

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MATERI KETELADANAN WALI SONGO DENGAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT KELAS IV SDN 1 NGROMBOT

Heri Subagya¹, Kadi², Mohammad Muhyidin³

SDN 1 Ngrombot¹, Nganjuk.IAIN Kediri^{2,3}

Email: harry.bagya@gmail.com,¹, kadi@iainkediri.ac.id ²,
muhyidinmoh@gmail.com ³

Abstrak

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam sistem pendidikan nasional. Proses pembelajaran memerlukan kerja sama antara pemerintah dan pendidik. Kegiatan pembelajaran penting untuk membentuk karakter dan pengetahuan peserta didik. Proses pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh pada kesuksesan pembelajaran PAI. Namun, dalam pembelajaran PAI kelas IV di SD Negeri 1 Ngrombot, sebagian masih menggunakan metode konvensional dan siswa belum menunjukkan respons yang baik. Banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM untuk ulangan harian PAI. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi keteladanan Wali Songo dengan menggunakan metode Team Game Tournament. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Ngrombot, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Metode pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh murid tanpa perbedaan status. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta aktivitas belajar siswa dan guru. Dengan demikian, metode kooperatif Team Game Tournament merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV SDN 1 Ngrombot.

Kata kunci: (Belajar Menyenangkan; Belajar Kelompok; Hasil Belajar)

Abstract

Islamic religious education has an important role in the national education system. The learning process requires cooperation between the government and educators. Learning activities are important to shape the character and knowledge of students. The fun learning process is very influential on the success of PAI learning. However, in PAI class IV learning at SD Negeri 1 Ngrombot, some still use conventional methods and students have not shown a good response. Many students score below KKM for the PAI daily test. Therefore, research was conducted to improve the learning outcomes of PAI exemplary material of Wali Songo using the Team Game Tournament method. This research was conducted at SDN 1 Ngrombot, Nganjuk Regency, East Java. The TGT cooperative learning method is one type of cooperative learning that is easy to apply and involves the activities of all students without differences in status. The results showed that the TGT method can improve student achievement as well as student and teacher learning activities. Thus, the Team Game Tournament cooperative method is an effective alternative in improving student learning outcomes in PAI grade IV SDN 1 Ngrombot subjects.

Keywords: (*fun learning; cooperative learning; learning outcomes*)

A. Pendahuluan

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dan keterkaitannya dalam keberlangsungan hidup manusia, Pendidikan Agama juga memiliki kedudukan dalam dinamika sistem pendidikan nasional. Pernyataan tersebut diperkuat dengan “UUSPN No.2 Tahun 1989 pasal 39 ayat (2) disebutkan: isi kurikulum jalur pendidikan wajib memuat pertama pendidikan pancasila, kedua pendidikan agama, ketiga pendidikan kewarganegaraan.”¹

Suatu pendidikan akan tercapai apabila adanya kerja sama antara pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana selain keikutsertaan pemerintah dalam memfasilitasi, peran pendidik juga sangat penting bagi keberhasilan peserta didik. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting bagi peserta didik dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik memerlukan tuntunan, bimbingan dan dorongan serta pengarahan agar dapat menguasai dan mengamalkan ajaran secara utuh dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam mengajar membutuhkan seni dan bakat karena mengajar adalah suatu kegiatan yang kompleks, dimana di dalamnya mengandung banyak unsur-unsur keterkaitan. Mengajar juga harus berlandaskan dengan teori, yang dikembangkan berlandaskan kondisi serta materi yang akan disampaikan. Hal ini menuntut keterampilan dasar mengajar seorang guru.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan paket yang tidak dapat terpisahkan. Pembelajaran sendiri merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Agar memiliki kualitas pendidikan yang baik maka perlu mengkonsep pembelajaran yang baik. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap serta kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pentingnya

¹ Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h.9

kegiatan pembelajaran menjadi alasan dasar agar peserta didik menguasai semua potensi yang diharapkan oleh pendidik.²

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran PAI tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran PAI kelas IV di SD Negeri 1 Ngrombot Kecamatan Patianrowo sebagian masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, penugasan dan penghafalan, serta siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran PAI. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran yang

² Moh Khoerul Anwar, "*Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar*". Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2 No.2 (September 2017), h.98.

