



Info Artikel:
Diterima 15/04/2016
Direvisi 17/05/2016
Dipublikasikan 30/06/2016

**Metode *Learning Tournament* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III
Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Batang Anai
Kabupaten Padang Pariaman**

Nurlaili

Abstract

This research is based on fact that creativity and learning output of religion subject of students grade III in SDN 17 Batang Anai are still low. This research is aimed to improve creativity and learning output of students grade III SDN 17 Batang Anai by implementing Learning Tournament method. This is a class action research that consists of two cycles including four steps: planning, action, observation, and reflection. Data of research were obtained through observation, note, and test. Obtained data were analyzed quantitatively and qualitatively. In cycle I, percentage of student's creativity score is 28.48% and become 78.33% in cycle II. Meanwhile, percentage of student's learning output score in cycle I is 50.00% and become 83.33% in cycle II. Hence, it can be concluded that Learning Tournament method can improve creativity and learning output of students grade III SDN 17 Batang Anai.

Keyword: *creativity, learning output, learning tournament method*

Copyright © 2016 IICET (Padang - Indonesia) - All Rights Reserved
Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dan dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan. Menurut Hamalik (2007:81) tujuan pendidikan penting dalam menentukan alat/teknik penilaian guru terhadap hasil belajar siswa. Penilaian senantiasa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai, dan dalam hal apa siswa memerlukan perbaikan. Pengajaran efisien, dapat diartikan bahwa adanya atau tersedianya alat penilaian yang tepat. Dalam hal ini faktor tujuan akan menjadi pedoman yang sangat berharga.

Tujuan pendidikan dirumuskan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga terbentuk generasi muda yang tangguh, memiliki tanggung jawab dan dapat diandalkan bagi masa depan bangsa. Generasi muda yang cerdas saja belum cukup bagi masa depan bangsa karena mentalitasnya pun harus dibina, sehingga melalui proses pendidikan diberikan juga materi ahlak mulia yang bersumberkan dari agama. Dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum terdapat kelompok mata pelajaran Agama dan ahlak mulia yang dengan uraian cakupan dimaksud untuk membentuk peserta didik manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan berahlak mulia mencakup etika, budi pekerti atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. (Permendiknas, nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi).

Dalam pembelajaran agama Islam yang menjadi sumber dari pendidikan agama adalah Al-qur'an, karena berisi kandungan ajaran-ajaran yang lengkap tentang keimanan, ahlak mulia, aturan ibadah, hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia, serta segala yang berhubungan dengan kehidupan manusia, karena itulah yang terpenting dalam pendidikan agama adalah memahami Al-qur'an. Dua sumber penting bagi pemeluk Islam yaitu Al-qur'an dan Hadits, maka pengenalan agama Islam melalui dua sumber tersebut harus dilakukan sedini mungkin, termasuk dilakukan pada satuan pendidikan Sekolah Dasar dari mulai kelas rendah sampai kelas tinggi.

Manakala Al-qur'an harus dipahami, sedangkan Al-qur'an itu sendiri berbahasa dan bertuliskan huruf Arab yang juga berbeda dengan bahasa Arab itu sendiri, sehingga Al-qur'an bahasanya khusus yaitu bahasa Al-qur'an. Memahami berarti mengkaji kandungan Al-qur'an tidaklah gampang memerlukan penafsiran dengan berbagai alat dan tata bahasa Arab. Hal yang menjadi permasalahan adalah ketika Al-qur'an itu harus dipahami, untuk sekedar membacanya saja dengan benar sesuai dengan kaidah baca Al-qur'an tidak sedikit siswa SD kelas tinggi kemampuan bacanya masih sangat rendah. Kaidah baca Al-qur'an yang benar sering juga disebut membaca dengan Tartil, yang dimaksud Tartil adalah sesuai dengan kaidah Tajwid dan

