BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang yang terdiri Dari 31 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas I dalam pelajaran PAI pada materi *thaharah*. Oleh karena itu dilaksanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* tersebut melalui strategi *Teams Games Tournament (TGT)* .

Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dengan menerapkan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dalam materi *thaharah* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran dalam materi *thaharah* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui strategi *Teams Games Tournament (TGT)* .
2. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran 2 x (2x35 menit) siklus pertama dan kedua sesuai dengan tahapan proses belajar mengajar di kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi *thaharah* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* .

B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Keadaan Sekolah

SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru didirikan pada tahun 1995 dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 101150111015, Nomor Induk Sekolah (NIS) 10111015, NPSN 3010530. SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru berada di jalan Ir. P. M. Noor Komp. Permata Hijau Blok I Kelurahan Sungai Ulin Kode Pos 70714 Kecamatan Banjarbaru Utara Kota Banjarbaru.

Suasana lingkungan yang aman dan nyaman memungkinkan kelancaran siswa dan guru dalam proses pembelajaran, ditambah dengan bangunan fisik yang hampir seluruhnya dalam kondisi semi permanen yang didirikan di atas tanah seluas 3500 m2 serta dilengkapi dengan fasilitas dan sarana prasarana yang memadai.

2. Visi dan Misi SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru

a. Visi

"Unggul Dalam Prestasi, Beriman dan Bertakwa, Terampil dan Berbudi Pekerti Luhur".

b. Misi

1) Melaksanakan program sekolah, program gugus, program KKKS, KKG dan program pembelajaran.

2) Menetapkan hari belajar yang efektif/libur.
3) Membentuk budi pekerti yang luhur dan beriman
4) Mencerdaskan anak bangsa
5) Mengadakan test kompetensi/lomba/seleksi ulangan/UAS.
6) Mewujudkan manusia Indonesia berilmu, terampil dan berkepribadian

3. Keadaan Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang penulis dapatkan melalui hasil observasi di lapangan dan dokumentasi dari pihak sekolah dapat diperoleh data yang antara lain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1. Keadaan Sarana Prasarana SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah / Luas
(1)	(2)	(3)
1	Ruang Kelas	7 buah
2	Ruang Perpustakaan	1 buah
3	Ruang Kepala Sekolah	1 buah
4	Ruang Tamu / Ruang Tunggu	1 buah
5	Ruang Guru / Kantor	1 buah
6	Parkir Guru / Siswa	1 buah
7	WC Guru / Siswa	3 buah / 3 buah
8	Gudang	1 buah

Sumber : *Dokumentasi SDN Sungai Besar 4 Tahun 2012*

4. Keadaan Guru dan Karyawan

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dan dibantu oleh sejumlah tenaga pengajar yang terdiri dari 14 orang tenaga pengajar yang pada umumnya tenaga pengajar

tersebut berlatar belakang pendidikan alumni Diploma 2 dan S1 keguruan yang berstatus negeri, dan beberapa guru honorer serta karyawan sekolah.

Untuk lebih jelasnya mengenai data tentang keadaan guru dan latar belakang pendidikan maupun pengalaman mengajarnya dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4. 2. Keadaan Guru dan Karyawan SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru Tahun Pelajaran 2011/2012

