

Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Azan dan Ikamah Kelas II SD Negeri 1 Pager Jaya

¹Syamsudinor, ²Zamroni, ³Kautsar Eka Wardhana

¹SD Negeri 1 Pager Jaya Palangka Raya

²³Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article Info

Article history:

Received January 05, 2025

Revised January 12, 2025

Accepted January 30, 2025

Keywords:

Cooperative Learning Type TGT (*Team Games Tournament*), Learning Outcomes, Adhan and Ikamah

Kata Kunci:

Cooperative Learning Tipe TGT (*Team Games Tournament*), Hasil Belajar, Azan dan Ikamah

ABSTRACT

This study aims to apply the TGT (Team Games Tournament) type of Cooperative Learning Model to improve the learning outcomes of PAI (Religious Education) on the subject of Azan and Iqamah for grade II at SDN 1 Pager Jaya in the 2023/2024 academic year. This classroom action research was conducted in two cycles through the stages of planning, implementation, observation, and reflection in the first semester (October 25 – November 11, 2023). The subjects of the study were 10 students from grade II at SDN 1 Pager Jaya. Data were collected through observation sheets, interview guidelines, as well as field notes or documentation, and were then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed an improvement in learning outcomes after applying the TGT model. In cycle I, the average score was 74.9 and 77.4 (low-medium category), while in cycle II it increased to 80.8 (high category) from the ideal score of 90. Thus, PAI learning through the TGT model has proven to be effective in improving students' learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi Azan dan Iqamah kelas II SDN 1 Pager Jaya Tahun 2023/2024. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada semester I (25 Oktober–11 November 2023). Subjek penelitian adalah 10 peserta didik kelas II SDN 1 Pager Jaya. Data diperoleh melalui lembar observasi, pedoman wawancara, serta catatan lapangan atau dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model TGT. Pada siklus I nilai rata-rata 74,9 dan 77,4 (kategori rendah–sedang), sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,8 (kategori tinggi) dari skor ideal 90. Dengan demikian, pembelajaran PAI melalui model TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Copyright © 2023 Syamsudinor

* Corresponding Author:

Syamsudinor

UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Email: -

A. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar disekolah anak banyak dihadapkan pada tantangan dan masalah dalam pembelajaran. Secara umum tujuan pendidikan dapat dikatakan membawa anak ke arah tingkat kedewasaan. Artinya anak dituntut agar dapat berdiri sendiri (mandiri) dalam hidupnya di tengah-tengah masyarakat. Sebagaimana yang terdapat Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1): "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara" (dalam Samino, 2009).

Pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3).

Pendidikan agama pada berbagai jalur pendidikan adalah merupakan hal yang penting karena pengajaran agama akan menghasilkan pengetahuan agama sekaligus menjadikan pengalaman, sehingga akan terwujud diri seseorang ilmu, amal dan taqwa, atau kata lain arah pendidikan agama adalah untuk membina peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dan sekaligus menjadi umat yang taat beragama. Dapat juga dikatakan bahwa arah pendidikan agama adalah untuk membina manusia beragama yang mampu melaksanakan ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupan, dalam rangka mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Dalam dunia pendidikan, banyak sekali metode yang dapat diterapkan guru dalam proses belajar mengajar diantaranya metode ceramah, tanya jawab, *Cooperatif Learning*, *active learning*, *drill*, demonstrasi dan lain-lain. Berkenaan dengan metode pengajaran sudah dijelaskan dalam al-Qur'an surah an-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemah: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk".

Ayat di atas menjelaskan, bahwa ketika dalam berdakwah, termasuk mendidik atau mengajar harus menggunakan metode yaitu metode bil hikmah (kebijaksanaan), al-mau'izhah al-hasanah (pelajaran yang baik), al-mujadalah (dialog yang setara). Karena itu, pemilihan metode mengajar dalam proses pembelajaran sangat penting bagi seorang guru, agar tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik, lancar dan sukses.

Berdasarkan ayat diatas diterangkan bahwa tugas seorang guru adalah membimbing para peserta didik. Hal ini sejalan dengan UUNo.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dimana pada Pasal 1 dijelaskan, yaitu:

"Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah".