Makharijul Huruf, atau cara melafalkan huruf demi huruf dalam bacaan Al-qur'an, sedangkan yang dimaksud dengan kaidah Tajwid adalah cara baca mana bacaan yang dipanjangkan, dipendekkan, dengung dan lain sebagainya. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Metode merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan menggunakan metode dalam proses pembelajaran, akan dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran. Mengingat pentingnya metode pembelajaran, seorang guru dituntut memilih dan menggunakan metode yang baik. Hal ini berguna untuk dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Agama Islam SD.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah dalam rangka mengembangkan pola pikir, sehingga menjadi kreativitas belajar yang didorong oleh diri pribadi dan lingkungan yang kondusif dengan proses kreativitas belajar mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil orisinalitas, kebaruan dan kebermaknaan. Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan dalam pembelajaran Agama Islam di kelas III pada umumnya pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga siswa hanya menerima informasi dari guru dan tidak tampak kekreativitasan dari siswa. Siswa kurang diikutsertakan dalam proses pembelajaran secara langsung membuat pelajaran menjadi tidak menarik dan tidak menemukan sesuatu yang baru dari pembelajarannya. Selama observasi, dalam proses pembelajaran Agama Islam, peneliti juga melihat kurangnya keinginan siswa untuk bertanya sedangkan mereka belum memahami materi yang diajarkan guru, kurangnya siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa tidak bisa memberikan jawaban yang kreatif dan bervariasi. Tampaknya siswa kurang mengerti dengan materi yang disajikan guru. Permasalahan ini dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Agama Islam sehingga siswa kurang kreatif selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa kelihatan tidak semangat.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menggunakan metoda yang cocok untuk menyampaikan pembelajaran ini. Metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran Agama Islam, salah satunya dengan metode pembelajaran *Learning Tournament*. Istilah *Learning Tournament* dalam bahasa Indonesia dikenal pembelajaran secara kelompok. *Learning Tournament* dapat juga diartikan suatu motif kerjasama (yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan-pilihan yang harus diikuti) atau memilih kerjasama, yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan yang harus diikuti, apakah memilih kerjasama, berkompetensi atau individualitas.

Metode *Learning Tournament* memiliki tiga tujuan, yaitu meningkatkan hasil belajar, siswa bisa menghargai keragaman teman-temannya yang memiliki latar belakang yang berbeda dalam kelompok, meningkatkan kekompakan dan kekreativitasan siswa dalam belajar. Menurut Hidayat (2007:151) "*Learning Tournament* adalah menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas. Menurut Silberman (2009:159)" Metode *Learning Tournament* adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.

Menurut Silberman (2009:159) kelebihan metode belajar aktif *Learning Tournament* adalah: (1) Dengan metode belajar aktif *Learning Tournament* guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan; (2) Metode belajar aktif *Learning Tournament* yang menekankan kepada aspek kognitif; (3) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas; (4) Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar; (5) Meningkatkan kerja sama, kepekaan dan toleransi; (6) Siswa termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan pengalaman sendiri; (7) Meningkatkan kehadiran siswa dan sikap yang lebih positif; (8) Menambah motivasi dan percaya diri; (9) Menambah rasa senang berada di sekolah serta menyenangkan teman-teman sekelasnya; (10) Mudah diterapkan dan tidak mahal.

Dengan metode *Learning Tournament* peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan. Meskipun demikian peserta didik perlu juga mendapatkan waktu yang cukup lama untuk memperhatikan sesuatu yang di *Learning Tournament*kan itu. Dalam *Learning Tournament*, terutama dalam rangka mengembangkan sikap-sikap, guru perlu merencanakan pendekatan secara lebih berhati-hati dan ia memerlukan kecakapan untuk mengarahkan motivasi dan berfikir siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN 17 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman melalui implementasi metode *learning tournament*. Tujuan penelitian ini meliputi: (1) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas menjawab pertanyaan siswa dalam pembelajaran Agama Islam dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* di kelas III SD Negeri 17 Batang Anai; (2) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas

diskusi kelompok siswa dalam pembelajaran Agama Islam dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* di kelas III SD Negeri 17 Batang Anai; dan (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pemahaman pada pembelajaran Agama Islam dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* kelas III SD Negeri 17 Batang Anai.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 17 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. SD ini terletak di dusun Kali Air Kanagarian Sungai Buluah Kecamatan Batang Anai. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian, dengan pertimbangannya: Pertama, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru mengajar dengan metode pembelajaran yang monoton sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kedua, sekolah bersedia untuk menerima pembaharuan pendidikan dalam proses pembelajaran. Ketiga, sekolah ini berada di tengah-tengah lingkungan orang yang mau memperbaharui dunia pendidikan, dan keempat peneliti bertugas di sekolah ini. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016 SD Negeri 17 Batang Anai, yang mana jumlah siswanya 30 orang, yang terdiri dari laki-laki berjumlah 16 orang, perempuan berjumlah 14 orang dan penelitian ini melibatkan guru kelas III sebagai *observer*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui pencatatan lapangan, observasi, dan hasil tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif karena peneliti ingin mengamati fenomena yang terjadi di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Sebelum menerapkan pelaksanaan tindakan pada siklus I, peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, soal ulangan harian siklus I dan lembar catatan lapangan aktivitas pembelajaran.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan materi pembelajaran “Membaca kalimat dalam Alquran” akan dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pertemuan I hari Selasa tanggal 3 Agustus 2015, pertemuan II hari Selasa tanggal 10 Agustus 2015, dengan waktu 2 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan, dan pertemuan III dilanjutkan dengan tes hasil belajar siklus I berupa UH pada tanggal 24 Agustus 2015.

c) Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh *observer* pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran. Pada kegiatan ini peneliti dan *observer* bekerja sama dalam pelaksanaan tindakan. Hasil analisis *observer* terhadap aktivitas guru pada pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan tidak berlangsung dengan baik. Begitu juga halnya dengan pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran belum optimal. Untuk lebih jelasnya, hasil observasi *observer* terhadap kreativitas belajar siswa diuraikan sebagai berikut:

1) Data hasil observasi kreativitas belajar siswa

Data hasil observasi ini didapatkan melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas belajar siswa yang diobservasi adalah: kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi. Hasil analisis kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran Agama Islam dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Persentase Hasil Observasi kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 1

Indikator yang Diamati	Pertemuan Ke		Rata-rata persentase (%)		Kriteria	
	1	2	Jumlah	%		
Menjawab pertanyaan	8	26,66%	10	30,30%	28,48%	Sedikit
Diskusi kelompok	8	26,66%	15	50,00%	38,33%	Sedikit

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan sebagai berikut: Rata-rata persentase kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I sebanyak 28,48% tergolong dalam kriteria sedikit. Rata-rata persentase

keaktivitas siswa dalam diskusi pada siklus I sebanyak 38,33% tergolong dalam kriteria sedikit. Pada siklus I ini terlihat proses pembelajaran siswa belum begitu tampak, ini disebabkan metode pembelajaran baru pertama kali dicobakan.

2) Data hasil observasi proses pembelajaran guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Pertemuan I	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
I	15	10	66,66%	Cukup
II	15	11	73,33%	Baik
Rata-rata			69,99%	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 69,99%. Dengan melihat persentase aktivitas guru saat pembelajaran dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum terlaksana dengan baik dan harus dilanjutkan pada siklus II untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa menjadi lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I, aktivitas guru belum tampak karena guru masih menyesuaikan diri dengan keadaan dalam proses pembelajaran di kelas dengan siswa.

3) Data Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas III pada Siklus I

Berdasarkan hasil tes siklus I, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	30
Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	15
Persentase ketuntasan belajar siswa	50%
Rata-rata nilai belajar	66,81

Mencermati tabel 3, terlihat bahwa presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada akhir Siklus I secara keseluruhan sudah masih rendah, yaitu 50%.

d) Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan pada akhir siklus, berdasarkan hasil observasi pada siklus I sebagaimana yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya. Pada indikator I yaitu kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan, rata-rata hasil persentase dalam kriteria masih sedikit yaitu 28,48%. Pada indikator II yaitu kreativitas siswa dalam diskusi, rata-rata hasil persentase dalam kriteria masih sedikit yaitu 38,33%. Berdasarkan hasil kreativitas belajar siswa yang telah didapati peneliti, ternyata belum mencapai target yang diharapkan yaitu 70%. Hasil belajar pada siklus I juga belum mencapai target yang diinginkan, siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 15 orang siswa atau jika dipersentasekan hanya 50%. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM ada 15 orang siswa atau dipersentasekan sekitar 50%. Hal ini belum mencapai target yang diinginkan, yaitu ketuntasan belajar siswa meningkat 70%.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab terjadinya masalah tersebut sebagai berikut:

1) Dari Aspek Guru

- Terlihat dari ada beberapa langkah yang tidak terlaksana.
- Kurangnya penggunaan media oleh guru saat menyampaikan materi.
- Guru masih belum terampil mengendalikan kelas sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan guru.
- Guru kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Dari Aspek Siswa

Kurangnya kreativitas siswa dalam setiap indikator disebabkan oleh:

- Siswa masih malu-malu untuk menjawab pertanyaan dari guru.
- Siswa belum terbiasa mengerjakan tugas dalam kegiatan kelompok karena selama ini siswa cenderung mengandalkan teman sekelompoknya.

Permasalahan di atas berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar dan peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II. Adapun yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada siklus II adalah:

- a) Guru harus lebih terampil lagi menggunakan Metode *Learning Tournament*.
- b) Guru harus memberikan bahan ajar dan membimbing siswa untuk mencari jawaban dari berbagai sumber.
- c) Guru harus lebih banyak menggunakan media saat menyampaikan materi.
- d) Guru harus memotivasi siswa, agar siswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran.
- e) Guru meminta kepada siswa untuk belajar di rumah, supaya tidak malu-malu untuk menjawab pertanyaan.

2. Siklus II

a) Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran belum berjalan dengan efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa kelemahan dalam pelaksanaan melalui penggunaan Metode *Learning Tournament*. Permasalahan terjadi karena peneliti belum terampil menjalankan pembelajaran dan peneliti belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Berdasarkan hasil ini direncanakan perbaikan terhadap tindakan yang akan diterapkan pada siklus II, yaitu:

- 1) Guru menegaskan kembali tentang aturan dalam pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament*.
- 2) Guru harus lebih meningkatkan kreativitas siswa menjawab pertanyaan.
- 3) Guru harus lebih teliti dalam pengelolaan waktu.

Selanjutnya terlebih dahulu peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, soal ulangan harian siklus II dan lembar catatan lapangan aktivitas pembelajaran. Pada siklus II ini peneliti melaksanakan tiga kali pertemuan. Pada pertemuan ketiga diadakan tes akhir siklus II. Peneliti melanjutkan materi yaitu tentang "Menuliskan kalimat Alqur'an dengan benar".

b) Tahap Pelaksanaan

Sama dengan pelaksanaan siklus I, proses pelaksanaan siklus II terbagi menjadi tiga kali pertemuan. Proses pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

c) Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh *observer* pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran. Pada kegiatan ini peneliti dan *observer* bekerja sama dalam pelaksanaan tindakan. Hasil analisis *observer* terhadap aktivitas guru pada pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan berlangsung dengan baik. Begitu juga halnya dengan pengamatan terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran sudah hampir optimal. Untuk lebih jelasnya, hasil observasi *observer* terhadap kreativitas belajar siswa diuraikan sebagai berikut:

- 1) Data hasil observasi kreativitas belajar siswa

Data hasil observasi ini didapatkan melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas belajar siswa yang diobservasi adalah: kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi. Hasil analisis kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran PAI dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

Indikator yang Diamati	Pertemuan Ke				Rata-rata persentase (%)	Kriteria
	1		2			
	Jumlah	%	Jumlah	%		
Menjawab pertanyaan	21	70,00%	26	86,66%	78,33%	Banyak Sekali
Diskusi kelompok	20	66,66%	25	83,33%	74,99%	Banyak

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan sebagai berikut: Rata-rata persentase kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus II sebanyak 78,33% tergolong dalam kriteria banyak sekali. Rata-rata persentase kreativitas siswa dalam diskusi pada siklus II sebanyak 74,99% tergolong dalam Kriteria banyak. Pada siklus II ini terlihat proses pembelajaran siswa sudah berjalan dengan baik karena sudah ada peningkatan kreativitas belajar siswa.