NO	Nama / NIP	Pendidikan	Jabatan/ Mengajar	TMT
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Lasmini, S.Pd. NIP.19620612 198009 2 001	S.1 2007	Kep Sek	01-02-2010
2.	Johansyah NIP.19581204 197801 1 002	SPG 1977	Guru Kelas	01-07-2006
3.	Hj. Rusmaniah, A.Ma.Pd NIP.19590125 198201 2 009	D.II 1995	Guru Agama	01-07-2006
4.	Asmuri NIP.19620125 198406 1 001	KPG 1984	Guru Mulok	01-07-2006
5.	Suraji NIP.19621202 198406 1 001	KPG 1984	Guru Kelas	01-07-2006
6.	Nurnani Iskandar, S.Pd NIP.19620325 200801 1 002	S.1 2011	Guru Kelas	01-07-2006
7.	Jenaah, S.Pd NIP.19650414 198608 2 004	S.1 2005	Guru Kelas	01-02-2011
8.	Sirnawati, S.Pd NIP.19581019 197909 2 005	S.1 2010	Guru Kelas/ Guru Bidang	20-07-2010
9.	Mastainah, S.Pd.I NIP.19660630 198608 2 001	S.1 2007	Guru Kelas/ Guru Bidang	01-09-2011
10.	Sulis Rezeki, S.S NIP.19811020 200903 2 006	S.1 / A.4 2006	Guru B. Inggris	01-03-2009
11.	Nina Dianita Puspa, A.Ma NIP.19881006 200604 2 023	D.II 2009	Guru Kelas	01-03-2010
12.	Kewi Kuntarti, AMa.Pd.OR NIP.19710806 200604 2 023	S.1 2005	Guru Penjaskes	01-07-2000
13.	Ermayanti, SE NRTK. 247.76.09	S.1 2003	TU/ Inventaris	01-05-2009
14.	Nirawati, S.Pd -	S.1 2006	Guru Kelas	Honor

NO	Nama / NIP	Pendidikan	Jabatan/ Mengajar	TMT
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15.	Helmiah -	S.1 2010	Guru Pengmb Diri	Honor
16.	Ika Jubaidah, S.Pd.I -	S.1 2009	Guru BTA	Honor
17.	Hamna -	S.1 2011	Pustakawan	Honor
18.	Fatmawati, S.Pd -	S.1 2000	Guru Kelas	Honor
19.	Sugeng Wahyudi -	SLTP 1999	PSD	Honor

Sumber : *Dokumentasi SDN Sungai Besar 4 .Tahun 2012*

2. Keadaan Siswa SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru

Siswa yang belajar di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru pada tahun ajaran 2011/2012 seluruhnya berjumlah 168 siswa yang terdiri dari 70 siswa laki-laki dan 98 siswa perempuan yang tersebar di beberapa kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4. Keadaan Siswa Pada SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru Tahun Pelajaran 2011/2012

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I (Satu)	12	19	31
2	II (Dua)	11	18	29
3	III (Tiga)	9	20	29
4	IV (Empat)	10	18	28
5	V (Lima)	13	12	25
6	VI (Enam)	15	11	26
JUMLAH		70	98	168

Sumber : *Dokumentasi SDN Sungai Besar 4 Tahun 2012*

C. Hasil Penelitian

1. Tindakan Kelas Siklus 1

Siklus 1 Pertemuan Pertama 2 x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan pertama siklus ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan Standar Kompetensinya adalah mengenal tata cara bersuci *(thaharah)*, dan Kompetensi Dasarnya yaitu menyebutkan ketentuan tata cara bersuci *(thaharah)*. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

1) Kegiatan Awal (10 menit)
   a) Guru memberi salam
   b) Presensi siswa
   c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
   d) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis

e) Guru melakukan apersepsi/pre test dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran *thaharah*.

f) Guru mengarahkan siswa agar menyimak pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar *(teams)* secara heterogen

b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat

c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.

d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan

e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan stategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara indidivual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*

g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*

h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim

i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

a) Melakukan tes kepada siswa.

b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*

c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.

d) Guru menutup pelajaran

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.5. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	3	-
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	3	-
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	-	-	3	-
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	-	✓	1	-	-	-
6	Memotivasi siswa	-	✓	1	-	-	-
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar *(teams)* secara heterogen	✓	-	-	-	3	-
9	Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara *Teams Games Tournament (TGT)*	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam *tournament* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*	✓	-	-	2	-	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan *teams*	✓	-	-	-	3	-
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara indidivual atau *teams*	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta *teams* mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi *recognisi*/penguatan/*reward* pada siswa atau *teams* yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	2	-	-
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	2	-	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1	-	-	-
III	**Kegiatan Akhir**						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	3	-
24	Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	-	✓	1	-	-	-
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	2	-	-
Jumlah		20	6	64			
Rata-rata				2,46			
Kategori				Cukup Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentasi = \frac{Jumlah\ Jawaban}{Jumlah\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{26} \times 100\% = 76{,}92\%$$

Berdasarkan hasil dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik, namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak adanya appersepsi/pre test dan pemberian motivasi terhadap siswa, pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak membuat rangkuman dengan melibatkan siswa, tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut serta tidak memberikan tugas/PR sebagai pengayaan.

