

# Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Materi Puasa Melalui Strategi Learning Tournament Siswa Kelas V SDN 2 Tanta Timur

Rusnah\*

*Sekolah Dasar Negeri Tanta Timur*

*Tabalong Kalimantan Selatan*

• Terima: 25-04-2018

• Revisi: 29-05-2018

• Terbit Daring: 30-05-2018

---

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tanta Timur yang terlihat di tahun pembelajaran sebelumnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi puasa dimana siswa hanya pasif. Diketahui nilai rata-rata tes formatif yang diperoleh siswa adalah 57. Siswa yang hasil belajarnya tuntas 25% sedangkan yang nilainya di bawah KKM (67) sebanyak 75%. Tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 25%. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukanlah pembelajaran dengan Strategi Learning Tournament yang menekankan pada diskusi dan sharing di antara siswa. Diskusi dan sharing memberi kesempatan kepada siswa untuk bereaksi dan mengutarakan gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan serta adanya motivasi untuk bersaing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi Puasa siswa kelas V. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Tanta Timur Kecamatan Tanta dengan dua siklus tindakan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 4 orang terdiri dari 3 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi puasa pada siswa setelah menggunakan Strategi Learning Tournament dalam pembelajaran. Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 51% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 63%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 74% meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 86%. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa adalah 65 meningkat menjadi 88 pada siklus 2. Dengan menggunakan Strategi Learning Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Puasa, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan telah tercapai dimana semua siswa secara individu maupun klasikal sudah tuntas (100%). © 2018 Rumah Jurnal. All rights reserved

*Kata-kata kunci:* Aktivitas, hasil belajar, pendekatan kooperatif, model *make a match*

---

\* Korespondensi Rusnah: E-mail: rusnah@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah antara lain ditentukan oleh ketepatan pemahaman guru terhadap perkembangan murid. Perkembangan terhadap pemahaman murid tersebut. Dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi dan proses pembelajaran yang membantu murid mengembangkan perilaku-prilaku yang baru. Kenyataan menunjukkan bahwa pada setiap murid memiliki karakteristik pribadi atau perilaku yang relatif berbeda dengan murid lainnya.

Agama memiliki peran yang amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadisebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.

Guru bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah. Selain itu guru sebagai tenaga profesional memiliki kemampuan, antara lain mengaplikasikan teori, menerapkan metode pengajaran, melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif, memahami karakteristik siswa,

dan mengelola kelas demi tercapainya tujuan pengajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, kenyataan yang terjadi pada tahun pelajaran sebelumnya di kelas V SDN 2 Tanta Timur menunjukkan adanya permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi puasa. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif, kurang perhatian dan suka mengerjakan sesuatu yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Selain itu berbagai data hasil belajar siswa yang ada pada tahun-tahun sebelumnya menunjukkan rendahnya nilai tes formatif materi puasa dibandingkan dengan materi lain pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Diketahui nilai rata-rata tes formatif yang diperoleh siswa adalah 57. Siswa yang hasil belajarnya sebanyak 25%, sedangkan yang nilainya di bawah KKM (67) sebanyak 75%. Tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 25%.

Rendahnya hasil belajar materi puasa tersebut diduga disebabkan oleh guru pada saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja yang menyebabkan siswa menjadi bosan, sehingga siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak aktif hanya diam mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal saja. Fokus permasalahan yang diprioritaskan dalam penelitian ini adalah adanya keinginan untuk mengembangkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi puasa untuk menghadapi permasalahan sehingga terjadi perubahan kearah peningkatan prestasi belajar siswa.

Pendorong utama pengembangan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sering dijumpai siswa yang memiliki nilai yang tinggi dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi dalam sikap dan perbuatannya dia tidak memahami, mengerti dan melaksanakan apa yang terkandung dalam nilai-nilai pendidikan Agama Islam maka dia tidak akan bermanfaat bagi masyarakat, Bangsa dan Negara. Bagi Bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai spiritual maka Bangsa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari masalah pendidikan.

Guru harus berusaha mengaktifkan pembelajaran karena jika aktivitas siswa meningkat berarti perhatian dan motivasi dalam pembelajaran juga meningkat sehingga hasil yang dicapai menjadi maksimal. Strategi yang tepat untuk dapat memfokuskan siswa pada kegiatan belajar adalah melalui Learning Tournament. Learning Tournament adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil siswa dan menciptakan iklim pembelajaran yang

efektif. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Aktivitas Belajar

Djamarah (2006) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisiologi atau proses kematangan, akan tetapi perubahan yang terjadi karena belajar dapat menyebabkan perubahan-perubahan. Perubahan yang lebih baik dalam kebiasaan kecakapan (skill) atau dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Sanjaya (2006) mendefinisikan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang karena adanya interaksi dengan lingkungan yang disadari sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Sedangkan Dalyono (2007) menyatakan bahwa "belajar merupakan suatu usaha yang bertujuan mengadakan perubahan didalam dirisesorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan."

