

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TELADAN MULIA ASMAUL HUSNA KELAS IV SD NEGERI 1 PAGAK KECAMATAN PAGAK

Trifika Hidayati

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
SD Negeri 1 Pagak, Kabupaten Malang, Indonesia
trifika098@gmail.com

Ahmad Sholeh

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
sholeh@pgmi.uin-malang.ac.id

Muh. Hambali

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
hambali@pai.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the problem (1) How does the TGT (Teams Games Tournament) learning model apply in improving the learning outcomes of Class IV students for the 2022/2023 academic year on the Asmaul Husna Noble Example material? (2) How can the learning outcomes of noble Asmaul Husna's exemplary material be improved through the application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model for Class IV students at SD Negeri 1 Pagak for the 2022/2023 academic year? Meanwhile, the objectives of this research are (1) To describe the application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model in improving the learning outcomes of Class 4 students for the 2022/2023 academic year on the material of Asmaul Husna's Noble Example. (2) Describe the improvement in learning outcomes of Class 4 students for the 2022/2023 academic year on the Noble Asmaul Husna Example material through the application of the TGT (Teams Games Tournament) learning model. This research uses three rounds of action research. Each round consists of four stages, namely: Action Planning, Action, observation and reflection. The target of this research is class IV students for the 2022-2023 academic year. The data obtained is in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. From the analysis results, it was found that student learning achievement increased from cycle I to cycle II, namely, cycle I (67%), cycle II (93%). Conclusions from this research 2. Learning PAI material from Mulia Asmaul Husna's Example in class IV of SD Negeri 1 Pagak through the TGT Learning Model for class IV students of SD Negeri 1 Pagak has encouraged an increase in student learning outcomes. This can be proven by the increase in the value of the percentage of completeness of students, where in the pre-cycle the percentage of completeness of students' learning outcomes only reached 33%, while in cycle I it increased to 67%, and in cycle II it increased

again to 93%. This shows that the Class Action Assessment research was declared successful, because the target for achieving PTK completeness was 90% while the results exceeded the planned target, namely reaching 93%.

Keywords: Teams Games Tournament; Learning Outcomes; asmaul husna

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan permasalahan (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV tahun pelajaran 2022/2023 pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna? (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar materi teladan mulia asmaul husna melalui penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Pagak Tahun Pelajaran 2022/2023 ? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan hasil belajar pesertadidik Kelas 4 tahun pelajaran 2022/2023 pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna. (2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pesertadidik Kelas 4 tahun pelajaran 2022/2023 pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna melalui penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu : Perencanaan Tindakan, Tindakan, observasi dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV Tahun pelajaran 2022-2023. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (67%), siklus II (93%). Simpulan dari penelitian ini 2.

Pembelajaran PAI materi Teladan Mulia Asmaul Husna di kelas IV SD Negeri 1 Pagak melalui Model Pembelajaran TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagak telah mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai prosentase ketuntasan peserta didik yang pada pra-siklus prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik hanya mencapai 33%, sementara pada siklus I meningkat menjadi 67%, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 93 %. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian Penilaian Tindakan Kelas dinyatakan berhasil, karena target pencapaian ketuntasan PTK adalah 90% sedangkan hasilnya melebihi dari target yang direncanakan yaitu mencapai 93%.

Kata-Kata Kunci: TGT; hasil belajar; asmaul husna

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan Peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya menjelaskan didepan kelas dan Peserta didik mencatat semuanya tanpa ada interaksi yang efektif. Di SD Negeri 1 Pagak sebagian besar masih menggunakan pendekatan berpusat pada guru, kurang variatif dalam menerapkan model pembelajaran serta metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang paling populer dan banyak dilakukan oleh guru SD Negeri 1 Pagak.

¹Suatu proses pembelajaran di Kelas sebaiknya menggunakan beberapa metode, model, serta pendekatan agar peserta didik dapat menerima dan merespon pelajaran dengan baik dan suasana yang menyenangkan. Selain dengan penggunaan metode, model dan pendekatan pembelajaran seorang guru dalam mengajar juga diperlukan media atau alat peraga yang menarik perhatian peserta didik sesuai dengan materi yang akan dipelajari, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya bersumber pada guru saja, karena dengan pembelajaran secara kontekstual peserta didik lebih mudah memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. selain itu dengan penggunaan model pembelajaran juga membuat peserta didik dapat belajar lebih aktif, menyenangkan dan tidak mudah bosan.