dilakukan dengan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini diperkuat dengan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih banyak siswa yang dibawah nilai KKM yaitu 75. Oleh karena itu maka perlu adanya penerapan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka penerapan strategi Team Game Tournament menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keterangan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di SDN 1 Ngrombot Kec. Patianrowo, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PAI materi Keteladanan Wali Songo Dengan Metode Team Game Tournament Kelas IV SDN 1 Ngrombot”. Judul tersebut telah disesuaikan dengan kondisi belajar di dalam kelas, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pelaksanaan penelitiannya secara bersiklus (tahapan), yaitu menggunakan bentuk atau model spiral. Setiap siklus meliputi: Perencanaan (planing), Tindakan (acting), Observasi (observing) dan Refleksi (reflecting). Siklus yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Teknik analisa datanya menggunakan pendekatan deskriptif dengan didukung oleh penghitungan prosentase perolehan nilai siswa dengan menggunakan rumus mean untuk mendapatkan kesimpulan hasil yang komprehensif.

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SDN 1 Ngrombot Kec. Patianrowo Kabupaten Nganjuk Jawa Timur. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan perkiraan pada bulan Mei-Juni 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ngrombot Kec. Patianrowo Kabupaten Nganjuk Jawa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 siswa, dengan rincian siswa Laki-laki 6 anak dan siswa perempuan 6 anak.

B. Pembahasan (*Discussion*)

1. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament

Slavin menyatakan bahwa Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran dimana murid belajar secara kelompok. Pada pembelajaran ini murid dikelompokkan. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang murid. Anggota kelompok harus heterogen baik kognitif, jenis kelamin, suku, dan agama. Belajar dan bekerja setara kolaboratif, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kunandar menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar murid untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.³

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dirancang agar murid dapat menyelesaikan tugas secara berkelompok. Pada pembelajaran kooperatif murid diberi kesempatan untuk berkerjasama dengan teman yang ada pada kelompoknya masing-masing. Dengan demikian rasa setia kawan dan ingin maju bersama semakin tertanam pada setiap diri murid.

Slavin menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh murid tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran murid sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.⁴

Lebih lanjut Slavin menyatakan bahwa Team Game Tournament (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para murid menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi Team Game Tournament (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman

³ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007, hlm. 337

⁴ Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 149

mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Berdasarkan dapat dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT memiliki kelebihan dari metode pembelajaran yang lain seperti metode ceramah, Tanya jawab dan sebagainya, selanjutnya dapat disimpulkan urgensi dari pembelajaran kooperatif model TGT antara lain :

- a. Dapat melatih mental murid dalam berkompetisi dengan teman yang lain dalam belajar
- b. secara tidak langsung murid di tuntut untuk belajar lebih giat agar mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan baik dari guru maupun dari teman
- c. dengan belajar kelompok murid dapat menyelesaikan tugas belajar dengan mudah dan dapat saling bertukar pendapat satu sama lain , murid dapat saling tolong menolong dalam belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

S. Nasution dalam Kunandar (2012:276) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Adapun Abdurrahman (2012:29) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri anak dan faktor yang berasal dari lingkungan. Sejalan dengan itu, Murshell dalam (Devi Anita Sari, 2011: 191) mengatakan bahwa hasil belajar yang tahan lama dan siswa dapat menggunakannya dalam hidupnya merupakan indikator pembelajaran efektif.

Sedangkan Bloom dalam (Agus suprijono,2013:6) mengemukakan bahwa: Hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas) application (menerapkan), analysis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan

evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial dan intelektual.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Pra Siklus

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Ngrombot pada proses pembelajaran PAI. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa awal saat proses pembelajaran PAI dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Dari hasil pengamatan dan dokumentasi ulangan sebelumnya didapatkan data sebagai berikut :

Table 4.3

Hasil Pengamatan Terhadap Guru Pra Siklus

	Aspek Pengamatan	Skor			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	Persiapan guru dalam mengajar				
	a. Menyiapkan RPP		√	√	
	b. Menyiapkan presensi			√	
	c. Menyiapkan perlengkapan mengajar			√	
	Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran dan melakukan appersepsi				
	d. Salam pembuka			√	
	e. Mengondisikan kelas		√	√	
	f. Menyampaikan tujuan pembelajaran			√	

	g. Memberikan motivasi belajar				
	Kegiatan guru menggunakan metode h. Guru menggunakan metode ceramah Guru menggunakan metode tanya jawab		√	√	
	Kemampuan guru dalam menguasai kelas Mampu membuat peserta didik lebih aktif bertanya Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan		√	√	
	Kemampuan Guru dalam menutup pembelajaran Melakukan evaluasi Memberikan kesimpulan Memberikan tindak lanjut Salam penutup		√	√ √ √	
	Perolehan Skor		10	30	
	Jumlah Skor	40			
	Nilai Skor	66			
	Kategori Penilaian	Cukup			

