

PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DIPADUKAN AJARAN *CATUR NAYA SANDHI* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU BUDI PEKERTI

Ida Susanti

STKIP Agama Hindu Singaraja
Email: susantiida102@gmail.com

Ni Nyoman Mastiningsih

STKIP Agama Hindu Singaraja
Email: mastiningsih20@gmail.com

Komang Tari Karismayanti

STKIP Agama Hindu Singaraja
Email: tarikarisma10@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan observasi aktivitas dan prestasi belajar peserta didik SMP Mutiara Singaraja dapat dikategorikan masih sangat rendah. Dilihat dari fenomena tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dengan mencoba menerapkan metode TGT (*Teams Games Tournaments*). Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Dalam penelitian ini peneliti memasang target dalam rata-rata kelas (M) 80, daya serap (DS) 80%, ketuntasan belajar (KB) 80 dan aktivitas siswa 80%. Dilihat dari hasil penelitian ini bahwa penerapan TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil aktivitas belajar pada Siklus I = 55,6% dan pada siklus II menjadi 82,3% prestasi belajar siswa juga meningkat, yaitu : pada Siklus I rata-rata (M) 76,65, Daya Serap (DS) 76,65 serta ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 93,54%. Dari hasil penelitian yang telah dicapai ini dapat diimplementasikan dengan merekomendasikan kepada Guru Agama Hindu semua, khususnya guru Agama untuk menerapkan metode TGT (*Teams Games Tournaments*) sebagai upaya peningkatan mutu dan kualitas Pendidikan siswa dalam bidang Pendidikan Agama Hindu. Berupa bukti aktivitas dan prestasi belajar peserta didik yang semakin baik.

Kata kunci: *Teams Games Tournaments*, *Catur Naya Sandhi*, Aktivitas Belajar, Prestasi Belajar

APPLICATION OF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* METHOD COMBINED WITH *NAYA SANDHI CHESS* TEACHINGS TO IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT ACTIVITIES IN HINDU RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTER

ABSTRACT

Based on observations of the activity and learning achievements of the students of the secondary school Mutiara Singaraja can be categorized as still very low. Seeing from the phenomenon above, the study aims to improve the student's learning activity and performance by trying to apply the TGT method. (*Teams Games Tournaments*). The subject of the study is a student of the Seventh Grade of the Imperial Mutiara High School in the 2023/2024 school year. The study used the TGT (*Teams Games Tournaments*) method in Hindu and Buddhist

religious education subjects. In this study, the researchers set targets in average class (M) 80, absorption (DS) 80%, learning intensity (KB) 80 and student activity 80%. It is seen from the results of this study that the application of TGT (*Teams Games Tournaments*) can improve student activity and performance in Hindu Religion Education and Budi Pekerti subjects. This result is shown by the increase in learning activity in Cycle I = 55.6% and in the Cycle II to 82.3% student learning performance is also increased, i.e.: in the cycle I average (M) 76.65, Absorption Power (DS) 76,65 and classical learning intensity of 93.54%. From the results of the research that has been achieved this can be implemented by recommending to Hindu Religion Teachers all, the specialty of Religion teachers to apply the method TGT (*Teams Games Tournament*) as an effort to improve the quality and quality of Education of students in the field of Hindu Education.

Keywords: *Teams Games Tournaments, Naya Sandhi Chess, Learning Activities, Learning Achievements*

PENDAHULUAN

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah seperti yang disebutkan di atas, peneliti menggunakan alternatif yang ketiga, yaitu penerapan metode pembelajaran *Teams Game Tournaments* dipadukan dengan ajaran *Catur Naya Sandhi* dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, siswa mampu mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap permasalahan yang dikemukakan oleh guru dan siswa sendiri. Bila siswa sudah mampu menjadi pelajar yang mandiri diharapkan juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan metode Pembelajaran *Team Games Tournaments* siswa diharapkan terbiasa dalam menghadapi permasalahan, mampu untuk mencari pemecahannya dan menemukan ide-ide baru yang berguna bagi individu dan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas VII SMP Mutiara Singaraja yang terletak di jalan Ngurah Rai nomor 25, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81113 Sekolah SMP Mutiara Singaraja berlokasi di tengah-tengah perkotaan dan akses jalan menuju ke sekolah sangat mudah dijangkau oleh warga sekolah. Meskipun sekolah ini cukup dekat dengan jalan umum, tetapi suara kendaraan tidak terdengar saat berada di kelas sehingga suara bising dapat dihindari, mudah untuk dicapai dengan berjalan kaki maupun kendaraan pribadi dan kendaraan umum, saat hujan maupun saat panas sekolah masih bisa dicapai dengan mudah, karena akses jalan menuju sekolah sudah cukup baik. Selain itu suasana lingkungan di sekitar sekolah yang banyak pepohonan, yang menambah kenyamanan dan kesejukan, penataan lingkungan di sekolah juga sangat baik, dengan keadaan lingkungan seperti ini proses pembelajaran yang dilaksanakan sehari-hari dapat berjalan secara optimal. Dalam penelitian ini, kelas yang digunakan adalah kelas VII SMP Mutiara Singaraja. Untuk melancarkan proses penelitian maka waktu Penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan. Penelitian dimulai dari siklus I sampai siklus selanjutnya tergantung pencapaian target tujuan penelitian yang dirancang dengan *Metode Teams Games Tournaments* Dipadukan *Ajaran Catur Naya Sandhi* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMP Mutiara Singaraja yaitu satu kali tatap muka, tiga jam pelajaran per minggu (3 x 40 menit).