Pendidikan merupakan bagian integral dan kebutuhan mendasar dalam hidup manusia. Seiring berjalannya waktu, pendidikan tidak lagi hanya sekadar bekal di masa depan, tetapi telah menjadi bagian dari hidup itu sendiri. Kualitas pendidikan di masa depan sangat dipengaruhi oleh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga pengajaran harus disesuaikan dengan tantangan perkembangan tersebut. Konsep "pembelajaran" adalah terjemahan dari kata *instruction* yang berarti menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah

secara bermakna melalui kegiatan yang dilakukan guru. Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya, dalam rangka mencapai tujuan. Pembelajaran didefinisikan sebagai usaha terencana untuk memanipulasi sumber-sumber belajar dalam diri siswa (Ihsana, 2017), serta usaha mengelola lingkungan agar seseorang membentuk dirinya secara positif (Miarso). Landasan dari pembelajaran mencakup lima prinsip, yaitu: (1) pembelajaran sebagai usaha untuk mendapatkan perubahan, (2) hasil pembelajaran dapat berbentuk perubahan perilaku secara keseluruhan, (3) pembelajaran merupakan suatu proses, (4) ada tujuan yang ingin dicapai, (5) pembelajaran merupakan bentuk pengalaman karena dilaksanakan dalam lingkungan dan situasi yang nyata.

Proses belajar mengajar (PBM) menjadi tumpuan utama karena ditekankan pada kemampuan intelektual siswa. Pemahaman siswa terjadi ketika mereka mampu memahami konsep materi dan mengaitkannya dengan konsep yang sudah diketahui. Belajar sendiri diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, serta individu dengan lingkungannya. Dalam PBM, peran guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa; guru harus jeli dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipahami sebagai strategi yang dipilih guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam mencapai tujuan. Model pembelajaran harus diterapkan dengan teknik, metode, dan media yang sesuai, serta perlu dipahami guru agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara efektif. Penerapan model harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena setiap model memiliki tujuan dan prinsip yang berbeda. Kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran (interaksi menyenangkan siswa dengan sumber belajar) dan karakter siswa (bakat, minat, dan kemampuan).

Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah Model Pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*), yang merupakan model kooperatif yang dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson, dirancang untuk menggabungkan elemen kooperatif dengan kompetisi sehat. Namun, fenomena di lapangan, khususnya di SD Negeri 1 Pager Jaya, menunjukkan adanya masalah dalam PBM, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh beberapa aspek, seperti kurangnya perhatian siswa di awal pembelajaran, proses yang monoton yang mengakibatkan kebosanan dan kurangnya pemahaman konsep, serta anggapan siswa bahwa pelajaran PAI sulit. Motivasi dan keaktifan belajar siswa juga belum sepenuhnya berkembang. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap capaian siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Di SD Negeri 1 Pager Jaya, dengan KKM sebesar 70, didapati bahwa dari 10 siswa, hanya 6 orang (60%) yang tuntas, sementara 4 orang (40%) belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan perbaikan dalam proses belajar melalui penggunaan Model Pembelajaran TGT. Model ini merupakan strategi *cooperative learning* di mana anggota kelompok kecil yang heterogen bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi, dengan prinsip bahwa belajar belum selesai jika ada anggota kelompok yang belum menguasai bahan ajar (Isjoni, 2009: 12). Model TGT dinilai tepat untuk pembelajaran PAI karena mampu memotivasi siswa untuk berani mengemukakan pendapat, menghargai teman, dan berkomunikasi edukatif, serta melatih siswa dalam manajemen waktu dan pengerjaan tugas secara efektif. Keterlibatan aktif siswa dalam *Cooperative Learning* tipe TGT berdampak positif pada kualitas interaksi dan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini diajukan dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Azan dan Ikamah Siswa Kelas II SDN 1 Pager Jaya Tahun Pelajaran 2023/2024."

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011) adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang untuk menguasai materi yang disajikan guru. Melalui kerja kelompok secara kolaboratif, *cooperative learning* mampu mendorong siswa lebih aktif, bersemangat, dan memiliki tanggung jawab bersama dalam proses belajar.