Keterangan :

Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian
Sangat baik = 4 Baik = 3	Sangat baik = 86 - 100
Cukup = 2	Baik = 76-86

Table 4.4
Hasil Pengamatan Terhadap Guru Pra Siklus

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai (Perhatian/Keaktifan/Kerjasama)			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	A1		√		
2	A2		√		
3	A3			√	
4	A4			√	
5	A5			√	
6	A6		√		
7	A7			√	
8	A8		√		
9	A9		√		
10	A10	√			
11	A11			√	
12	A12		√		
Perolehan Skor		1	12	15	
Jumlah Skor		28			
Nilai Skor		58			
Kategori Penilaian		Kurang			

Table 4.5
Nilai Ulangan Harian PAI Pra siklus

	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Ket	
				Tuntas	Belum Tuntas
	A1	75	72		√
	A2	75	87	√	
	A3	75	80		√
	A4	75	72		√
	A5	75	78	√	
	A6	75	72		√

	A7	75	70		√
	A8	75	82	√	
	A9	75	74		√
	A10	75	70		√
	A11	75	84	√	
	A12	75	80	√	
	Rata-rata		76,75		
	Jumlah			5	7
	Presentase			42 %	58 %

Keterangan :

Kriteria Penilaian
Tuntas = >75
Belum Tuntas = <75

Dari paparan data pra siklus didapatkan data aktivitas guru dalam pembelajaran mendapat nilai skor 66 dengan kategori cukup. Hal ini menandakan bahwa persiapan guru dalam pembelajaran dan penggunaan metode masih kurang. Sementara data aktivitas siswa yang diperoleh adalah sebesar 58, dengan kategori kurang. Hal ini menunjukkan perhatian, keaktifan dan kerjasama siswa masih kurang selama pembelajaran berlangsung.

Sementara dari hasil observasi data nilai ulangan pra siklus ditemukan bahwa hanya 42% siswa yang tuntas dan ada 48 % siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan berdasarkan KKM masih sangat rendah dan perlu untuk ditingkatkan lagi.

b. Siklus I

Berdasarkan hasil yang di dapat dari pra siklus maka peneliti mendapatkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut peneliti merancang suatu tindakan yang akan dilaksanakan dalam merancang alternatif tindakan dalam memecahkan permasalahan yang di dapat ketika melakukan pelaksanaan pra tindakan. Tindakan yang akan peneliti lakukan adalah dengan menerapkan metode Team Games Tournament yang bertujuan untuk meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV materi Keteladanan Wali Songo di SDN 1 Ngrombot Patianrowo.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan dan merancang Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi keteladanan Wali Songo, menyiapkan media pembelajaran berupa power point dan LKPD untuk menjadi sarana dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus I.

2) Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendauluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan awal, peneliti melakukan orientasi berupa mengucapkan salam, memimpin doa bersama sebelum belajar dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu nasional. Kemudian mengadakan apersepsi berupa memberikan pertanyaan seputar materi yang telah lalu dan materi yang akan diajarkan. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran. Serta memberikan motivasi yang berujuan untuk menarik perhatian siswa agar lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Kedua kegiatan inti, dalam kegiatan ini siswa melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan dan mengumpulkan informasi tentang sub materi yang diberikan setelah peneliti membagi beberapa kelompok. Peneliti juga membolehkan siswa untuk bertanya tentang sub materi yang mereka dapatkan dari masing-masing kelompok dan kemudian menyajikan produk yang mereka buat dalam bentuk gambar ataupun poster kepada kelompok lainnya.

Ketiga penutup, dalam kegiatan ini peneliti membuat kesimpulan bersama siswa, mengadakan refleksi dan memberikan penilaian dalam bentuk tes tulis terhadap siswa berdasarkan materi yang telah mereka bahas, memberikan pesan positif kepada siswa dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan doa bersama.