Penelitian ini berlangsung melalui beberapa siklus sesuai dengan waktu dan hasil yang dicapai. Dengan demikian pada siklus ke-n yang diinginkan sudah harus tercapai. Pada setiap siklus terdapat beberapa tahapan kegiatan. Siklus dalam penelitian tindakan diawali dengan perencanaan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflektion*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu Observasi dan Instrumen Tes kemudian Metode pengumpulan data merupakan suatu usaha untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: Metode Observasi yaitu cara pengumpulan data melalui proses pencatatan perilaku subjek (orang), objek (benda) atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti dan Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif Data yang dihimpun dalam penelitian ini meliputi aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa telah diterapkan pembelajaran dengan metode kooperatif dikombinasikan dengan tugas terstruktur pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Teams Games Tournaments* dipadukan dengan *Catur Naya Sandhi* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 55,6% sedangkan pada siklus II mencapai 82,3% dan hasil ini sebagai tanda bahwa penelitian yang dilakukan sudah mencapai 80%. Disamping itu hasil prestasi belajar siswa juga telah meningkat, hal tersebut dapat terlihat pada hasil rata-rata (M) pada siklus I mencapai 76,65 sedangkan pada siklus II sebesar 82,6, dan untuk daya serap (DS) pada siklus I sebesar 76,65% sedangkan pada siklus II mencapai 82,6% yang telah melampaui target yang ditentukan pada awal siklus yaitu 80%, serta Ketuntasan Belajar (KB) pada siklus I hanya sebesar 77,42% sedangkan pada siklus II telah meningkat menjadi 93,54%.

Setiap siklus mempunyai masalah yang berbeda, keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari rekapitulasi peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Hal ini dikarenakan perbaikan dari penelitian dalam proses belajar mengajar adalah dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Keberhasilan peneliti di atas di pengaruhi oleh terciptanya proses pembelajaran siswa dalam memahami materi atau memecahkan suatu masalah harus melalui konsentrasi atau tanda-tanda analisis yang logis.

Mengenai hasil yang diperoleh dari aktivitas dan belajar siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja tahun ajaran 2023/2024 selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Hasil Rekapitulasi Nilai Aktivitas dan Prestasi Belajar Setelah Penelitian

No.	Keterangan	Target	Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas siswa (31 aktivitas yang diobservasi)	80%	55,6%	82,3%
2.	Hasil Belajar (Prestasi Belajar)	M = 80	76,65	82,6
		DS = 80%	76,65%	82,6%
		KB = 80%	77,42%	93, 54%

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dengan menerapkan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dipadukan dengan ajaran *Catur Naya Sandhi* untuk meningkatkan Aktivitas dan Prestasi pada pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja, maka dalam pembelajaran guru diharapkan menerapkan Metode pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan baik dan benar. Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada aktivitas belajar siswa yang kurang aktif dimana siswa yang awalnya takut mengeluarkan pendapat, tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang disiplin tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dapat berubah menjadi lebih aktif dan suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan simpulan penelitian di atas maka saran yang dapat disampaikan peneliti agar Metode *Teams Games Tournaments* dipadukan dengan ajaran *Catur Naya Sandhi* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana. (2008). *Tipe-tipe pembelajaran kooperatif*.
- Arini, Ni Made Ayu. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Catur Pariksha* Yang Dipadukan Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas XI IPB 4 SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Agama Hindu Singaraja.
- Arif Septianto Hidayat. (2013). *Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Teams Games Tournaments*. Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Athur Combs. (1967). *Teori Humanistik*. Jakarta: Gramedia.
- Daryanto. (2011). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2011). *Jenis dan Sumber Data*. Jakarta: Gramedi.
- Djamarah, Saiful. (2000). *Pengertian Aktivitas Belajar*. Tersedia pada: <https://repository.uin-suska.ac.id>.
- Gulo. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Grasindo Anggota IKAPI
- Hasbullah. (1994). *Rahasia Sukses Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Hasibuan dan Moedijiono. (1995). *Ciri-Ciri Prestasi Belajar*. Tersedia pada: Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University <http://etheses.uin malang.ac.id>
- Hurlock. (1978). *Pengertian Reward*. Jakarta : Erlangga
- Iskandar. (2009). *Data kuantitatif berbentuk mean atau rata-rata, persentase, jumlah responden, dan lain-lain*".
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gaung Persada (GP Press)
- Kartono. (1995). *Bakat*. Tersedia pada: <https://www.sumberpengertian.id/pengertian-bakat>
- Kartono. (1995). *Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta
- Kartono. (1995). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar maju
- Kemmis. (1993) dalam Dwi, (2013). *Tahapan siklus*
- Kiranawati. (2007). *Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Jakarta: Rajawali
- Kriyantono. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Kurnisari Ani. (2006). Pengertian Teams Games Tournaments. Tersedia pada: <https://eprints.uny.ac.id>
- Made Yanti Sudarmi. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 Di SD Seririt Kabupaten Buleleng*. Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja
- Miles and Huberman. (2016). *Penyajian Data*
- Moedjiono dan Dimyaiti, Moh. (1994). Pengertian *Aktivitas Belajar*. Tersedia pada: <https://digilib.unila.ac.id>
- Muhibbin. (1999). Intelegensi. Tersedia pada: <https://putusutrisna.blogspot.com/2010/11/hubungan-intelegensi-minat-bakat-serta.html>
- Muhibbin. (1999). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cet. IV Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. (2014).. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (1999). Pengertian *Aktivitas Belajar*. Tersedia pada: <https://digilib.unila.ac.id>
- Nasution. (1995). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nawwawi dan Mrtini. (1991). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press
- Patton. (1998). *Tujuan Observasi*. Tersedia pada: <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle>
- Perni Ni Nyoman dan Mandra I Wayan. 2021. *Ajaran Catur Naya Sandhi dalam Pendidikan Kepemimpinan Hindu*
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003. Jakarta: Sinar Grafika
- Purwanto. (1986). Tersedia pada: <https://dosenpsikologi.com/pengertian-bakat-menurut-parahli>
- Saco. (2006). *Pengertian Teams Games Tournaments*. Tersedia pada: <https://repository.uksw.edu/bitstream>
- Sanjaya, Wina. (2006). Karakteristik *Teams Games Tournaments*. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Sanusi. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta.
- Sadirman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2006). Jenis-Jenis *Aktivitas Belajar*. Tersedia pada: <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>
- Slameto. (1995). *Belajar Dan Factor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Edisirevisi
- Sudjana (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: 2014.
- Slavin. (2010). *Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan*
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung :Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, tindakan*. Bandung: Reflika Aditama
- Sukmadinata. (2003). Pengertian *Prestasi Belajar*. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. Tersedia pada: <https://www.ainamulyana.xyz/2015/04/prestasi-belajar-siswa.html>
- Swandewi, Desak Gede (2023). *Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games*

- Tournaments* (TGT) Dikombinasikan Dengan Tugas Terstruktur Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK TI Bali Global Tahun Pelajaran 2022/2023. Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Agama Hindu Singaraja
- Tu'u. (2004). *Pengertian Prestasi Belajar. Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo
- Thorndike. (1984). Teori belajar *Trial and Error dalam ajaran Catur Naya Sandhi*. Tersedia pada <https://digilib.uin-suka.ac.id> > eprint
- Utami, Ni Putu Ayu Tri (2022). Penerapan Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Berbantuan Konsep Tri Kaya Parisuddha Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Pada Siswa Kelas X Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja Tahun Pelajaran 2021/2022. Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Agama Hindu Singaraja
- Viviane dan Gilbert de Lansheere. (1984). Wahidin Samsul, 2008, Buku Pintar Perselisihan Hasil Pemilihan Umum 2009,. Gramedia Pustaka Utama
- Winkel. (1996). *Minat Peserta Didik*. Jakarta: Gramedia
- Yamin, Martinis. (2007). *Aspek Aktivitas Belajar. Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: GP. Press.