Keunggulan pembelajaran kooperatif, sebagaimana dikemukakan Sugiyanto (2010), antara lain meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, memungkinkan siswa saling belajar tentang sikap, keterampilan, informasi, serta perilaku sosial, dan memudahkan siswa

menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Dengan demikian, *cooperative learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional peserta didik.

Dalam penerapannya, terdapat beberapa tipe *cooperative learning*, di antaranya *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Teams Games Tournaments* (TGT), dan *Team Accelerated Instruction* (TAI) (Sugiyanto, 2010). Dari berbagai tipe tersebut, TGT merupakan salah satu model yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status akademik mereka. Model ini juga memadukan peran siswa sebagai tutor sebaya dengan unsur permainan dan penghargaan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Menurut Slavin (2008), TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim (kelompok), permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Prosedur pelaksanaannya dimulai dari penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memastikan seluruh anggota memahami pelajaran. Selanjutnya, siswa mengikuti turnamen dalam bentuk permainan akademik untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Dengan mekanisme tersebut, siswa tidak hanya terdorong untuk memahami materi, tetapi juga termotivasi untuk bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Taniredja, 2012).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang populer karena bertujuan utama untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar (Liang et al., 2021). Dalam TGT, siswa diorganisir ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan tertentu melalui mekanisme permainan (game) yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman materi (Nyoman Ayu et al., 2023). Model ini sangat cocok untuk situasi pembelajaran yang memerlukan pemecahan masalah dan melibatkan kompetisi sehat antar tim. Efektivitas TGT didukung oleh empat teori utama, yaitu: Teori Kognitif Sosial dan Teori Konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dan pemahaman dibangun melalui interaksi dan pengalaman sosial; Teori Perkembangan Kognitif yang melihat interaksi kelompok sebagai pendorong perkembangan kognitif bertahap; serta Teori Motivasi Belajar karena setiap siswa memikul tanggung jawab dan peran penting dalam mencapai keberhasilan kelompok. Dengan adanya tanggung jawab ini, motivasi siswa untuk belajar pun meningkat.

Model TGT memiliki karakteristik yaitu adanya kelompok-kelompok kecil yang dibuat untuk siswa dan proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau turnamen serta akan diberikan hadiah berupa penghargaan bagi kelompok yang berhasil menjalankan tugasnya dengan maksimal (Masriatus, 2021). Penerapan TGT dirancang untuk mencapai beberapa tujuan pendidikan penting (Nyoman Ayu, et al., 2023), seperti Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui permainan yang menarik, Meningkatkan Kemampuan Sosial (mendengarkan dan menghargai perbedaan), dan Meningkatkan Kemampuan Akademik (menguasai konsep dasar dan mengaplikasikannya). Secara keseluruhan, TGT berhasil Meningkatkan Pencapaian Akademik serta Meningkatkan Kemandirian Siswa melalui tanggung jawab individu. Kelebihan lainnya (Tuguinayo et al., 2020) mencakup kemampuannya untuk Mengurangi Kesenjangan Sosial karena semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Dengan karakteristik dan tujuan tersebut, TGT menjadi pilihan yang efektif dan menyenangkan bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka.

Adapun kelemahan dari model TGT, yaitu: a). Kurang bisa dipakai pada kelompok yang besar, b). Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai (Priansa, 2017), c). Membutuhkan waktu yang lama, d). Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan (Shoimin, 2014).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Lindaswari, (2020) Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses belajar. Sedangkan Libraries Dudung. (2018) Mengemukakan bahwa hasil belajar ini berkenaan dengan sesuatu hal yang diperoleh siswa dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua itu mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih lanjut Dole et al., (2017) menyatakan bahwa: "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa

setelah menerima pengalaman belajar yang berupa nilai yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor". Selain itu hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan yang telah dipelajarinya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan yang di kategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses pembelajaran sains. Hasil belajar ketiga ranah tersebut, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran.

Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Bloom dalam Sudjana (2008) berpendapat bahwa tipe hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Tipe Hasil Belajar Kognitif

Tipe hasil belajar ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1). Tipe Hasil Belajar Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan kata "*knowledge*" dari Bloom. Tipe hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan tipe hasil belajar yang lain.

2). Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehensif*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kompetensi menangkap makna atau arti dari suatu konsep.

3). Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide rumus, hukum dan situasi baru.