3) Observasi

Hasil Observasi di diperoleh dari pengamatan langsung di dalam kelas yang dilakukan oleh guru bidang studi sebagai observer (pengamat), dengan mengisi lembar observasi aktivitas siswa yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti. Tujuannya untuk menilai kelangsungan dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Observasi terhadap

aktivitas siswa ini dilakukan dengan mengamati perilaku siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hasil observasi kegiatan guru dan siswa dapat dilihat dari table di bawah ini :

Table 4.6
Hasil Pengamatan Terhadap Guru Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Persiapan guru dalam mengajar a. Menyiapkan RPP b. Menyiapkan presensi c. Menyiapkan perlengkapan mengajar			√ √ √	
2	Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran dan melakukan appersepsi d. Salam pembuka e. Mengondisikan kelas f. Menyampaikan tujuan pembelajaran g. Memberikan motivasi belajar			√ √ √	√
3	Kegiatan guru menggunakan metode h. Guru mengerti tentang metode TGT i. Guru menggunakan metode TGT			√ √	
4	Kemampuan guru dalam menguasai kelas j. Mampu membuat pessenger didik lebih aktif bertanya k. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan			√ √	
5	Kemampuan Guru dalam menutup pembelajaran l. Melakukan evaluasi m. Memberikan kesimpulan n. Memberikan tindak lanjut o. Salam penutup			√ √ √ √	
	Perolehan Skor			42	4
	Jumlah Skor	46			
	Nilai Skor	76			
	Kategori Penilaian	Baik			

Keterangan :

Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian
Sangat baik = 4 Baik = 3	Sangat baik = 86 - 100
Cukup = 2	Baik = 76-86

Table 4.7
Hasil Pengamatan Terhadap Guru Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai (Perhatian/Keaktifan/Kerjasama)			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	A1			√	
2	A2			√	
3	A3			√	
4	A4			√	
5	A5				√
6	A6			√	
7	A7			√	
8	A8				√
9	A9			√	
10	A10			√	
11	A11			√	
12	A12			√	
	Perolehan Skor			30	8
	Jumlah Skor	38			
	Nilai Skor	79			
	Kategori Penilaian	Baik			

Keterangan :

Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian
Sangat baik = 4 Baik = 3	Sangat baik = 86 - 100
Cukup = 2	Baik = 76-86

4) Evaluasi

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus I, guru mengadakan post test dengan soal sebanyak 20 soal dari materi pelajaran Keteladanan Wali Songo, diperoleh nilai pada table berikut ini:

Table 4.8
Nilai Post Test PAI Siklus I

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Ket	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	A1	75	78	√	
2	A2	75	91	√	
3	A3	75	85	√	
4	A4	75	85	√	
5	A5	75	80	√	
6	A6	75	78	√	
7	A7	75	74		√
8	A8	75	82	√	
9	A9	75	75		√
10	A10	75	73		√
11	A11	75	86	√	
12	A12	75	88	√	
	Rata-rata		81,25		
	Jumlah			9	3
	Presentase			75 %	25 %

Keterangan:

Kriteria Penilaian
Tuntas = >75
Belum Tuntas = <75

5) Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, yakni ketika peneliti sebagai guru yang mengajar sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan guru bidang studi sebagai observer. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar pada siklus berikutnya.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 75%, ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai hasil yang diharapkan, karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila target pencapaian $\geq 85\%$ dari jumlah siswa dalam kelas yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Berdasarkan refleksi terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan pada siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, adapun perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan antara lain:

- a) Guru harus menguasai secara matang materi yang akan dipelajari, agar materi tersebut selesai dibahas sebelum jam pelajaran berakhir.
- b) Guru harus lebih optimal dalam menyampaikan tujuan pembelajaran agar, tujuan yang disampaikan guru menjadi lebih fokus.
- c) Guru harus memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif untuk berani maju bermain peran di depan kelas dengan memberikan penilaian atau penghargaan, sehingga siswa menjadi lebih aktif.
- d) Guru harus lebih menguasai kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin.
- e) Siswa harus lebih serius dalam mengikuti pelajaran sehingga dalam hal ini guru harus bisa memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih serius belajar dan lebih menguasai siswa dengan baik dengan tidak diam pada satu tempat akan tetapi secara menyeluruh.

Dari hasil observasi maupun evaluasi, kekurangan-kekurangan yang didapat pada siklus I dapat dilakukan analisis perbaikan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan sebelum siklus penelitian tindakan kelas dilaksanakan. Persiapan ini meliputi:

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (terlampir)
- b) Soal-soal Evaluasi
- c) Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- d) Lembar Observasi Aktivitas Guru
- e) Menyiapkan soal-soal untuk metode Team Game Tournament

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diperbaiki dan dilengkapi sesuai hasil dari temuan kekurangan pada siklus I. Pada pertemuan pertama juga dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang dilakukan oleh observer (pengamat) yakni guru bidang studi yang dipilih oleh peneliti.

3) Observasi

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa tampak pada table berikut ini :

Table 4.9

Hasil Pengamatan Terhadap Guru Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Persiapan guru dalam mengajar a. Menyiapkan RPP b. Menyiapkan presensi c. Menyiapkan perlengkapan mengajar			√ √ √	
2	Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran dan melakukan appersepsi d. Salam pembuka e. Mengondisikan kelas f. Menyampaikan tujuan pembelajaran g. Memberikan motivasi belajar			√ √	√ √
3	Kegiatan guru menggunakan metode h. Guru mengerti tentang metode TGT i. Guru menggunakan metode TGT				√ √
4	Kemampuan guru dalam menguasai kelas j. Mampu membuat pessenger didik lebih aktif bertanya k. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan				√ √
5	Kemampuan Guru dalam menutup pembelajaran l. Melakukan evaluasi m. Memberikan kesimpulan n. Memberikan tindak lanjut o. Salam penutup			√ √	√ √
	Perolehan Skor			21	32
	Jumlah Skor	53			
	Nilai Skor	88			
	Kategori Penilaian	Sangat Baik			

Keterangan :

Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian
Sangat baik = 4 Baik = 3	Sangat baik = 86 - 100
Cukup = 2	Baik = 76-86

Table 4.10
Hasil Pengamatan Terhadap Guru Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai (Perhatian/Keaktifan/Kerjasama)			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	A1			√	
2	A2				√
3	A3				√
4	A4			√	
5	A5				√
6	A6				√
7	A7			√	
8	A8				√
9	A9			√	
10	A10				√

Keterangan :

Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian
Sangat baik = 4 Baik = 3	Sangat baik = 86 - 100
Cukup = 2	Baik = 76-86

4) Evaluasi

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus II, guru mengadakan post test dengan soal sebanyak 20 soal dari materi pelajaran Keteladanan Wali Songo, diperoleh nilai pada table berikut ini:

Table 4.11
Nilai Post Test PAI Siklus II

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Ket	
				Tuntas	Belum Tuntas

1	A1	75	83	√	
2	A2	75	95	√	
3	A3	75	88	√	
4	A4	75	90	√	
5	A5	75	87	√	
6	A6	75	84	√	
7	A7	75	74		√
8	A8	75	80	√	
9	A9	75	78	√	
10	A10	75	79	√	
11	A11	75	94	√	
12	A12	75	95	√	
	Rata-rata		86		
	Jumlah			11	1
	Presentase			92 %	8 %

Keterangan :

Kriteria Penilaian
Tuntas = >75
Belum Tuntas = <75

5) Refleksi

Dari hasil observasi siklus II didapatkan hasil analisis ketuntasan belajar siswa kelas IV berikut:

- 1) Nilai Rata-rata kelas : 86
- 2) Jumlah Siswa : 12
- 3) Jumlah Siswa yang Tuntas : 11
- 4) Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas : 1
- 5) Jumlah Siswa yang Tidak Ikut Evaluasi : 0
- 6) Persentase Ketuntasan Klasikal : 92 %

Adapun persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 86 dari 12 siswa yang mengikuti tes dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil analisis di atas terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikal meningkat dari siklus sebelumnya, ini berarti proses pembelajaran pada siklus II sudah dikatakan tuntas.

Dilihat dari persentase ketuntasan yang diperoleh siswa pada siklus II yakni sebesar 92% dengan nilai rata-rata 92.5 dari 12 siswa yang mengikuti tes, maka hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai hasil yang diharapkan, karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan berhasil apabila target pencapaian $\geq 85\%$ dari jumlah siswa dalam kelas sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar individu. Dengan demikian penggunaan Metode Team Game Tournament sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan Keteladanan Wali Songo siswa kelas IV SDN 1 Ngrombot.

C. Penutup

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penerapan metode Team Game Tournament dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya kelas IV SDN 1 Ngrombot tahun 2021/2022 yang mengalami peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada tiap-tiap siklus, dimana prasiklus ketuntasan hanya 42%, pada siklus I persentase yang didapat sebesar 75% dengan jumlah siswa tuntas 8 dari 12 siswa, dan pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 92%

Sedangkan dengan metode team game tournament pada aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu siswa lebih aktif dalam pembelajaran, lebih senang dan termotivasi dikarenakan metode yang dipakai seperti bermain game. Peningkatan itu dapat dilihat dari skor mulai dari pra siklus keaktifan siswa, kerjasama dan perhatian siswa meningkat dari skor 58 pada pra siklus, 79 pada siklus I dan 89 pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Kunandar, 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
- Ngaliman Purwanto, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Miftahul Huda. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Puji Astuti. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas X pada Pokok Bahasan Optik*. UPT UNY.

- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik (Narulita Yusron. Terjemah)*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. 2013. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, 2008. *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.