- 2) Data hasil observasi proses pembelajaran guru
Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

Pertemuan I	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
I	15	13	86,66%	Baik
II	15	14	93,33%	Sangat Baik
Rata-rata			89,99%	Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata persentase 89,99%. Dengan melihat persentase aktivitas guru saat pembelajaran dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat baik. Maka setelah dilaksanakan siklus II ini, guru telah berhasil melakukan penelitian. Hal ini dibuktikan dalam hasil kreativitas siswa dalam dua indikator tersebut sudah meningkat dibandingkan siklus I. Setelah dilihat hasil dari siklus II ini, maka penelitian dapat dihentikan karena kreativitas siswa dan aktivitas guru sudah meningkat.

- 3) Data Hasil Belajar PAI Siswa Kelas III pada Siklus II
Berdasarkan hasil tes siklus II, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6
Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	30
Jumlah siswa yang tuntas belajar	26
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	4
Persentase ketuntasan belajar siswa	83,33%
Rata-rata nilai belajar	90

Mencermati tabel 6, terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada akhir Siklus II secara keseluruhan sudah tergolong baik dan rata-rata nilai tes secara keseluruhan sudah mencapai KKM yang ditetapkan 70%.

d) Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah siklus II sudah berhasil atau belum. Jika belum maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Hasil yang telah dicapai pada siklus II ini sudah mencapai target, dimana kreativitas belajar siswa setiap indikator sudah terlaksana dengan baik. Dilihat dari data persentase kreativitas belajar siswa dan hasil tes siklus II siswa sudah mencapai kriteria banyak sedangkan data pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengelolaan pembelajaran baik. Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus II sudah meningkat, karena itu diputuskan untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Dengan demikian penelitian ini telah selesai.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali tes hasil belajar pada akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Metode *Learning Tournament*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar siswa berupa ulangan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tentang “membaca dan menulis Alqur’an” yang dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan I pada hari Selasa tanggal 3 Agustus 2015, pertemuan II hari Selasa tanggal 10 Agustus 2015, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan dan hari Selasa tanggal 24 Agustus 2015 dilaksanakan tes hasil belajar berupa ulangan. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tentang “sifat-sifat wajib bagi Allah” dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan I pada hari Selasa tanggal 31 Agustus 2015, pertemuan II pada hari Selasa tanggal 7 September 2015, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk setiap pertemuan dan hari Selasa tanggal 14 September 2015 dilaksanakan tes hasil belajar berupa ulangan.

Pembelajaran dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dalam pembelajaran merupakan hal baru bagi siswa. Dalam pelaksanaannya peneliti menemui berbagai masalah terutama dalam pengelolaan kelas. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran

menggunakan Metode *Learning Tournament*. Akan tetapi, penggunaan Metode *Learning Tournament* ini juga menyebabkan perubahan cara belajar bagi setiap siswa. Biasanya cuma ada beberapa siswa yang aktif. Setelah menggunakan Metode *Learning Tournament*, siswa dapat menunjukkan kreativitas belajar siswa baik secara keseluruhan, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

1. Kreativitas Belajar Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa itu sendiri sehingga suasana belajar menjadi segar dan kondusif, yang mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Tabel 7
Persentase Rerata Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Kreativitas Belajar Siswa	Rerata Persentase (%)	
		Siklus I (%)	Siklus II (%)
I	Siswa menjawab pertanyaan	28,48%	78,33%
II	Siswa diskusi kelompok	38,33%	74,99%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan Metode *Learning Tournament* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini terbukti dari kenaikan rerata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas belajar siswa yang telah ditetapkan. Rerata kreativitas belajar siswa untuk indikator I dan II dikategorikan baik sekali pada siklus II. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan Metode *Learning Tournament* merupakan hal baru bagi siswa dan akhirnya bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Pada siklus II, rerata kreativitas belajar siswa sudah dalam kriteria banyak sekali. Peneliti banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan kreativitas siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dengan adanya keaktifan siswa melakukan kreativitas menjawab pertanyaan dan kreativitas siswa dalam diskusi berarti sudah menunjukkan adanya kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Pembelajaran Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase kegiatan guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, yang mana hal itu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8
Persentase Rerata Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rerata per Siklus (%)
I	69,99%
II	89,99%
Rerata Persentase	79,99%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Metode *Learning Tournament* pada siklus I dapat dilihat rerata persentase pada siklus I adalah 69,99% dapat dikatakan cukup. Pada siklus II, rerata persentase kegiatan pembelajaran guru adalah 89,99%, sehingga dapat dikatakan sangat baik. Berdasarkan pembicaraan peneliti dengan guru setelah selesai siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa guru merasa terbantu dengan menggunakan Metode *Learning Tournament*.

3. Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa diharapkan melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan dhasil belajar pada siklus I dan siklus II pada tabel dibawah ini.

Tabel 9
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase dan jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 70	Presentase dan jumlah siswa yang belum nilai mencapai > 70	Nilai rata-rata kelas
Siklus I	50,00% = 15 orang	50,00% = 15 orang	68,33
Siklus II	83,33% = 26 orang	16,66% = 4 orang	90

Terlihat hasil belajar siswa selama siklus I siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 70 ke atas ada 15 orang (50,00%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 70 ke atas 15 orang (50,00%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 68,33. Sedangkan hasil belajar siswa selama siklus II siswa yang memperoleh nilai ketuntasan 70 ke atas ada 26 orang (83,33%) sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 70 ke atas 4 orang (16,66%). Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 90. Dari rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I hanya 70 dan pada siklus II adalah 90. Hasil belajar sudah mencapai 83,33% (diatas 70%). Maka dengan ini peneliti sudah merasa puas sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *learning tournament* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Silberman (2009:159) bahwa kelebihan metode belajar aktif *Learning Tournament* adalah: (1) guru bisa mengontrol urutan dan keeluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan; (2) menekankan kepada aspek kognitif; (3) proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas; (4) penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar; (5) meningkatkan kerja sama, kepekaan, dan toleransi; (6) siswa termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan pengalaman sendiri; (7) meningkatkan kehadiran siswa dan sikap yang lebih positif; (8) menambah motivasi dan percaya diri; (9) menambah rasa senang berada di sekolah serta menyenangkan teman-teman sekelasnya; dan (10) mudah diterapkan dan tidak mahal.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, untuk indikator kreativitas siswa menjawab pertanyaan, rata-rata persentase pada siklus I adalah 29,16%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 79,16%.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, untuk indikator kreativitas siswa dalam diskusi, rata-rata persentase pada siklus I adalah 37,50%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 74,99%.
3. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata persentase pada siklus I adalah 50,00% dengan nilai rata-rata kelas 68,33, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 83,33% dengan nilai rata-rata kelas 90. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan, hal ini berarti bahwa kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS sudah meningkat dari sebelumnya.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kreativitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi, agar ikut aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keterlibatan dalam proses pembelajaran tersebut sangat menunjang terhadap penguasaan materi pelajaran.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui Metode *Learning Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunianya. Perlu memberikan perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada peserta didik yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok dan meningkatkan nalar pola pikir, karena peserta didik yang demikian sering mengantungkan diri pada temannya.

3. Bagi sekolah dan pejabat terkait, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di SD, dan bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar, 2007. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Agustus: Aswaja Pressindo
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Sanjaya, Wina, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS*. Bandung: UPI Press
- Silbeman, Melvin, 2007. *101 Strategi Pembelajaran Aktif: Active Learning*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana, 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Taufik, Taufina dan Muhammadi. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Sukabina Press