

## Peningkatan Hasil Belajar Materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Siswa Kelas IV SDN 86 Rejang Lebong

Neliyanti

SDN 86 Rejang Lebong  
neliyanti37@.sd.belajar.id

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT siswa kelas IV SDN 86 Rejang Lebong: a) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya metode Kooperatif Tipe TGT? b) Bagaimanakah pengaruh metode metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa? Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah: a) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. b) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 86 Rejang Lebong. 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 pertemuan ke 1 sampai siklus II pertemuan ke 2 yaitu, siklus I pertemuan ke 1 (30,00%), Siklus I pertemuan ke 2 (55,00%), siklus II pertemuan ke 1 (75,00%), dan siklus II pertemuan ke 2 (95,00%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode Kooperatif Tipe TGT dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa Kelas IV semester 1 SDN 86 Rejang Lebong tahun pelajaran 2022/2023, serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PAI.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, metode Kooperatif Tipe TGT, PAI

### Pendahuluan

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak factor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pelajaran PAI. Pada umumnya pembelajaran di Sekolah Dasar masih dianggap kurang maksimal jika dilihat dari cara guru mengajar, Karena pada umumnya seorang guru masih menggunakan system pembelajaran yang konvensional dan tidak sepenuhnya materi yang dapat dipahami oleh siswa.

Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IV SDN 86 Rejang Lebong, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Menceritakan Kisah keteladanan Nabi siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 70.

Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain:

- a. Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep-konsep Pendidikan Agama Islam masih rendah,
- b. Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan,
- c. Siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam hanya sebagai hafalan saja.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Pembelajaran mata pelajaran Pai yang ada di SDN 86 Rejang Lebong kebanyakan menggunakan metode ceramah, para siswa tidak bergairah, banyak yang mengantuk dan prestasi belajar siswanya rendah, ini dilihat dari hasil ulangan pada saat terakhir proses belajar mengajar.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai (Surawan, 2020: 165). Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelolaproses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model metode pembelajaran *pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Yang dimaksud metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Kisah keteladanan Nabi adalah Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan berbeda, dimana setiap siswa harus saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). Dalam penelitian ini hal yang menjadi rumusan masalah adalah apakah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 86 Rejang Lebong tahun pelajaran 2022? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 86 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023

Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi Kisah keteladanan Nabi siswa dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul: "Peningkatan Hasil Belajar Materi Menceritakan Kisah keteladanan Nabi melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas IV SDN 86 Rejang Lebong.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil belajar siswa pada materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s dengan diterapkannya metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas IV SDN 86 Rejang Lebong?.
2. Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar siswa Materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s kelas IV SDN 86 Rejang Lebong ?

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa Materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s pada kelas IV SDN 86 Rejang Lebong, setelah diterapkannya metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT).
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa Materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s pada kelas IV SDN 86 Rejang Lebong, setelah diterapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT).

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat:

1. Memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s.
2. Meningkatkan motivasi pada pelajaran materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s
3. Mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s.

"Jika Proses Belajar Mengajar Siswa kelas IV SDN 86 Rejang Lebong menggunakan metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam menyampaikan materi Kisah Keteladanan Nabi Ayyub a.s, maka dimungkinkan hasil belajar Siswa kelas IV SDN 86 Rejang Lebong akan lebih baik dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sebelumnya.

Penerapan metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa 26 yang ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada materi yang telah ditentukan, yaitu Keteladanan kisah Nabi Ayyub a.s Sistematis Penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian, maupun karya tulis. Hal ini penting untuk diperhatikan agar karya tulis yang dihasilkan bisa tersusun secara runtut dan rapi.

## **Hasil dan Pembahasan**

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus. Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan prestasi

Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT).

Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2022. Penelitian ini pada materi “Materi Kisah keteladanan Nabi Ayyub a.s” diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus.

### ***Siklus I***

Pada siklus ini membahas subkonsep Materi Kisah keteladanan Nabi Ayyub a.s.

#### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan–persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan essay.

#### 2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan:

- a. Guru menjelaskan Materi Kisah keteladanan Nabi secara klasikal.
- b. Pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa, kemudian LKS dan siswa diminta untuk mempelajari LKS.
- c. Dalam kegiatan pembelajaran secara umum siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah–langkah kegiatan yang tertera dalam LKS, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal-soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

#### 3. Tahap Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

#### 4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan menjadi pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya. Pertimbangan yang dilakukan bila dijumpai satu komponen dibawah ini belum terpenuhi, yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa mencapai ketuntasan individual  $\geq 70\%$ .
- b. Ketuntasan klasikal jika  $\geq 85\%$  dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual yang diambil dari tes hasil belajar siswa.