Dalam pertemuan pertama siklus I ini memperoleh skor rata-rata 2,46 termasuk kategori cukup baik. Guru secara intensif memberikan bimbingan terhadap siswa dalam materi pembelajaran *thaharah* menggunakan strategi *Teams Games Tournament (TGT),* namun karena baru pertama kali dilaksanakan pembelajaran menjadi tidak maksimal dilaksanakan. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1 dan 2 agar lebih ditingkatkan.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran masih belum tercapai dan perlu dilaksanakan pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI pada materi *thaharah* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 6. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar *(teams)* secara heterogen				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/*games*			√		
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau *teams*				√	
6.	Aktivitas siswa dalam *Team Games Tournament (TGT)* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*			√		
7	Disiplin siswa/*teams* dalam pelaksanaan *tournament*		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)*				√	
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam *tournament*			√		
	Total Skor	34				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{Total\ Skor}{Total\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{50} \times 100 = 68\%$$

Berdasarkan persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih belum optimal. Sebagian besar siswa masih kurang disiplin siswa dalam permainan/*games*, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*. Hal ini mengakibatkan akvitas pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga perlu dilaksanakan pertemuan pembelajaran dan penyampaian materi kembali agar mencapai hasil yang baik dan sesuai dengan ketuntasan belajar bagi siswa.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pembagian kelompok belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT),* yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	A. Barkati	L	A. Barkati Annisa Maulida
2.		Alfisah Azzahra	P	
3.		Annisa Maulida	P	
4.		Ardi	L	
5.		Aulia Safitri	P	
6.	B	Andiko Damar	L	Ainur Rahmah A. Baihaqi
7.		Aulia Fatimah Z	P	
8.		Amelia	P	
9.		A. Baihaqi	L	
10.		Ainur Rahmah	P	
11.	C	Damar W.Y.	L	Chinta Amelia M. Rafly Asra A.i
12.		Chinta Amelia	P	
13.		Fatimah Azzahra	P	
14.		M. Rafly Asra Albani		
15.		Ghivena N.A.	P	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
16.	D	M. Syaiful R.	L	M. Syaiful R. Fiena M.S.
17.		Fiena M.S.	P	
18.		Intan Qurrata'in	P	
19.		M. Haries K.	L	
20.		Ismi Apriliyani	P	
21.	E	M. Ferdy Fahriza	L	M. Dimas Ardian Ratu Sholeha
22.		Khairunnisa	P	
23.		Lia Aulia	P	
24.		M. Dimas Ardian		
25.		Ratu Sholeha	P	
26.	F	Dewa Sandi	L	Dewa Sandi Aulia Cintia Bella
27.		Dicha Mitra	P	
28.		Fathimatuzzahro	P	
29.		M. Aditya W.Y.	L	
30.		Aulia Cintia Bella	P	
31.		Luna Nayla Sabana	P	

Berdasarkan hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4.7. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	-	-	-
2.	9	2	18	6,45 / T
3.	8	3	24	9,68 / T
4.	7	10	70	32,26 / T
5.	6	11	66	35,48 / TT
6.	5	5	25	16,13 / TT
7.	4	-	-	-
8	3	-	-	-
9	2	-	-	-
10	1	-	-	-
Jumlah		31	203	100%
Rata-Rata		-	6,54	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah 7, yakni yakni nilai 6 sebanyak 11 orang (35,48%), dan nilai 5 sebanyak 5 orang (16,13%). Siswa yang mendapatkan nilai 7 sebanyak 10 orang (32,26%). Dari 31 orang siswa, hanya ada 5 orang siswa yang mendapatkan di atas 7, yakni nilai 8 sebanyak 3 orang (9,68%), dan nilai 9 sebanyak 2 orang (6,45%). Secara keseluruhan rata-rata nilai dalam hal ini termasuk kategori di bawah ketuntasan belajar.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada materi *thaharah* melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diuraikan pada tabel di atas adalah 6,54. Hal ini berarti masih di bawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,00. Oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua.