4). Tipe hasil belajar analisis

Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan tipe hasil belajar sebelumnya yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

5). Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas sintesis memerlukan kompetensi hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis.

6). Tipe hasil belajar evaluasi

Tipe hasil belajar ini dikategorikan yang paling tinggi dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya.

b. Tipe Hasil Belajar Afektif

Tipe hasil belajar ini berkenaan dengan sikap. Ada beberapa tingkat bidang afektif dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkat dasar sampai tingkat yang kompleks, yaitu:

1). *Receiving/Attending* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan. (stimulus) dari luar yang datang pada siswa baik dalam bentuk, masalah situasi atau gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus. Kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2). *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.

3). *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4). Organisasi yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk menentukan hubungan satu sama lain. dengan nilai yang lain erta kemantapan dan prioritas nilai yang dimiliki.

5). Karakteristik nilai internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah laku.

c. Tipe Hasil Belajar Psikomotorik

Tipe hasil belajar psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan (skill) dan kompetensi bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

- 1). Gerakan reflek (pada gerakan yang tidak sadar)
- 2). Keterampilan pada gerakan sadar.
- 3). Keterampilan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik, dan lain-lain.
- 4). Kompetensi dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.
- 5). Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6). Kompetensi yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga tipe hasil belajar tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga tipe hasil belajar itu tipe hasil belajar kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kompetensi para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

C. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Pager Jaya pada semester I tahun ajaran 2023/2024, dimulai sejak bulan Agustus hingga Oktober 2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 10 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 3 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan (3×35 menit), yaitu satu kali tatap muka dan satu kali evaluasi hasil belajar. Data penelitian dikumpulkan melalui tes untuk mengukur hasil belajar, observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta dokumentasi berupa daftar nilai dan laporan penilaian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan mendeskripsikan hasil observasi dan tes pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar (Sugiyono, 2018).

Prosedur penelitian mengikuti model PTK dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian untuk kedua siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik (menentukan pokok bahasan, mengembangkan skenario pembelajaran)
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Membuat lembar kerja siswa (LKS)
- d. Membuat instrument yang digunakan dalam PTK
- e. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap ini meliputi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang dilakukan berdasarkan RPP yang telah dibuat disertai dengan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, yaitu kartu soal dan jawaban, dan instrumen penelitian, yaitu tes hasil belajar siklus I dan II, lembar observasi belajar siswa. Pelaksanaan tindakan pada siklus satu ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, antara lain sebagai berikut.

- a. Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario.
- b. Menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran.
- c. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap materi yang diajarkan.

3. Melakukan pengamatan Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer, yaitu teman sejawat dengan cara mengisi lembar observasi.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan pada akhir siklus. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Hasil analisis siklus pertama inilah yang dijadikan acuan penulis untuk merencanakan siklus kedua.

- Hal-hal yang belum berhasil ditindak lanjuti, sedangkan yang sudah baik dipertahankan atau ditingkatkan, sehingga hasil yang dicapai pada siklus berikutnya sesuai dengan yang diharapkan dan hendaknya lebih baik dari siklus sebelumnya.
- Melakukan analisis data yang telah terkumpul dalam tahap pengamatan.
- Selanjutnya diteliti mana kelemahan dan kelebihan masing-masing peserta didik dan selanjutnya melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

SIKLUS II

Seperti halnya siklus I, siklus II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan mengadakan beberapa perbaikan sesuai dengan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Pada siklus II ini juga dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun tahap- tahap pelaksanaannya antara lain:

- Perencanaan (*Planning*)**
Membuat rencana pembelajaran berdasarkan siklus pertama. Artinya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran
- Pelaksanaan tindakan (*Action*)**
Guru melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajran TGT berdasarkan rencana pembelajaran dan hasil siklus I.
- Pengamatan (*Observation*)**
Pada dasarnya tahap observasi pada siklus dua ini sama dengan observasi yang telah dilaksanakan sebelumnya. Peneliti mencatat semua temuan dengan perubahan yang terjadi pada siswa serta melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa pada akhir tindakan siklus II.
- Refleksi (*reflection*)**
Melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan membuat kesimpulan tentang model pembelajran TGT yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut dengan cara memperbaiki tindakan siklus tersebut.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II SD Negeri 1 Pager Jaya, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif, mudah bosan, dan hasil belajar rendah. Hal tersebut terlihat dari nilai ulangan harian (prasiklus) yang diperoleh siswa, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Prestasi Nilai Pra-Siklus