### ***Siklus II***

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam PTK ini yaitu:

1. Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborator untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.
2. Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

1. Lembar Test / ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa.
3. Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif, seperti berikut ini:

1. Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan

Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi Materi Kisah keteladanan Nabi dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 70 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing-masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012: 24) sebagai berikut:

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

Dimana : P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh aktifitas

### Siklus I Pertemuan ke 1

No	Uraian	Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	65,00
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16
3	Persentase ketuntasan belajar	35,00

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 65,00 dan ketuntasan belajar mencapai 35,00% atau ada 16 siswa dari 26 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 35,00% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi.

### Siklus I Pertemuan ke 2

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 agustus 2022 di kelas IV dengan jumlah siswa 26 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif 2 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I pertemuan ke 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I pertemuan ke 2

No	Uraian	Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	68,50
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3	Persentase ketuntasan belajar	57,00

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 68,50 dan ketuntasan belajar mencapai 57,00% atau ada 18 siswa dari 26 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 57,00% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT).

### Siklus II Pertemuan ke 1

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II pertemuan ke 1 dilaksanakan pada tanggal 21 agustus 2022 di kelas IV dengan jumlah siswa 26 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I pertemuan ke 2, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I pertemuan ke 2 tidak terulang lagi pada siklus II pertemuan ke 1. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif 3 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif 3. Adapun data hasil penelitian pada siklus II pertemuan ke 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II pertemuan ke 1

No	Uraian	Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	78,00
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3	Persentase ketuntasan belajar	78,00

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 78,00 dan ketuntasan belajar mencapai 78,00% atau ada 18 siswa dari 23 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi.

### Siklus II Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 agustus 2022 di kelas I dengan jumlah siswa 26 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II pertemuan ke 1, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II pertemuan ke 1 tidak terulang lagi pada siklus II pertemuan ke 2. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif 4 dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif 4. Adapun data hasil penelitian pada siklus II pertemuan ke 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II pertemuan ke 2

No	Uraian	Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	83,00

2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	25
3	Persentase ketuntasan belajar	96,00

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 83,00 dan dari 26 siswa, yang telah tuntas sebanyak 25 siswa dan 1 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 96,00% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II pertemuan ke 2 ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II pertemuan ke

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II pertemuan ke 2 ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Pada siklus II pertemuan ke 2 ini ketuntasan secara klasikal telah tercapai, sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II pertemuan ke 2. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I pertemuan ke 1, siklus I pertemuan ke 2, siklus II pertemuan ke 1 dan siklus II pertemuan ke 2) yaitu masing-masing 30,00%, 55,00%, 75,00%, dan 95,00%. Pada siklus II pertemuan ke 2 ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

### ***Ketuntasan Hasil belajar Siswa***

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I pertemuan ke 1, siklus I pertemuan ke 2, siklus II pertemuan ke 1 dan siklus II pertemuan ke 2) yaitu masing-masing 35,00%, 56,00%, 78,00%, dan 96,00%. Pada siklus II pertemuan ke 2 ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

## **Kesimpulan dan Saran**

### ***Kesimpulan***

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I pertemuan ke 1 (35,00%), siklus I pertemuan ke 2 (56,00%), siklus II pertemuan ke 1 (78,00%), dan siklus II pertemuan ke 2 (96,00%).
2. Penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

### ***Saran***

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar PAI lebih efektif dan berhasil bagi siswa maka disampaikan saran sebagai berikut : (1) PTK yang dilaksanakan peneliti belum sempurna, hal ini dapat dilanjutkan oleh rekan-rekan berikutnya. (2) Guru di SDN 86 Rejang Lebong khususnya di kelas IV dapat menerapkan metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan

ketertarikan siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. (3) Bagi Guru-guru khususnya di wilayah

Rejang Lebong Provinsi Bengkulu dapat menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada setiap mata pelajaran sebagai variasi pembelajaran agar tidak terjadi kejenuhan terhadap peserta didik.

## **Bibliografi**

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berg, Euwe Vd. (2008). *Miskonsepsi bahasa Indonesia dan Remedi Salatiga*: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- KBBI. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT Rajawali Pers).
- Lestari, Hera, et all. 2002. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masriyah. 2009. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.
- Mukhlis, Abdul. (Ed). 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Panitia Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban.
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Soedjadi, dkk. 2007. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya; Unesa Universitas Press.
- Soetomo. 2003. *Belajar Aktif*. Bandung. Sinar Baru.
- Surawan. (2020). *Dinamika Dalam Belajar: Sebuah Kajian Psikologi Penelitian*. Yogyakarta: K-Media.
- Suryosubroto, B. 2007. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Widoko. 2002. *Metode Pembelajaran Konsep*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.