Siklus 1 Pertemuan Kedua 2 x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua siklus ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan Standar Kompetensinya adalah mengenal tata cara bersuci *(thaharah)*, dan Kompetensi Dasarnya yaitu menyebutkan ketentuan tata cara bersuci *(thaharah)*. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ RPP terlampir)

2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
1) Kegiatan Awal (10 menit)
a) Guru memberi salam
b) Presensi siswa
c) Pengumpulan PR
d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis
f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran *thaharah*.
g) Guru mengarahkan siswa agar menyimak pembelajaran.
2) Kegiatan Inti (40 menit)
a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar *(teams)* secara heterogen
b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat
c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan

e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan stategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara indidivual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*

g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*

h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim

i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

a) Melakukan tes kepada siswa.

b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*

c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.

d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4.8. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	-	✓	1	-	-	-
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	3	-
6	Memotivasi siswa	✓	-	-	-	3	-
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar *(teams)* secara heterogen	✓	-	-	-	-	4
9	Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara *Teams Games Tournament (TGT)*	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam *tournament* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*	✓	-	-	-	3	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan *teams*	✓	-	-	-	3	-
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara indidivual atau *teams*	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta *teams* mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi *recognisi*/penguatan/*reward* pada siswa atau *teams* yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	-	✓	1	-	-	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1	-	-	-
III	**Kegiatan Akhir**						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	3	-
24	Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	3	-
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	3	-
Jumlah		21	5	73			
Rata-rata				2,80			
Kategori				Cukup Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

Rumus :

$$Persentasi = \frac{Jumlah\ Jawaban}{Jumlah\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{21}{26} \times 100 = 80{,}76\%$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan baik. Aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan, tidak mengaitkan materi dengan

pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan, tidak melakukan pembelajaran secara runtut, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu serta tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.

Dari kegiatan pembelajaran strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tersebut diketahui bahwa skor pelaksanaan pembelajaran adalah rata-rata 2,80 termasuk kategori cukup baik, sehingga dapat dinyatakan tujuan pembelajaran sudah tercapai. Temuan ini juga merekomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1, 2 dan 3 agar lebih ditingkatkan agar memperoleh skor 4 dengan kualifikasi amat baik.

Dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran sudah tercapai, namun perlu ditingkatkan dan dilaksanakan tindakan kelas dan pertemuan selanjutnya dapat menghasilkan hasil yang optimal.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Pada siklus 1 pertemuan 2, aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi *thaharah* dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 9. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar *(teams)* secara heterogen				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/*games*					√
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau *teams*			√		
6.	Aktivitas siswa dalam *Team Games Tournament (TGT)* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*				√	
7	Disiplin siswa/*teams* dalam pelaksanaan *tournament*		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)*					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam *tournament*			√		
	Total Skor	38				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{Total\ Skor}{Total\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{50} \times 100 = 76\%$$

Berdasarkan persentase pada tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkat dari pertemuan pertama. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* semakin disukai siswa, sehingga mudah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal misalnya kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan serta disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat

tournament. Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pertemuan pada siklus kedua dengan penyampaian materi kembali sehingga mencapai hasil yang baik dan meningkatkan aktivitas belajar bagi siswa.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Nilai hasil pembelajaran melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT),* yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	A. Barkati	L	Alfisah Azzahra Ardi
2.		Alfisah Azzahra	P	
3.		Annisa Maulida	P	
4.		Ardi	L	
5.		Aulia Safitri	P	
6.	B	Andiko Damar	L	Andiko Damar Amelia
7.		Aulia Fatimah Z	P	
8.		Amelia	P	
9.		A. Baihaqi	L	
10.		Ainur Rahmah	P	
11.	C	Damar W.Y.	L	Damar W.Y. Ghivena N.A.
12.		Chinta Amelia	P	
13.		Fatimah Azzahra	P	
14.		M. Rafly Asra Albani		
15.		Ghivena N.A.	P	
16.	D	M. Syaiful R.	L	Intan Qurrata'in M. Haries K
17.		Fiena M.S.	P	
18.		Intan Qurrata'in	P	
19.		M. Haries K.	L	
20.		Ismi Apriliyani	P	
21.	E	M. Ferdy Fahriza	L	M. Ferdy Fahriza Khairunnisa
22.		Khairunnisa	P	
23.		Lia Aulia	P	
24.		M. Dimas Ardian		
25.		Ratu Sholeha	P	
26.	F	Dewa Sandi	L	M. Aditya W.Y Dicha Mitra
27.		Dicha Mitra	P	
28.		Fathimatuzzahro	P	
29.		M. Aditya W.Y.	L	
30.		Aulia Cintia Bella	P	
31.		Luna Nayla Sabana	P	

Hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.10. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	-	-	-
2.	9	3	27	9,68 / T
3.	8	8	64	25,81 / T
4.	7	13	91	41,93 / T
5.	6	6	36	19,35 / TT
6.	5	1	5	3,23 / TT
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		31	223	100%
Rata-Rata		-	7,19	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 13 orang (41,93%), nilai 8 sebanyak 8 orang (25,81%), dan nilai 9 sebanyak 3 orang (9,68%). Dari 31 orang siswa, masih ada 7 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 6 orang (19,35%), dan nilai 5 sebanyak 1 orang (3,23%). Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi *thaharah* melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* adalah rata-rata 7,19.

Karena nilai tes hasil belajar masih pas-pasan dengan nilai standar mimimum kurikulum (7,0) rata-rata nilai tes siswa tersebut perlu ditingkatkan lagi dan oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus kedua.

d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI dengan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* dinyatakan cukup efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan presentasi 76,92% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 80,76% pada pertemuan kedua. Skor rata-rata 2,46 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 2,80 pada pertemuan kedua, dan termasuk kategori cukup baik, sehingga belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT),* masih ada beberapa aspek yang belum optimal seperti pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak adanya appersepsi/pre test dan motivasi, seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan, tidak

melakukan pembelajaran secara runtut, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu dan tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa, serta masih kurangnya penggunaan bahasa lisan dan tulisan secara jelas dalam memberikan penjelasan

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* cukup mendukung dan sangat membantu siswa memahami pelajaran serta dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

Hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,54, dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,19. Pada pertemuan pertama sebagain besar siswa masih kurang berani dalam melakukan presentasi sebagai perwakilan dalam *games tournament* tentang materi *thaharah*. Kemudian pada pertemuan kedua semakin membaik sehingga kegiatan pembelajaran mudah untuk melaksanakan dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 68% pada pertemuan pertemuan pertama, meningkat menjadi 76% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk kategori baik, walaupun walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal misalnya kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan serta rendahnya disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran PAI pada materi *thaharah* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* masih perlu ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus II.

2. Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

a. Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan Standar Kompetensinya adalah mengenal tata cara bersuci *(thaharah)*, dan Kompetensi Dasarnya yaitu mencontohkan tata cara bersuci. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan Awal (10 menit)
    a) Guru memberi salam
    b) Presensi siswa
    c) Pengumpulan PR

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis
f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang tentang materi pembelajaran *thaharah*.
g) Guru mengarahkan siswa agar menyimak pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (40 menit)
a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar *(teams)* secara heterogen
b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat
c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan
e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan stategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara indidivual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*
g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*
h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim

i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

a) Melakukan tes kepada siswa.

b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*

c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.

d) Guru menutup pelajaran

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut di bawah ini:

Tabel 4.11. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	-	-	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	-	4
6	Memotivasi siswa	-	✓	1	-	-	-
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar *(teams)* secara heterogen	✓	-	-	-	-	4
9	Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara *Teams Games Tournament (TGT)*	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam *tournament* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*	✓	-	-	-	-	4
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan *teams*	✓	-	-	-	-	4
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara indidivual atau *teams*	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta *teams* mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi *recognisi*/penguatan/*reward* pada siswa atau *teams* yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	-	-	4
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	-	-	3	-
III	**Kegiatan Akhir**						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	-	4
24	Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	-	4
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	-	4
Jumlah		23	3	85			
Rata-rata				3,26			
Kategori				Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentasi = \frac{Jumlah\ \ Jawaban}{Jumlah\ \ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{23}{26} \times 100 = 88{,}46\%$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan maksimal. Semua aspek telah dilaksanakan dengan baik, sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal yakni tidak memberikan memotivasi pada siswa, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu, dan tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut. Namun secara keseluruhan proses pembelajaran sudah termasuk kategori baik.