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Febi	67	Belum Tuntas
2	Aska	85	Tuntas
3	Erya	68	Belum Tuntas
4	Andika	69	Belum Tuntas
5	Jumadil	84	Tuntas
6	Regio	66	Belum Tuntas
7	M.Putra	71	Tuntas

8	Novrili	69	Belum Tuntas
9	Naima	85	Tuntas
10.	Vika	85	Tuntas
	Jumlah	749	
	Rata-Rata	74,9	
	Jumlah Siswa yang mendapat nilai diatas KKM		5
	Prosentase Ketuntasan Klasikal		50 %

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 74,9 dengan ketuntasan klasikal 50%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui tindakan kelas.

Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT menggunakan media LCD proyektor, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa meskipun sebagian masih kurang terbiasa belajar dalam kelompok. Hasil evaluasi pada akhir siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Prestasi Nilai Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Febi	75	Tuntas
2	Aska	86	Tuntas
3	Erya	69	Belum Tuntas
4	Andika	69	Belum Tuntas
5	Jumadil	85	Tuntas
6	Regio	66	Belum Tuntas
7	M.Putra	77	Tuntas
8	Novrili	75	Tuntas
9	Naima	86	Tuntas
10.	Vika	86	Tuntas
	Jumlah	774	
	Rata-Rata	77,4	
	Jumlah Siswa yang mendapat nilai diatas KKM		7
	Prosentase Ketuntasan Klasikal		70%

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77,4 dengan ketuntasan klasikal 70%. Meskipun ada peningkatan dibanding pra siklus, hasil ini belum

memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 90%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan perbaikan sesuai hasil refleksi pada siklus I, yaitu guru lebih menekankan pengelolaan kelompok, memberikan motivasi, serta memperjelas langkah-langkah belajar dengan metode TGT. Hasil belajar siswa pada akhir siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Prestasi Nilai Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Febi	76	Tuntas
2	Aska	87	Tuntas
3	Erya	75	Tuntas
4	Andika	75	Tuntas
5	Jumadil	87	Tuntas
6	Regio	74	Belum Tuntas
7	M.Putra	85	Tuntas
8	Novrili	76	Tuntas
9	Naima	86	Tuntas
10.	Vika	87	Tuntas
	Jumlah	808	
	Rata-Rata	80,8	
	Jumlah Siswa yang mendapat nilai diatas KKM		9
	Prosentase Ketuntasan Klasikal		90%

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,8 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari pra siklus hingga siklus II, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Pager jaya dapat ditingkatkan melalui penggunaan Media Lcd Proyektor. Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi tentang hasil belajar Siswa setelah tindakan siklus I meningkat jika dibandingkan dengan hasil observasi awal, yaitu diperoleh skor rata-rata 74,9 dengan ketuntasan hasil belajar 50% meningkat menjadi skor rata-rata 77,4 dengan ketuntasan mencapai 70%, namun belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan (90%). Selanjutnya nilai rata-rata siswa setelah siklus II meningkat menjadi skor rata-rata 80,8 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 90%. Dengan demikian maka telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 90% sehingga hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 1 Pager Jaya dapat ditingkatkan melalui penggunaan Media Lcd Proyektor.

REFERENSI

- Ayu Putri Lestari, Nyoman. et.al. (2023). *Model-model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Bali: Nilacakra
- Dole, S. et.al. (2017). *Engaged Learning: Impact of PBL and PjBL with Elementary and Middle Grade Students*. Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning, Vo. 11 No. 2
- Dudung, A. (2018). *Kompetensi Profesional Guru*. JKPP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan
- El Khuluqo, Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Lindaswari, T. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model Inkuiri pada Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.4, No.1
- Priansa, (2017). Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: CV Pustaka Setia
- Robert, Slavin. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Sholicha, Masriatus, et.al. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal Tata Boga, Vol.10, No.2
- Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyanto. (2010). *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sumiati, et.al. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Taniredja, et.al. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta