, maka akan menghambat minat peserta didik dalam belajar. Tentu hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran ditemukan masih rendah pada siswa kelas XII IPS.1 di SMA Negeri 1 Meulaboh tahun pelajaran 2021/2022. Oleh sebab itu harus diperhatikan benar oleh seorang pendidik. Keberhasilan seorang siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa, apakah sudah mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) atau belum.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Meulaboh yang beralamat di kecamatan Meulaboh Aceh Barat pada saat penelitian. Siswa kelas XII IPS.1 menganggap pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya 3.2 Menganalisis makna Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5 : 32, serta Hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan dikatakan siswa sangat membosankan dengan banyak membaca dan menghafal sehingga perhatian mereka pada pelajaran cenderung rendah. Siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran karena kebanyakan materi adalah teori dan menuntut siswa untuk menghafalkan teori-teori tersebut dan mengisi tugas saja, sehingga siswa kelas XII IPS.1 kurang berminat pada kompetensi menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran.

Dari hasil Penilaian Harian 47% siswa belum lulus Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) dari 36 siswa atau hanya 19 orang siswa yang mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Kesimpulan dari hasil observasi ini adalah perhatian siswa pada pembelajaran masih kurang dilihat dari banyaknya siswa yang melamun, berbicara dengan teman sebangku dan mengantuk. Kurangnya perhatian siswa menunjukkan bahwa kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah. Menurut Slameto (2010:57) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Perhatian siswa atau pemusatan perhatian merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi kemampuan menganalisis karena keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang dan kesadaran untuk giat belajar (Muhibbin, 2008:36). Siswa kelas XII IPS.1 cenderung kurang memperhatikan pelajaran dan hasil belajar mereka kurang maksimal hanya 53% siswa kelas XII IPS.1 yang lulus Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

Berdasarkan hasil observasi di atas, masalah yang perlu untuk segera dipecahkan adalah meningkatkan kemampuan menganalisis materi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Muhibbin (2008:136) Pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang akan menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha untuk mencapai prestasi yang diinginkan. Masalah lain adalah rendahnya hasil belajar kognitif siswa ditunjukkan pada hasil ulangan harian siswa menurut Muhibbin (2008:144).

Metode pembelajaran kooperatif mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Warsono dan Hariyanto (2013:164) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa karena mampu meningkatkan prestasi akademis siswa, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecakapannya rata-rata maupun mereka yang tergolong lambat belajar. Menurut Sanjaya (2006:244) pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok.

*Teams Game Tournament* (TGT) terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi *Teaching* (Presentasi dan pengajaran oleh guru), *Team Study* atau belajar secara tim (kelompok), *Tournament* (perlombaan) dan *recognition* (pengakuan dan penganugerahan). Pembelajaran dilakukan yaitu dimana siswa setelah belajar kelompok diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain. TGT lebih ditekankan kepada *Gaming* (permainan) yaitu kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Penelitian ini menggunakan *tic tac toe game* untuk mendukung implementasi model TGT dalam meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran dan hasil belajar. Permainan merupakan aktivitas yang dapat menimbulkan rasa senang, bahagia dan kepuasan tersendiri. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Dananjaya, 2013:165).

Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat kompetitif, semua siswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah media *tic tac toe game*. *Tic tac toe game* adalah permainan dimana peserta disajikan kotak berisi angka-angka siswa diminta memilih angka kemudian disajikan pertanyaan di balik angka tersebut bila jawabannya benar akan diberi tanda permainan ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Menggunakan model pembelajaran TGT dengan *tic tac toe game* diharapkan kemampuan menganalisis materi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam akan meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan *Game Tic Tac Toe* untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran”.

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

#### 1. Teori Belajar

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat

fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah “Sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Luasnya ilmu Pendidikan Agama Islam dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat kompetensi dasar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik Pendidikan Agama Islam yang ada disekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa Pendidikan Agama Islam yang terjadi disekitar lingkungan dan memiliki manfaat untuk kehidupannya yang lebih baik.

## 2. Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Slavin (2010:13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran TGT bisa dilakukan dengan berbagai variasi *game*. Menurut Hamdani (2011:92) ada lima komponen utama dalam *Teams Game Tournament* (TGT) adalah: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (*team*), 3) *Game*, 4) *Tournament*, 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok).

Menarik kesimpulan dari beberapa cara model pembelajaran TGT di atas, dimana TGT adalah sebuah model yang menyenangkan dan mampu menghidupkan semangat berkompetisi pada siswa. Diharapkan hasil belajar siswa akan pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkat.

## 3. *Tic tac toe game*

Permainan merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Karakteristik *tic tac toe game* ini adalah adanya peserta, adanya aturan permainan,

adanya unsur persaingan dan penentuan pemenang, permainan model *Tic Tac Toe* ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak. Aturan turnamen dengan menggunakan *tic tac toe game* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok.
- b. Masing-masing kelompok ditunjuk seorang ketua kelompok yang tugasnya menentukan jalannya permainan *Tic tac toe game*.
- c. Ketua kelompok sebagai juru bicara.

Disajikan 9 kotak soal, kesembilan soal tersebut mempunyai skor yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setiap kelompok memilih kotaknya masing-masing kemudian akan dibacakan soal dari kotak yang dipilih bila jawabannya benar kelompok tersebut akan mendapatkan skor bila jawabannya salah maka kotak akan ditutup kembali. Kelompok lain boleh memilih kembali kotak yang telah dipilih. Jika soal pada nomor tersebut dijawab dengan benar maka nomor tersebut menjadi miliknya dan diberi tanda (√) atau (O) sesuai dengan yang menjawab benar.

- d. Kelompok yang dapat membentuk 3 (√) atau 3 (O) secara mendatar, menurun atau menyilang, mendapatkan tambahan skor.
- e. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok dengan skor tertinggi. Adapun langkah-langkah dalam permainan TGT dengan media *tic tac toe game* yaitu:

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai Makna Surah dalam Al-Quran.
- 2) Guru memberikan pengarahan tentang *tic tac toe game*
- 3) Pembagian siswa ke dalam kelompok secara heterogen.

Kelompok diskusi kelas terbagi menjadi 2 kelompok.

- 4) Siswa melakukan belajar kelompok.

Permainan dimulai dari kelompok urutan pertama memilih kotak kemudian skor untuk kotak tersebut akan dibacakan. Skor tiap kotak berbeda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Bila kelompok tersebut menjawab dengan benar maka akan diberikan tanda diberi tanda (√) atau (O) sesuai dengan yang menjawab benar. Kelompok yang dapat membentuk 3 (√) atau 3 (O) secara mendatar, menurun atau menyilang, mendapatkan tambahan skor. Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok dengan skor tertinggi.

- 5) Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada jumlah poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana deskripsi kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran

siswa Kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan *tic tac toe game* ?

2. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan *tic tac toe game* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa Kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan *tic tac toe game*.
2. Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif (TGT) dengan *tic tac toe game*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dan kolaborator, pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 1 Meulaboh. Penelitian tindakan adalah kajian sistemik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Kunandar, 2012:43).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Meulaboh Aceh Barat yang beralamat di kecamatan Meulaboh Aceh Barat khususnya di Kelas XII IPS.1. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan Maret 2022.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan siswa menganalisis Materi Ayat Al-Qur'an oleh siswa Kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan:

### **Angket**

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Arifin, 2012:228). Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran sebelum dan sesudah penelitian tindakan kelas.

### **Tes**

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Agama Islam berdasarkan aspek kognitif. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa *post test*.

### **Observasi Partisipatif**

Observasi partisipatif adalah observasi yang dilakukan apabila observer ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan oleh observator (Sanjaya, 2006:92). Observasi partisipatif dilakukan dengan mengikuti pembelajaran untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pelajaran, penggunaan teknik pembelajaran, dan aktivitas yang dilakukan siswa. Keuntungan yang diperoleh dari observasi partisipatif ini yaitu observator akan bertingkah laku secara wajar dan tidak dibuat-buat karena mereka tidak merasa sedang diamati karena observer ikut ambil bagian secara bersama-sama.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa sebagai dasar pembentukan kelompok dalam Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournamen* dengan *tic tac toe game*. Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, daftar penilaian siswa, dan foto kegiatan yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa di kelas.

## **Instrumen Penelitian**

### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a. Tes Hasil Belajar**

Tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa berupa *post test* berupa uraian yang dikembangkan peneliti dengan mengacu pada berbagai sumber buku pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII IPS.1 dan dikonsultasikan kepada wakasek kurikulum.

#### **b. Tes Tic Tac Toe Game**

Tes permainan ini digunakan sebagai media pendukung dalam model pembelajaran *team game tournamen*. Permainan dirancang untuk memacu antar siswa untuk bersaing dalam mengembangkan pengetahuannya terkait materi pembelajaran. Instrumen tes permainan

diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran dan hasil belajar. Bentuk soal dalam permainan ini bisa berupa isian singkat. Soal tersebut dijawab oleh masing-masing kelompok.

## B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan kolaborator. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dalam 4 pertemuan. Adapun prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti:

- 1) Membuat RPP yang digunakan sebagai skenario pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan model TGT melalui *tic tac toe game* dan memvalidasikan RPP tersebut kepada guru wakasek kurikulum.
- 2) Menyiapkan materi yang diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui *tic tac toe game*.
- 3) Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen sebanyak 2 kelompok.
- 4) Membuat ketentuan melalui *tic tac toe game*.
- 5) Membuat form penilaian melalui *tic tac toe game*.
- 6) Membuat lembar observasi.
- 7) Konsultasi kepada kepala sekolah dan atau wakasek kurikulum.
- 8) Mempersiapkan *reward*.

#### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

##### 1) Tahap Mengajar

Tindakan diawali dengan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kelas dan materi yang dijelaskan yaitu “Ayat Al-Qur’an Tentang Berpikir Kritis dalam Islam” akan menjadi bahasan dalam pembelajaran kooperatif *team game tournament* melalui *tic tac toe game*. Materi yang diajarkan dalam tahap ini biasanya hanya garis besarnya saja.

##### 2) Belajar Kelompok

Setelah guru menjelaskan tentang KD 3.2 Menganalisis makna Q.S. Yunus/10 : 40-41 dan Q.S. al-Maidah/5:32, serta Hadis tentang toleransi, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan, selanjutnya guru akan membagi siswa ke dalam 2 kelompok dengan kemampuan

akademik yang berbeda sesuai dengan yang sebelumnya dipersiapkan oleh peneliti. Tujuan pengelompokan secara heterogen adalah agar siswa saling membelajarkan antar siswa dan diharapkan tiap kelompok dapat berusaha untuk memenangkan *tournament*.

### 3) *Game Tournament*

Setelah belajar kelompok dirasa cukup, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing. Kemudian guru menyerahkan kepada peneliti untuk menjelaskan tentang peraturan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *tic tac toe game*. Peneliti juga mengumumkan pembentukan kelompok siswa secara heterogen maka permainan dapat segera dimulai.

### 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada total poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

### c. Tahap Observasi

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan model pembelajaran di dalam kelas. Peneliti mengamati proses siswa melakukan investigasi, mengkomunikasikan antar kelompok, membuat kesimpulan, dan aktifitas bermain *Tic Tac Toe*. Setelah itu dilanjutkan dengan pengamatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa.

### d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan setelah guru melakukan tindakan, kemudian guru bersama peneliti mendiskusikan penerapan atas tindakan yang telah dilakukan. Diskusi ini bertujuan untuk mengevaluasi atau menilai mengenai tindakan yang telah dilakukan, apakah terjadi kesalahan dan sesuai prosedur atau tidak. Kemudian guru bersama peneliti dapat mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul pada siklus II agar dapat dibuat rencana perbaikan dari siklus I.

## 2. Siklus II

Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini pada intinya sama dengan kegiatan yang dilakukan pada siklus I, namun kegiatan yang dilakukan di siklus II ini mengacu atau berpedoman pada refleksi pada siklus I dengan tujuan agar peneliti dapat memperbaiki tindakan dan pelaksanaan pembelajaran di siklus II, serta indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai.

### C. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan adalah apabila setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *tic tac toe game* terjadi peningkatan kemampuan menganalisis dan hasil belajar pada siswa kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh tahun pelajaran 2021/2022 sesuai indikator

yang telah ditetapkan.

1. Peningkatan kemampuan menganalisis belajar Pendidikan Agama Islam.

Tindakan dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya diperoleh hasil 80% dari jumlah siswa kelas XII IPS.1 SMAN 1 Meulaboh Aceh Barat memiliki kemampuan menganalisis materi Pendidikan Agama Islam pada kriteria tinggi. Hasil 80% tersebut disesuaikan dengan kondisi siswa.

2. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang diukur melalui tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam diakhir siklus. Dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa telah memenuhi KBM dari hasil tes. KBM kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh pada pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah  $\geq 80$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

- a. Siklus I

Berikut data hasil observasi pada siklus I.

**Tabel 4.1**  
Hasil Tes Belajar Pendidikan Agama Islam Siklus I

Jumlah Siswa			
Nilai $\geq$ KBM (80)		Nilai $<$ KBM (80)	
Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
22	61	14	39

Sumber: Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa, yaitu 61% dari keseluruhan siswa yang dapat mencapai kriteria nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 80% belum tercapai. Pada siklus I jumlah siswa yang nilainya dibawah KBM sebanyak 14 siswa atau 39%, sedangkan yang sudah mencapai KBM baru sejumlah 22 siswa atau 61.

Data di atas merupakan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Kemudian mengenai hasil observasi kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran, berikut data hasil observasi siklus I.

**Tabel 4.2**  
Hasil Observasi Kemampuan Menganalisis Siswa Siswa Siklus I

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	10	23
Sedang	13	30
Tinggi	20	47

Sumber: Data Siklus I

Berdasarkan tabel di atas adalah hasil observasi kemampuan menganalisis siswa pada 1) Membaca ayat pilihan, 2) Membaca *Hadits* tentang berpikir kritis, 3) Menjelaskan makna Q.S pilihan, 4) Menjelaskan makna *Hadits* tentang berpikir kritis, 5) Mendemonstrasikan Q.S pilihan. Ditemukan bahwa sebanyak 10 siswa atau 23% termasuk dalam kategori kemampuan menganalisis rendah. Ada 13 siswa atau 30% termasuk dalam kategori kemampuan menganalisis sedang, dan Ada 20 siswa atau 47% termasuk dalam kategori kemampuan menganalisis tinggi.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I, peneliti bersama kolaborator merencanakan langkah-langkah perbaikan agar tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan tindakan bisa tercapai pada siklus berikutnya.

#### b. Siklus II

Berikut data hasil observasi siklus II.

**Tabel 4.3**  
Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa			
Nilai < KKM (80)		Nilai ≥ KKM (80)	
Jumlah	Presentase(%)	Jumlah	Presentase (%)
0	0	36	100

*Sumber: Data Siklus II*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa, yaitu 100% dari keseluruhan siswa dapat mencapai kriteria nilai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yaitu 80 tercapai. Pada siklus II jumlah siswa yang nilainya dibawah KBM tidak lagi ditemukan, sedangkan yang sudah mencapai KBM sejumlah 36 siswa atau 100%.

Data di atas merupakan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Kemudian mengenai hasil observasi kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran. Pendidikan Agama Islam siswa, berikut data hasil observasi pada siklus II. Dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
Hasil Kemampuan Menganalisis Materi Siswa Siklus II

Kategori Minat	Jumlah Siswa	
	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	7	19%
Tinggi	29	81%

*Sumber: Data siklus II*

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa sebanyak 7 siswa atau 19% termasuk dalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran sedang. Siswa yang masuk dalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi sejumlah 29 siswa atau 81%.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model pembelajaran TGT dengan *tic tac toe game* pada siklus II secara keseluruhan telah mengalami peningkatan hasil belajar dan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran sesuai harapan. Siswa melaksanakan *tic tac toe game* dengan disiplin. Siswa aktif mengikuti pembelajaran sampai selesai. Pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam, siswa yang sudah mencapai KBM sejumlah 36 siswa atau 100%, sedangkan hasil kemampuan menganalisis “Makna Surah dalam Al-Quran” siswa yang masuk kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi sejumlah 29 siswa atau 81%. Hal ini menunjukkan pada siklus II hasil belajar dan kemampuan menganalisis “Makna Surah dalam Al-Quran” siswa telah melampaui indikator keberhasilan. Peningkatan pada siklus II ini tidak terlepas dari adanya perbaikan dari siklus I. Perbaikan tersebut memberikan petunjuk yang lebih baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

## PEMBAHASAN

Sebagaimana telah diutarakan sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa. Berikut ini adalah pembahasan hasil penelitiannya.

### 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

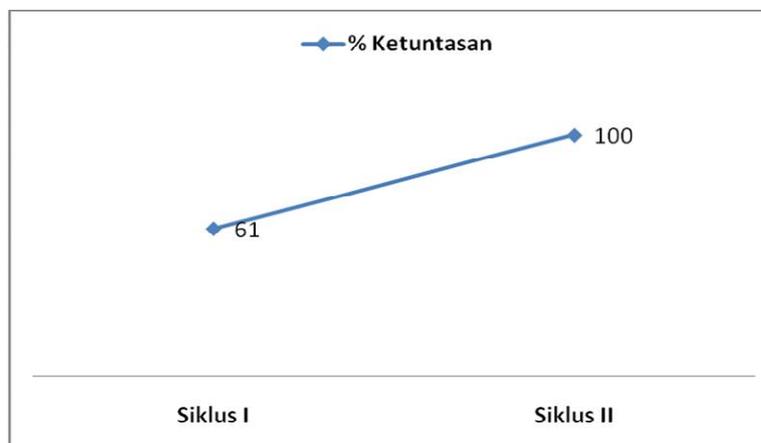
No	Kriteria Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam	Nilai Tes		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Mencapai KBM	61	100	39%
2	Belum Mencapai KBM	39	0	-39%
	Jumlah	100%	100%	

Sumber: Siklus I dan II

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam oleh siswa yang belum mencapai KBM dari siklus I ke siklus II telah mengalami penurunan 39%. Jumlah siswa yang belum mencapai KBM pada siklus I sebesar 39%, sedangkan pada siklus II sebesar seluruh siswa telah lulus KBM.

Ketika jumlah persentase siswa yang belum mencapai KBM dari siklus I ke siklus II mengalami penurunan, artinya jumlah persentase siswa yang telah mencapai KBM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 61%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase nilai siswa yang telah mencapai KBM sebesar 100%. Maka perubahan persentase hasil belajar Pendidikan Agama Islam oleh siswa yang telah mencapai KBM dari siklus I ke siklus II sebesar 39%. Berikut grafik peningkatan dari peningkatan hasil belajar siswa.

**Gambar 4.5**  
Perubahan Ketuntasan Belajar Minimum dari Siklus I ke Siklus II



Perubahan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, karena lebih dari 80% siswa yang mengikuti tes pada siklus yang ke II telah mencapai KBM. Persentasenya yaitu sebesar 100%. Proses pembelajaran melalui model TGT dengan *tic tac toe game* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ini telah berjalan baik dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga apabila dalam meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran juga menunjukkan keberhasilan maka tindakan dihentikan pada siklus II. Keberhasilan model TGT dengan *tic tac toe game* dalam meningkatkan hasil belajar didukung oleh beberapa hal, antara lain proses pembelajaran pada setiap fase yang berjalan teratur, pengajar dapat mengatur waktu dengan baik sehingga materi yang harus dipahami bisa selesai tepat waktu, soal tes dan soal *tic tac toe game* yang disusun sesuai materi yang harus dipahami oleh siswa, dan kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tes tanpa mencontek.

## **2. Peningkatan Kemampuan Menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran Siswa**

Peningkatan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa ditunjukkan dengan tabel berikut.