Gagne dalam Pamungkas (2009) beranggapan bahwa hirarki belajar penting bagi guru untuk menentukan urutan materi belajar yang harus diberikan. Materi-materi yang berfungsi prasyarat harus diberikan lebih dahulu. Keberhasilan siswa belajar kemampuan lebih tinggi, ditentukan oleh apakah siswa itu memiliki kemampuan belajar yang lebih rendah atau tidak. Menurut Gagne ada 8 tipe belajar, yaitu: (1) Belajar isyarat; (2) belajar stimulus respon; (3) belajar merangkaikan; (4) belajar asosiasi; (5) belajar diskriminasi; (6) belajar konsep; (7) belajar prinsip/hukum (8) belajar pemecahan masalah. Sedangkan kemampuan manusia sebagai tujuan belajar menurut Gagne dibedakan menjadi 5 katagori, yaitu: (a) keterampilan intelektual; (b) informasi verbal; (c) strategi kognitif; (d) keterampilan motorik; dan (e) sikap.

Ferdi (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar) fasilitas (ruang dan kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran secara umum adalah suatu kegiatan

yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Lapono (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran saat ini menekankan proses membelajarkan bagaimana belajar (learning how to learn), serta mengutamakan strategi mendorong dan melancarkan proses belajar peserta didik. Kecenderungan lainnya adalah membantu peserta didik agar berkecakapan mencari jawab atas pertanyaan, bukan lagi menyampaikan informasi langsung pada diri peserta didik. Guru dalam pembelajaran biasanya dimaknai sebagai (a) berbagi pengetahuan dengan peserta didik lain secara efektif dan efisien, (b) menciptakan dan memelihara relasi antara pribadi antara dosen dengan peserta didik serta mengembangkan kebutuhan tumbuh kembang dibidang kehidupan yang dibutuhkan peserta didik, dan (c) menerapkan kecakapan teknis dalam mengelola sekaligus sejumlah peserta didik yang belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungan belajarnya yang bertujuan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

### 2.2. Hasil Belajar Siswa

Darmansyah (2006) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Cece Rahmat dalam Zainal Abidin (2004: 1) mengatakan bahwa hasil belajar adalah "Penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.

Hasil belajar siswa menurut Bloom dalam Hermawan (2007) mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Bloom, dkk dalam Hermawan (2007) hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu (1) Kognitif. Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan perkembangan kemampuan otak dan penalaran siswa; (2) Afektif. Hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang selalu diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pelajaran; (3) Psikomotorik. Ketiga aspek hasil belajar tersebut dalam setiap mata pelajaran

mempunyai prioritas yang berbeda. Hasil belajar siswa dapat ditafsirkan melalui nilai kuantitatif ataupun kualitatif.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004). Menurut Horwart Kingsley membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana 2004).

Sudjana (2004) menyebutkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Clark (1981) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Sudjana (2004) menyebutkan bahwa faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Muhammad (2005) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu, sebaliknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru berupa kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (psikomotorik).

### *2.3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah dasar*

Munandar (2010) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial. Tuntutan visi ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri (1) Lebih menitik beratkan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi; (2) Mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan

yang tersedia; (3) Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik di lapangan untuk mengembangkan strategi dan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan.

Bustahami (2010) menyebutkan bahwa dengan adanya Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian seluruh kompetensi dasar perilaku terpuji dapat dilakukan tidak beraturan. Peran semua unsur sekolah, orang tua siswa dan masyarakat sangat penting dalam mendukung keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam.

Sanusi (2011) menjelaskan tujuan Pendidikan Agama Islam di SD/MI adalah untuk (1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT; (2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Sanusi (2011) menyebutkan ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Tarikh dan Kebudayaan Islam.

Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

#### 2.4. Strategi Learning Tournament

Learning tournament adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil siswa dan menciptakan iklim belajar-mengajar yang efektif. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan ketrampilan.

Melvin L dalam Muttaqien (2010) menyebutkan prosedur strategi learning tournament adalah (1) Membagi siswa menjadi beberapa tim kelompok belajar; (2) Memberi materi kepada tim untuk dipelajari; (3) Membuat pertanyaan untuk menguji pemahaman atau pengingatan terhadap materi pelajaran, bisa dengan pertanyaan an isian, benar/salah, pilihan ganda, atau definisi istilah; (4) Memberikan pertanyaan kepada masing-masing tim dan setiap siswa dari tim harus menjawab secara individu; dan (5) Menghitung jumlah skor dari tiap tim dan mencari tim mana yang memperoleh skor tertinggi.

Strategi ini juga menyemarakkan lingkungan belajar aktif dengan memberi kesempatan untuk bergerak secara fisik, berbagi pendapat, dan perasaan secara terbuka, dan mencapai sesuatu yang bisa mereka banggakan. Banyak dari strategi ini yang sudah dikenal luas di kalangan pendidikan.

Strategi pembelajaran learning Tournament menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik. Diskusi dan sharing memberi kesempatan kepada siswa untuk bereaksi dan mengutarakan gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan serta adanya motivasi untuk bersaing.

Kelebihan strategi learning Tournament ini antara lain (1) Peserta didik dapat belajar dari temannya dan guru untuk membangun ketrampilan social dan kemampuan-kemampuan; (2) Mengorganisasikan pemikiran dan membangun argument yang rasional. Strategi pembelajaran interaktif memungkinkan untuk menjangkau kelompok-kelompok dan metode-metode interaktif.

Kekurangan dari strategi ini sangat bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dalam mengembangkan dinamika kelompok. Bila guru sudah menguasai, persiapan dan kreativitas ekstra tidak akan dirasa membebani.

### 3. Metodologi

Metodologi memberikan gambaran yang jelas terhadap pencapaian tujuan penelitian (Dalle, 2010; Dalle et al., 2017). Penelitian ini berlokasi di SDN 2 Tanta Timur Kecamatan Tanta Kabupaten Tabalong dengan subyek siswa kelas V berjumlah 4 orang terdiri dari 3 orang laki-laki dan 1 orang perempuan pada semester 1 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tahun pelajaran 2016/2017.

Sumber data penelitian tindakan kelas ini adalah siswa dan guru. Penelitian ini mengambil data dari siswa kelas V SDN 2 Tanta Timur Kecamatan Tanta Kabupaten Tabalong pada semester 1 tahun pelajaran 2016/2017. Jenis data dalam penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dari hasil tes hasil belajar siswa secara individual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi puasa. Data kualitatif diambil dari hasil observasi keaktifan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan strategi Learning Tournament.

### 4. Hasil dan Pembahasan

#### 4.1. Hasil

Data hasil aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan pertama menunjukkan ada 1 orang (25%) dengan kategori kurang, 2 orang (50%) dengan kategori cukup dan 1 orang (25%) dengan kategori baik. Rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 51% dengan kategori cukup. Selanjutnya pada pertemuan kedua Data hasil aktivitas siswa menunjukkan ada 2 orang (50%) dengan kategori cukup, 1 orang (25%) dengan kategori baik dan 1 orang (25%) dengan kategori baik. Rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 63% dengan kategori baik. Dari data tersebut diketahui bahwa siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 2 orang (50%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 orang (50%) dengan ketuntasan klasikal 50%. Hasil tes belajar siswa siklus I dianalisis dan diketahui masih ada 2 orang siswa yang tidak tuntas (berada di bawah KKM 67). Selanjutnya dilaksanakan siklus 2 dengan dua pertemuan.

Pada siklus dua dan pertemuan pertama Data hasil aktivitas siswa menunjukkan ada 1 orang (25%) dengan kategori cukup, 1 orang (25%) dengan kategori baik dan 2 orang (50%) dengan kategori baik. Rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 74% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua Data hasil aktivitas siswa menunjukkan ada 1 orang (25%)

dengan kategori baik dan 3 orang (75%) dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 86% dengan kategori sangat baik. Keberhasilan tindakan pada siklus II dapat diketahui dari tes hasil belajar siswa di akhir pertemuan 2 pada tanggal 13 Oktober 2016. Siswa yang mengikuti tes berjumlah 4 orang dengan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata kelas adalah 88. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 100 sedangkan nilai terendah 70. Siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 3 orang dan nilai 70 sebanyak 1 orang. Data ini menunjukkan bahwa siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 4 orang (100%) dengan ketuntasan klasikal 100%.

#### *4.2. Pembahasan*

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan strategi learning tournament pada pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas V materi puasa di SDN 2 Tanta Timur Kecamatan Tanta kabupaten Tabalong berdasarkan data kuantitatif dan data kualitatif, selanjutnya pembahasan hasil penelitian ini dengan maksud untuk menjawab tujuan penelitian yang sudah dirumuskan pada bagian terdahulu. Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan analisis hasil observasi baik aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi Learning Tournament maupun aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi Learning Tournament serta hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh pada siklus I yang hasil belajarnya tuntas atau tuntas secara individual sebanyak 2 orang siswa dengan ketuntasan klasikal (50%). Pada siklus I ini hasil belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Hasil tes hasil belajar pada akhir pada siklus II sebanyak 4 orang siswa sudah tuntas hasil belajarnya dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hasil belajar yang meningkat dari siklus I ke siklus II dan sudah mencapai batas ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yakni  $\geq 70\%$ .

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I dan siklus II sudah baik. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan siswa dalam mengikuti pola pembelajaran yang baru. Siswa mengalami proses kegiatan belajar dimana siswa bekerjasama dalam kelompok/tim kecil untuk saling membantu dalam belajar, berpendapat memberikan

ide atau jawaban dan membagikannya. Dan termotivasi untuk bersaing Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan suatu proses pengembangan potensi diri siswa dalam belajar (Muslich, 2007).

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa adalah 51% sedangkan pada pertemuan 2 adalah 63%. Aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 74% meningkat pada pertemuan 2 mencapai 86%. Aktivitas guru pada Siklus I pertemuan 1 adalah 58% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 75%. Pada siklus II pertemuan 1 aktivitas guru 83% meningkat menjadi 86% pada pertemuan 2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 65 meningkat pada siklus II menjadi 88.

Dengan menggunakan strategi Learning Tournament pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi puasa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan telah tercapai dimana aktivitas siswa telah mencapai 86% dengan kategori sangat baik, keterlaksanaan RPP/aktivitas guru mencapai 86% dengan kategori sangat baik, ketuntasan individu rata-rata mencapai 88, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Learning Tournament dapat meningkatkan Hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi puasa. Kenyataan ini relevan dengan hasil penelitian terdahulu dari Darwati, Weiwik (2009) dan Sumirin (2011) yang telah membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi Learning Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa..

#### **5. Simpulan dan Saran**

Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Penggunaan strategi Learning Tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi puasa di Kelas V SDN 2 Tanta Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.

Disarankan Guru dapat menggunakan strategi Learning Tournament sebagai salah satu ragam pilihan model pembelajaran yang efektif.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Z. (2004). *Prosedur penilaian autentik*. Surabaya: Terbit Terang.
- Ali, M. (2005). *Komunikasi dan interaksi pembelajaran aktif*. Surabaya: Terbit Terang.
- Bustahami. (2010). *Tonggak-Tonggak Islami*. Surabaya: Terbit Terang.
- Clark. (1981). *Evaluation and strategi learning in the schools*. Development: Scell Country.
- Dalle, J. (2010). Metodologi umum penyelidikan reka bentuk bertokok penilaian dalaman dan luaran: Kajian kes sistem pendaftaran siswa Indonesia. Thesis PhD Universiti Utara Malaysia.
- Dalle, J., Hadi, S., Baharuddin., & Hayati, N. (2017). The Development of Interactive Multimedia Learning Pyramid and Prism for Junior High School Using Macromedia Authorware. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, November. 714-721.
- Dalyono. (2007). *Hirarki pembelajaran di abad modern*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. (2006). *Penilaian dalam pembelajaran kooperatif*. Surabaya: Terbit Terang.
- Djamarah, S.B. (2006). *Pembelajaran dalam Filsapat Ilmu*. Surabaya: Terbit Terang.
- Ferdi. (2011). *Pembelajaran memanfaatkan lingkungan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawan, A. H. (2007). *Langkah-Langkah Objektivitas dalam Penilaian*. Surabaya: Terbit Terang.
- Lapono. (2007). *Perkembangan dan mentalitas anak*. Surabaya: Terbit Terang.
- Munandar. (2010). *Agama pondasi bangsa*. Surabaya: Terbit Terang.
- Muttaqien, R. (2010). *Strategi learning tournament*. Surabaya: Terbit Terang
- Pamungkas. (2009). *Tipe-tipe belajar menurut para ahli di abad 21*. Surabaya: Terbit Terang.
- Sanjaya. W. (2006). *Mentalitas pelajar dengan segala perilakunya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanusi. (2011). *Pendidikan agama islam sekolah dasar*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana. (2004). *Prosedur, strategi, dan teknik dalam penilaian*. Surabaya: Terbit Terang.