Kondisi saat ini di SD Negeri 1 Pagak, termasuk peserta didik Kelas IV yang berjumlah 15 terdiri dari 6 Peserta didik perempuan dan 9 Peserta didik laki-laki. Dari sejumlah siswa tersebut hampir 50% masih kurang mempunyai minat motivasi untuk aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga hasil belajarnya pun rendah dengan prosentase 33% yang mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut di sebabkan oleh faktor yang timbul dari dalam diri siswa dan yang timbul dari luar diri siswa. Penyebab yang timbul dari dalam diri siswa di antaranya siswa yang kurang antusias, rasa malas, rendahnya kemampuan siswa. Penyebab yang timbul dari luar di antaranya cara mengajar guru yang kurang bervariasi bahkan cenderung monoton sehingga siswa menjadi pasif di kelas dan masih kurangnya penggunaan model pembelajaran untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Agar pembelajaran PAI lebih menarik dan menantang bagi peserta didik, Maka sebagai guru Pendidikan Agama Islam perlu menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna.

KAJIAN LITERATUR

Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

²Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka inkuiri dapat diartikan sebagai: „suatu proses yang ditempuh untuk mendapatkan informasi yang dapat memecahkan suatu permasalahan, dimana siswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan masalah yang diberikan guru“³. Dalam pembelajaran inkuiri, siswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru.

¹ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014).

² Msy Hikmah, Yenny Anwar, and Riyanto Hamid, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG," *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (2018): 46–55, <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.

³ Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010).

Dengan demikian siswa akan terbiasa bersikap seperti sikap ilmuwan sains yang teliti, tekun/ulet, objektif/jujur, menghormati pendapat orang lain dan kreatif.

⁴Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menurut Rochmana & Shobirin merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. ⁵Menurut Rusman dalam Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar peserta didik. ⁶TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Penerapan Model Pembelajaran TGT

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya cara mereka menanggapi.

⁷Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah : (a) Presentasi Kelas/ Penyajian Kelas. Guru menyampaikan informasi dan materi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar. (b)Teams (Kerja Kelompok) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. tiap kelompok anggotanya 3-6 orang yang merupakan campuran menurut prestasi, jenis kelamin, dan suku. Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan materi yang terdapat pada kartu yang telah disediakan oleh

⁴ Ma'as Shobirin and Siti Rochmana, “MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI BENDA DAN SIFATNYA,” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3 (December 29, 2017): 91, <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>.

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018).

⁶ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, “MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK,” *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)* 1, no. 2 (2014): 323–30, <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

⁷ Susanna Susanna, “Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar,” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–105, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>; I. Putu Yogik Suwara Mahardi, I. Nyoman Murda, and I. Gede Astawan, “MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRIKAYA PARISUDHA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA,” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (September 6, 2019): 98–107, <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.

guru. (c) Permainan (Games) Guru memberikan pembelajaran dengan metode permainan. Guru membimbing peserta didik untuk mengikuti permainan yang telah disiapkan. Misal permainan mencari pasangan kartu dll. (d) Turnamen (Turnament) Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Masing-masing peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan menuliskan jawabannya di dapapan tulis sesuai dengan no soal yang didapatkannya dan secara bergantian sampai semua peserta mendapat peran yang sama. Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok. (e) Penghargaan Kelompok (Teams Recognize) Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- penegtrian, sikap-sikap, dan apresiasi dan keterampilan.⁸Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan penegtahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar prilaku.

⁹Menurut Bloom dalam Agus Suprijono, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan atau ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), aplication (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memeberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinezed. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik fisik, sosial, material, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan informasi, pengertian, dan sikap.

⁸ R.M Gagne, *Kondisi Belajar Dan Teori Pembelajaran* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti., 1989).

⁹ Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

Penelitian Terdahulu

Dalam mengembangkan penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. ¹⁰Penelitian yang telah dilakukan oleh Rosihin dengan judul Jurnal: “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI
2. ¹¹Penelitian yang telah dilakukan oleh Afkarina Sofiyatudz Dzikri dengan judul skripsi: “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Jenggawah.” Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Juni 2023.
3. ¹²Penelitian yang telah dilakukan oleh Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, dan Metty Liesdiani dengan judul Jurnal : “ Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar peserta didik.”

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan istilah dalam bahasa inggris adalah Classroom Actions Research (CAR), yang berarti action research (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas.¹³Seorang ahli di bidang ini, yaitu Arikunto yang menjelaskan pengertian PTK secara lebih sistematis :

- a) Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan atau metodologi tertentu untuk menemukan data akurat tentang hal-hal yang dapat meningkatkan mutu objek yang diamati.
- b) Tindakan adalah gerakan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Dalam PTK, gerakan ini dikenal dengan siklus- siklus kegiatan untuk peserta didik.
- c) Kelas adalah tempat dimana terdapat sekelompok peserta didik yang dalam waktu bersamaan menerima pelajaran dari guru yang sama.