Dalam pertemuan pertama siklus II ini memperoleh skor rata-rata 3,26 termasuk kategori baik. Dari kegiatan tersebut diketahui pula bahwa pembelajaran

melalui strategi *Teams Games Tournament (TGT)* sudah dapat dikatakan berjalan dengan optimal. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas mengajar skor 3 agar lebih ditingkatkan.

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan optimal. Hal ini menampilkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran telah tercapai, namun perlu dilaksanakan kembali pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI pada materi *thaharah* dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar *(teams)* secara heterogen				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas				√	
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/*games*			√		
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau *teams*				√	
6.	Aktivitas siswa dalam *Team Games Tournament (TGT)* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*					√
7	Disiplin siswa/*teams* dalam pelaksanaan *tournament*			√		
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)*					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam *tournament*				√	
	Total Skor	42				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{Total\ Skor}{Total\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{42}{50} \times 100 = 84\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari siklus pertama. Pembelajaran pada materi *thaharah* dengan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sudah semakin baik dan berjalan maksimal. Hanya ada beberapa aspek yang masih belum optimal yakni kurang serius dan tidak disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*. Aktivitas siswa dalam sikus II pertemuan pertama ini sudah meningkat dan pembelajaran berjalan dengan baik.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pembagian kelompok belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT),* yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	A. Barkati	L	Aulia Safitri A. Barkati
2.		Alfisah Azzahra	P	
3.		Annisa Maulida	P	
4.		Ardi	L	
5.		Aulia Safitri	P	
6.	B	Andiko Damar	L	Amelia A. Baihaqi
7.		Aulia Fatimah Z	P	
8.		Amelia	P	
9.		A. Baihaqi	L	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
10.		Ainur Rahmah	P	
11.	C	Damar W.Y.	L	Chinta Amelia M. Rafly Asra A.i
12.		Chinta Amelia	P	
13.		Fatimah Azzahra	P	
14.		M. Rafly Asra Albani		
15.		Ghivena N.A.	P	
16.	D	M. Syaiful R.	L	Ismi Apriliyani M. Syaiful R.
17.		Fiena M.S.	P	
18.		Intan Qurrata'in	P	
19.		M. Haries K.	L	
20.		Ismi Apriliyani	P	
21.	E	M. Ferdy Fahriza	L	Lia Aulia M. Dimas Ardian
22.		Khairunnisa	P	
23.		Lia Aulia	P	
24.		M. Dimas Ardian		
25.		Ratu Sholeha	P	
26.	F	Dewa Sandi	L	Fathimatuzzahro Luna Nayla Sabana
27.		Dicha Mitra	P	
28.		Fathimatuzzahro	P	
29.		M. Aditya W.Y.	L	
30.		Aulia Cintia Bella	P	
31.		Luna Nayla Sabana	P	

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus II (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.13. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 1)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	1	10	3,23 / T
2.	9	5	45	16,13 / T
3.	8	8	64	25,81 / T
4.	7	12	84	38,71 / T
5.	6	5	30	16,13 / T
6.	5	-	-	-

7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		31	233	100%
Rata-Rata		-	7,51	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Dari 31 orang siswa, hanya ada 5 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 5 orang atau sebesar 16,13%. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 12 orang (38,71%), nilai 8 sebanyak 8 orang (25,81%), nilai 9 sebanyak 5 orang (16,13%), dan nilai 10 sebanyak 1 orang (3,23%), . Secara keseluruhan hal termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa dalam mata pelajaran PAI pada materi *thaharah* melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang telah diuraikan pada tabel di atas adalah rata-rata 7,51. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi. Kemudian untuk lebih meningkatkan lagi pembelajaran ini perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan penyampaian materi kembali untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Siklus II Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus II dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan Standar Kompetensinya adalah Mengenal Tata Cara Bersuci *(thaharah)*, dan Kompetensi Dasarnya yaitu mencontohkan tata cara bersuci. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

b. Kegiatan Belajar Mengajar

1) Kegiatan Awal (10 menit)
   a) Guru memberi salam
   b) Presensi siswa
   c) Pengumpulan PR
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
   e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis
   f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran *thaharah*.
2) Kegiatan Inti (40 menit)
   a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar *(teams)* secara heterogen
   b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat

c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.