**Tabel 4.6**  
 Hasil Kategori Kemampuan Menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran Siklus I dan II

No	Kategori	Nilai Minat		Perubahan Siklus I ke II
		Siklus I	Siklus II	
1	Rendah	19%	0	-19%
2	Sedang	33%	19%	-24%
3	Tinggi	47%	81%	34%
	<b>Jumlah</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	

*Sumber: Data Siklus I dan II*

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sudah tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran yang rendah pada siklus II dan pada siklus I hanya 19% terjadi penurunan 19%, tetapi untuk kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran sedang mengalami penurunan 24%, jumlah persentase siswa yang masuk kedalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 47%, sedangkan pada siklus II sebesar 81% meningkat 34%. Perubahan hasil kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa dari siklus I ke siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, karena lebih dari 80% siswa pada siklus yang ke II telah mencapai kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi. Persentasenya yaitu sebesar 81%. Proses pembelajaran melalui *team game tournament* dengan *tic tac toe game* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam ini telah berjalan baik dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa karena telah mencapai kriteria keberhasilan, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Keberhasilan model TGT dengan *tic tac toe game* dalam meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa didukung oleh beberapa hal, antara lain: guru yang senantiasa menunjukkan semangat dan selalu memotivasi siswa, proses pembelajaran dengan media yang menarik dengan papan kotak serta rasa menantang dalam menjawab pertanyaan ketika *tic tac toe game*.

Aspek yang mendasari indikator kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa terdiri dari pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, kebutuhan, rasa senang, dan kesadaran untuk belajar lebih giat. Dari beberapa aspek tersebut yang paling berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menganalisis siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dengan *tic tac toe game* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Aceh Barat. Indikator keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dicapai pada siklus II. Terjadi peningkatan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa sehingga akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa menunjukkan bahwa sejumlah 22 dari 36 siswa atau 61% nilainya telah mencapai KBM. Pada siklus II mengalami peningkatan seluruh siswa atau 100% nilainya telah mencapai KBM.
2. Implementasi model pembelajaran kooperatif *team game tournament* dengan *tic tac toe game* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran mata pelajaran PAI pada siswa kelas XII IPS.1 SMA Negeri 1 Meulaboh Aceh Barat tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan indikator keberhasilan peningkatan kemampuan menganalisis belajar Pendidikan Agama Islam yang tinggi dicapai pada siklus II. Dari total 36 siswa yang masuk dalam kategori kemampuan menganalisa Makna Surah dalam Al-Quran tinggi pada siklus I sejumlah 17 siswa atau 47%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yakni sejumlah 29 siswa atau 81% menunjukkan peningkatan signifikan.

### A. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas di atas maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru
  - a. Model pembelajaran kooperatif TGT dengan *tic tac toe game* mampu meningkatkan kemampuan menganalisis materi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa namun agar lebih optimal dalam pembelajaran, guru harus pandai mengatur waktu agar setiap fase pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu seperti yang telah direncanakan.
  - b. Guru lebih memperhatikan aspek kemampuan menganalisa materi siswa yang intensif terhadap materi dalam meningkatkan kemampuan menganalisis Makna Surah dalam Al-Quran siswa.
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memahami ilmu secara maksimal.
  - b. Siswa harus bisa belajar menghargai waktu untuk belajar lebih giat. Hal ini agar siswa bisa mengembangkan pengetahuannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2008). *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2003). *UU No.20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eka Rizki Widayanti. (2016). *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Meina Noriyana. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Segi Empat di Kelas VII A SMKN 3 Paringin*. Tabalong: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol.4, No.1, April 2013, hlm. 79-84.
- Miftahul Huda. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mumsika Haibah. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Group Investigation Dengan Permainan Bendera Pintar untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia siswa Kelas VIII Bahasa Indonesia SMP N 1 Jetis Bantul Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Permendiknas No. 23 tahun 2016 *Tentang Standar Penilaian Pendidikan*.
- Robert E.Slavin. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Saifuddin Azwar. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utomo Dananjaya. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.