¹⁴Dari ketiga pengertian di atas, yakni penelitian, tindakan, dan kelas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Penelitian Tindakan Kelas adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Dalam pelaksanaannya, Penelitian Tindakan Kelas ini

¹⁰ Rosihin Rosihin, “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI,” *Paedagogie* 16, no. 1 (December 23, 2021): 29–34, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952>.

¹¹ Dzikri Afkarina Sofiyatudz, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH” (undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023), <http://digilib.uinkhas.ac.id/25258/>.

¹² Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa,” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (November 13, 2020): 104–11, <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

¹³ Suharsimi Arikunto, Supardi, and Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Bumi Aksara, 2021).

¹⁴ Hadi Sutrisno, *Metode Research I* (Yogyakarta: Afsed, n.d.).

menggunakan model Kurt Lewin, yang menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu:

- a) Perencanaan (planning).
- b) Aksi atau tindakan (acting).
- c) Pengamatan (observing).
- d) Refleksi (reflecting)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pendekatan kuantitatif, model (action research). Artinya, penelitian ini dilakukan karena ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi Teladan Mulia Asmaul Husna. Permasalahan ini ditindaklanjuti dengan cara menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas IV Materi Teladan Mulia Asmaul Husna. Kegiatan tersebut diamati, kemudian dianalisis dan direfleksi. Hasil revisi kemudian diterapkan kembali pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas disini yaitu model pembelajaran inkuiri dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik dalam materi berwudhu. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik SD Negeri 1 Pagak. Berkaitan dengan penelitian tindakan kelas ini yang menjadi sampel adalah peserta didik kelas IV sebanyak 15 anak.

HASIL

Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Pagak. Dengan penerapan model pembelajaran TGT, peserta didik merasa tertarik untuk belajar materi Teladan Mulia Asmaul Husna karena tidak monoton hanya mendengarkan ceramah dan belajar mandiri pada teks di buku saja melainkan mereka para murid bisa belajar berkelompok dan menyenangkan. Model Pembelajaran TGT dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. Posamentier secara sederhana menyebutkan belajar secara kooperatif adalah menempatkan beberapa peserta didik dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.¹⁵ Melalui strategi Model Pembelajaran TGT, peserta didik bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan dapat pula belajar dari peserta didik lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan peserta didik yang lain.

¹⁶Dengan interaksi belajar yang efektif peserta didik lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berfikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model Pembelajaran TGT memungkinkan semua peserta didik dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relative sama atau sejajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para murid. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna di SD Negeri 1 Pagak Kecamatan Pagak Kabupaten Malang.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

¹⁶ Saiful Bakri Djamaroh, *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Sumber Belajar Teori Dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 1994).

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I diketahui ada peningkatan hasil belajar Peserta didik terhadap materi PAI dan Budi Pekerti kelas IV. Hal ini terlihat dari hasil belajar Peserta didik yang sebelumnya ketika pra-siklus nilai prosentase ketuntasan kelas 33 % meningkat pada siklus I dengan nilai prosentase ketuntasan kelas menjadi 67 % atau meningkat sekitar 34 %. Sementara rata-rata kelas sebelumnya ketika pra-siklus adalah 69 meningkat pada siklus I yaitu menjadi 77.

Dari tabel diagram pada siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Peserta didik yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Terlihat pada pembelajaran Siklus I nilai tertinggi adalah 88 sementara pada siklus II nilai tertinggi adalah 100 yang menandakan terjadinya kenaikan nilai tertinggi sebesar 12 poin, sementara nilai terendah yang pada Siklus I adalah 68 meningkat menjadi 73 pada Siklus II yang menandakan terjadi peningkatan nilai sebanyak 5 poin. Begitu juga pada jumlah Peserta didik yang tuntas, semula pada Siklus I adalah 10 anak (67%) meningkat menjadi 14 anak (93%) yang menandakan terjadi peningkatan.

Berdasarkan paparan hasil penelitian tindakan, dapat diketahui bahwa dalam setiap siklus terdapat keberhasilan dan kekurangan dalam aktivitas pembelajaran. Namun kekurangan pada siklus I telah berhasil diperbaiki pada Siklus II. Adapun hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hasil belajar peserta didik sebelumnya pada saat pra siklus yang mencapai ketuntasan hanya mencapai 33%. Hasil belajar pada siklus I meningkat mencapai ketuntasan 67 %, meningkat kurang lebih 34%. Hasil belajar pada siklus II terus mengalami peningkatan menjadi 93% yang artinya ketuntasan belajar meningkat sekitar 26 %.

PEMBAHASAN

1. Pembahasan Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 1 Pagak, khususnya kelas 4 dilaksanakan setiap hari Selasa pada jam ke 1 – 4. Kegiatan Pra Siklus ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan pengetahuan Peserta didik tentang materi “Teladan Mulia Asmaul Husna” yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam prosedur perbaikan pembelajaran penelitian perlu menjabarkan sekilas tentang keberhasilan belajar dengan melakukan pretes pada Tujuan Pembelajaran “melalui penerapan model pembelajaran TGT peserta didik mampu menjelaskan asmaul husna al-malik, al-aziz, al-quddus, as-salam, al-mu’min dan artinya dengan benar”, sebelum diadakan tindakan melalui siklus I.

2. Pembahasan siklus I

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I diketahui ada peningkatan hasil belajar Peserta didik terhadap materi PAI dan Budi Pekerti kelas IV. Hal ini terlihat dari hasil belajar Peserta didik yang sebelumnya ketika pra-siklus nilai prosentase ketuntasan kelas 33 % meningkat pada siklus I dengan nilai prosentase ketuntasan kelas menjadi 67 % atau meningkat sekitar 34 %. Sementara rata-rata kelas sebelumnya ketika pra-siklus adalah 69 meningkat pada siklus I yaitu menjadi 77.

3. Pembahasan Siklus II

Dari tabel diagram pada siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Peserta didik yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Terlihat pada pembelajaran Siklus I nilai tertinggi adalah 88 sementara pada siklus II nilai tertinggi adalah 100 yang menandakan terjadinya kenaikan nilai tertinggi sebesar 12 poin, sementara nilai terendah yang pada Siklus I adalah 68 meningkat menjadi 73 pada Siklus II yang menandakan terjadi peningkatan nilai sebanyak 5 poin. Begitu juga pada jumlah Peserta didik yang tuntas, semula pada Siklus I adalah 10 anak (67%) meningkat menjadi 14 anak (93%) yang menandakan terjadi peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI materi Teladan Mulia Asmaul Husna di kelas IV SD Negeri 1 Pagak Kecamatan Pagak Kabupaten Malang melalui Model Pembelajaran TGT dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna di kelas IV SD Negeri 1 Pagak telah terlaksana dengan baik yang membawa perubahan berupa dampak positif terhadap diri peserta didik diantaranya yaitu :
 - a) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
 - b) tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan terasa hidup
 - c) Mendorong gotong royong diantara peserta didik dalam satu kelompok sehingga peserta didik bisa bertukar pikiran dan terbiasa belajar bersama
 - d) Peserta didik mampu menuangkan ilmu yang berhasil dikuasai dengan berbagai pengalaman di luar kelas sehingga mendorong keterpaduan diantara keduanya.
2. Pembelajaran PAI materi Teladan Mulia Asmaul Husna di kelas IV SD Negeri 1 Pagak melalui Model Pembelajaran TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagak telah mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai prosentase ketuntasan peserta didik yang pada pra-siklus prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik hanya mencapai 33%, sementara pada siklus I meningkat menjadi 67%, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 93 %. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian Penilaian Tindakan Kelas dinyatakan berhasil, karena target pencapaian ketuntasan PTK adalah 90% sedangkan hasilnya melebihi dari target yang direncanakan yaitu mencapai 93%. Hal ini menunjukkan bahwa melalui Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Teladan Mulia Asmaul Husna di SD Negeri 1 Pagak Kecamatan Pagak Kabupaten Malang dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan pembelajaran pada materi selanjutnya.

REFERENSI

- Afkarina Sofiyatudz, Dzikri. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH." Undergraduate, UIN KH Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/25258/>.
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, and Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Djamaroh, Saiful Bakri. *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Sumber Belajar Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 1994.
- Gagne, R.M. *Kondisi Belajar Dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti., 1989.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (November 13, 2020): 104–11. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.
- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, and Riyanto Hamid. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG." *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (2018): 46–55. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.
- Isjoni. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Mahardi, I. Putu Yogik Suwara, I. Nyoman Murda, and I. Gede Astawan. "MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRIKAYA PARISUDHA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (September 6, 2019): 98–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Rosihin, Rosihin. "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI." *Paedagogie* 16, no. 1 (December 23, 2021): 29–34. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952>.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.
- Shobirin, Ma'as, and Siti Rochmana. "MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) PADA MATERI BENDA DAN SIFATNYA." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3 (December 29, 2017): 91. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.997>.
- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014.
- Supriyono, Agus. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

- Susanna, Susanna. "Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–105. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>.
- Sutrisno, Hadi. *Metode Research I*. Yogyakarta: Afsed, n.d.
- Yulianto, Wisnu D., Kamin Sumardi, and Ega T. Berman. "MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK." *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)* 1, no. 2 (2014): 323–30. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.