d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan

e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan stategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara indidivual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*

g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*

h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim

i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

a) Melakukan tes kepada siswa.

b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*

c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.

d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.14. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal**						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	-	-	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	-	4
6	Memotivasi siswa	✓	-	-	-	3	-
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar *(teams)* secara heterogen	✓	-	-	-	-	4
9	Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	-	4
10	Memberi petunjuk tentang tata cara *Teams Games Tournament (TGT)*	✓	-	-	-	-	4
11	Membimbing siswa dalam *tournament* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*	✓	-	-	-	3	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan *teams*	✓	-	-	-	-	4
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara indidivual atau *teams*	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta *teams* mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*	✓	-	-	-	-	4
15	Memberi *recognisi*/penguatan/*reward* pada siswa atau *teams* yang berhasil menjawab	✓	-	-	-	3	-

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	dengan baik dan benar						
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	-	-	3	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	-	-	-	4
III	**Kegiatan Akhir**						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	-	4
24	Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*	✓	-	-	-	-	4
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	-	4
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	-	4
Jumlah		25	1	93			
Rata-rata				3,57			
Kategori				Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Persentasi = \frac{Jumlah\ \ Jawaban}{Jumlah\ \ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{24}{26} \times 100 = 92{,}30\%$$

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menampilkan bahwa pembelajaran berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi materi pembelajaran *thaharah* dapat dlihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.15. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar *(teams)* secara heterogen					√
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas					√
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/*games*				√	
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau *teams*				√	
6.	Aktivitas siswa dalam *Team Games Tournament (TGT)* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*					√
7	Disiplin siswa/*teams* dalam pelaksanaan *tournament*				√	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi *Team Games Tournament (TGT)*					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam *tournament* pada materi tata cara bersuci *(thaharah)*				√	
	Total Skor	46				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{Total\ Skor}{Total\ Aspek} \times 100\%$$

$$= \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pertemuan pertama siklus II. Hal ini karena melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini sudah dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya pertemuan kedua siklus II sudah teratasi, siswa sudah mampu menjawab dan mengerjakan tugas dengan baik, sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar.

3) Tes hasil belajar siswa

Pembagian kelompok belajar melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT),* yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	A. Barkati	L	Annisa Maulida Ardi
2.		Alfisah Azzahra	P	
3.		Annisa Maulida	P	
4.		Ardi	L	
5.		Aulia Safitri	P	
6.	B	Andiko Damar	L	Aulia Fatimah Z Andiko Damar
7.		Aulia Fatimah Z	P	
8.		Amelia	P	
9.		A. Baihaqi	L	
10.		Ainur Rahmah	P	
11.	C	Damar W.Y.	L	Fatimah Azzahra Damar W.Y.
12.		Chinta Amelia	P	
13.		Fatimah Azzahra	P	
14.		M. Rafly Asra Albani		
15.		Ghivena N.A.	P	
16.	D	M. Syaiful R.	L	Fiena M.S. M. Haries K
17.		Fiena M.S.	P	
18.		Intan Qurrata'in	P	
19.		M. Haries K.	L	
20.		Ismi Apriliyani	P	
21.	E	M. Ferdy Fahriza	L	M. Ferdy Fahriza Ratu Sholeha
22.		Khairunnisa	P	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
23.		Lia Aulia	P	
24.		M. Dimas Ardian		
25.		Ratu Sholeha	P	
26.	F	Dewa Sandi	L	M. Aditya W.Y Luna Nayla Sabana
27.		Dicha Mitra	P	
28.		Fathimatuzzahro	P	
29.		M. Aditya W.Y.	L	
30.		Aulia Cintia Bella	P	
31.		Luna Nayla Sabana	P	

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.16. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	2	20	6,45 / T
2.	9	8	72	25,81 / T
3.	8	11	88	35,48 / T
4.	7	9	63	29,03 / T
5.	6	1	6	3,23 / T
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		31	249	100%
Rata-Rata		-	8,03	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar yang pertama pada siklus II, siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yaitu nilai 6 sebanyak 2 orang (16,67%).

Dari 31 orang siswa, sebagian besar siswa sudah meningkat prestasi belajarnya dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 9 orang (29,03%), nilai 8 sebanyak 11 orang (35,48%), nilai 9 sebanyak 8 orang (25,81%), dan nilai 10 sebanyak 2 orang (6,45%). Hal ini termasuk dalam kategori baik sekali.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi *thaharah* melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 8,03. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

a. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama (1) dan pertemuan kedua (2) pada tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* sangat efektif dilaksanakan pada pembelajaran PAI sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini terbukti pada siklus II dari pertemuan pertama 88,46% dan pertemuan kedua sudah mencapai 96,15%. Skor rata-rata 3,26 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,57 pada pertemuan kedua, hal ini termasuk kategori baik sekali. Berdasarkan presentasi dan skor rata-rata tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran

berjalan dengan baik dan lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Partsipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat membantu siswa memahami pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI, hal ini dapat dilihat pada:

Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 7,51 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 8,03. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum PAI yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang sangat baik

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 84% pada pertemuan pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk katagori baik sekali.

Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *thaharah* dinyatakan berhasil dan efektif, karena nilai hasil hasil belajar siswa meningkat dan telah berada di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum mata pelajaran PAI yakni 7,00 pada siswa kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru.

D. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan penyajian data di atas yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa

dalam KBM, penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran PAI dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi *thaharah* pada siswa kelas I SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru sudah dapat berjalan dengan baik sebagaimana kita lihat dari persentasi dan skor rata-rata siklus I dan II.

Kegiatan pembelajaran pada materi *thaharah* dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas I di SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru sebagaimana direncanakan guru berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu persentase siklus I pertemuan pertama 76,92% dengan skor rata-rata 2,46 dan pertemuan kedua 80,76% dengan skor rata-rata 2,80. Adapun persentase siklus II mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pertemuan pertama 80,46% dengan skor rata-rata 3,26 dan pertemuan kedua 96,15% dengan skor rata-rata 3,57. Hal ini termasuk kategori baik sekali.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat dari persentase siklus I yakni 68% pertemuan pertama menjadi 76% pada pertemuan kedua. Kemudian persentase siklus II lebih meningkat lagi yakni dari yakni 84% pada pertemuan pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua.

Hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 6,54 dan pertemuan kedua 7,19. Kemudian meningkat pada siklus II yakni pada pertemuan pertama 7,51 dan pada pertemuan kedua 8,03. Dengan demikian dapat dikatakan berhasil karena hasil yang dicapai sudah memenuhi ketuntasan dalam belajar yang targetnya nilai ketuntasan belajar 7,00.

Tindakan kelas pada mata pelajaran PAI dalam materi *thaharah* melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II. Efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat dalam hasil belajar siswa pada materi *thaharah* menjadi lebih maksimal karena melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa lebih meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI pada materi *thaharah* di kelas I siswa SDN Sungai Besar 4 Kota Banjarbaru. Hal ini dapat dilihat dari hasil pertemuan siklus I sampai dengan siklus II telah mengalami banyak peningkatan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh kurikulum mata pelajaran PAI.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat sering digunakan dengan mengkombinasikan STAD, yaitu dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. Deskripsi dari komponen-komponen TGT, Presentasi di Kelas, Kelompok atau *Team,* Permainan atau *Game, Tournament,* dan adanya *Team recognize* (penghargaan kelompok). Variasi dalam strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilaksanakan dengan 1). memberikan penalti kepada siswa yang memberi jawaban

salah dengan memberi mereka skor minus. Jika siswa tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban kosong bisa dianggap 0 (nol), atau dengan menjadikan pemeragaan sejumlah keterampilan sebagai dasar turnamen.

Teams Games Tournament (TGT) adalah sebuah strategi pembelajaran kooperatif *(cooperative learning).* Pembelajaran kooperatif merupakan konsep belajar gotong royong yang membantu siswa dalam bekerja sama membangun pengetahuan. Penggunaan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran bermaksud untuk meningkatkan kadar keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan demikian hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa