

Peningkatan Hasil Belajar Materi Shalat Gerhana Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TeamGame Turnamen Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

¹Rafki Parifia, ²Muhammad Ari Khairan, ³Almer Ragil Amri, ⁴Abdul Ghanif Herlambang, ⁵Wismanto

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI)

¹230803046@student.umri.ac.id, ²230803065@student.umri.ac.id,

³230803052@student.umri.ac.id, ⁴230803058@student.umri.ac.id, ⁵wismanto29@umri.ac.id

Korespondensi penulis : 230803046@student.umri.ac.id

ABSTRACT. Education is the forerunner of the birth of an intelligent generation. Education does not only take place at one moment, but education continues without knowing the age called lifelong education. In the teaching and learning process it is necessary to create comfortable conditions for students to learn. Therefore, today many learning models are applied in the learning process. This classroom action research aims to apply the Team Games Tournament (TGT) learning model in the teaching and learning process by optimizing the active role of students in the classroom and providing evaluations to measure student understanding of the material through the Team Games Tournament (TGT) learning model. The subjects of this study were junior high school students. The estimated duration of the study lasted at least one month. The timing of research refers to the school's academic calendar, because PTK requires several cycles that require an effective teaching and learning process in the classroom. In the learning process, there are several improvements that occur in students where based on the results of observing student attitudes in class during learning activities through the Teams Games Tournament (TGT) method it turns out to be able to change student learning attitudes and can improve student mindsets and learning activities and foster a sense of mutual cooperation between students.

Keywords: Learning Model, Student Enthusiasm, Team Games Tournament

ABSTRAK. Pendidikan merupakan cikal bakal dari lahirnya generasi yang cerdas. Pendidikan tidak hanya berlangsung pada satu saat saja, tapi pendidikan terus berlanjut tanpa mengenal usia yang disebut dengan istilah pendidikan seumur hidup. Dalam proses belajar mengajar perlu diciptakan kondisi yang nyaman bagi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu saat ini banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar. Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk Menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan peran aktif siswa dalam kelas dan memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama. Estimasi durasi penelitian berlangsung minimal satu bulan. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Pada proses pembelajaran terlihat beberapa peningkatan yang terjadi pada siswa dimana berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa di kelas selama kegiatan belajar melalui metode Teams Games Tournament (TGT) ternyata mampu mengubah sikap belajar siswa dan dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Antusias Siswa, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila (Roybah & Munib, 2022). Dalam Undang-undang Republik Indonesia no. Pasal 20 Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 juga mengatakan: “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan

membentuk watak serta budaya bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa” (Haderani, 2018; Morelent, 2015; Sujana, 2019; Wardani et al., 2019). berakhlak mulia, sehat, berpengalaman, cakap, kreatif, menjadi warga negara yang mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab". Selain itu, pelatihan juga merupakan cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai dinamika yang diinginkan (Kusumawati, 2022; Supiani et al., 2022). Melalui pembelajaran, materi membuat konsep-konsep sejarah yang diterima menjadi mudah untuk dilupakan. Ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan dipecahkan oleh guru. Guru harus lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dikembangkan, misalnya dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kepiawaian seorang guru dalam mengatur pembelajaran akan membawa dampak positif bagi peserta didik diantaranya hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai (Adiko, 2019; Anas, 2021; Muspawi, 2020; Muspawi et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Shalat Gerhana adalah Teams Games Tournaments (TGT) karena peserta didik dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Pembelajaran kooperatif seperti Teams Games Tournaments merupakan metode pembelajaran dimana bentuk tanya jawab dan alternatif jawaban dibagikan (Dzikri, 2023; Musdalifah, 2023). Siswa diharapkan dapat memberikan jawaban dan cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Data formatif dan penilaian tengah semester siswa di kebanyakan sekolah menunjukkan adanya permasalahan pada nilai tersebut. Permasalahan ini berkaitan dengan motivasi kinerja siswa. Selain itu, siswa terkadang bosan dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang hanya mengajar (Magdalena et al., 2021) dan tidak melibatkan siswa secara aktif di kelas. Siswa biasanya acuh ketika mempelajari PAI. Bahkan ada yang berpendapat bahwa kelas PAI tidak begitu penting. Karena tidak ada pertanyaan ketika Anda sedang mencari pekerjaan. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan semangat belajar perlu diterapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa berpartisipasi

aktif. Guru hendaknya berusaha menciptakan pembelajaran yang menjadikan siswa mengalami sendiri dan motivasi terus meningkat.

Ada banyak metode dan model pengajaran yang dapat mendorong siswa aktif dalam belajar. Salah satu model pengajaran yang dapat digunakan adalah pengajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dinilai cocok untuk abad 21 karena memungkinkan siswa memecahkan masalah secara bersama-sama. Pendekatan kolaboratif ini memiliki model pengajaran yang beragam, antara lain puzzle, belajar kelompok, timed game turnamen, dan beberapa jenis lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe Time Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan penelitian Ni Made Merti (Merti, 2020) tentang penerapan model pembelajaran Team Games Tournament, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament pada media audiovisual dapat meningkatkan PAI siswa. sedang belajar. hasil Sampai disini penulis tertarik dan ingin membuktikan sendiri bahwa modelteam games tournament dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa sekolah menengah pertama.

Secara umum penerapan dalam pembelajaran merupakan pengembangan lebih lanjut dari kegiatan STAD (Student Team Achievement Division) yang ditambah dengan permainan. Dalam hal ini untuk menambah poin yang diperoleh tim atau kelompok, guru dapat memberikannya kembali melalui permainan. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan suatu permainan untuk dimainkan siswa setelah kuis. Guru profesional harus kreatif dalam memilih berbagai model pembelajaran yang disenangi dan tidak membosankan bagi siswa dalam belajar (Amir Husen, Umar Natuna, M. Ridho Hidayat, Zalisman, 2023; Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, 2022; Fitri et al., 2023; Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, n.d.; Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, 2022; Susanto & Lasmiadi, A. Muallif, Wismanto, 2023; Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, 2023; Wismanto, n.d.; Wismanto et al., 2023). Ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran koperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan siswa menjadi lebih sportif dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun untuk orang lain. Melalui metode turnamen diharapkan juga peserta didik lebih berani lagi dalam berkompetisi (Inajati, 2023). Sehingga peserta didik selalu berusaha keras untuk berada dalam posisi ter-unggul karena mempunyai daya saing yang tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan juga adanya peningkatan hasil belajar peserta didik (Merti, 2020).

Untuk mendukung program pembelajaran yang ideal dan menyenangkan bagi semua siswa ini tentu harus di dukung oleh seluruh elemen yang ada di sekolah mulai dari kepala sekolah (Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, 2022; Muslim et al., 2023; Rahmi, M. Yemmardhotillah, n.d.; Sakban, Deprizon, 2020), guru-guru yang mumpuni dibidangnya (Amir Husen, Umar Natuna, M. Ridho Hidayat, Zalisman, 2023; Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, 2022; Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, 2022; Fitri et al., 2023; Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, n.d.; Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, 2022; Rahmi, M. Yemmardhotillah, n.d.; Rusli Ibrahim, Asmarika, Agus Salim, Wismanto, n.d.; Sakban, 2021; Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, 2023; Wismanto, Nova Yanti, Yapidus, Hamdi Pranata, 2022; Wismanto, n.d.; Wismanto et al., 2023), kurikulum yang mendukung (Deprizon, Radhiyatul Fithri, Wismanto, Baidarus, 2022; Sakban, Junita Karinah, Nurul Aini, Lannuria, 2022; Wismanto et al., 2021), sumber daya manusia yang kompeten dibidangnya (Junaidi, Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, 2021; Khairul Amin, Imam subaweh, Taupik Prihatin, Yusnimar Yusri, 2022), manajemen pendidikan yang terintegrasi (Deprizon, Radhiyatul Fithri, Wismanto, Baidarus, 2022; Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, 2022; Junaidi, Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, 2021; Mardhiah, Amir Husin, Muhammad Imaaduddin Masjunaidi, 2022; Muslim et al., 2023; Riska Syafitri, Miskun, Erfina, Rusli Ibrahim, 2022; Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, 2023) hingga mampu menumbuhkan karakter religius (Isnaini, Bidin, Susanto, et al., 2023; Isnaini, Bidin, Wahyu Susanto, et al., 2023; Muslim et al., 2023; Nurhaibi, Zalisman, 2023; Sri Indriyani, NerianiDzakirah Nur AssyifaMaya Wulan sari, 2023; Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, 2023), karakter disiplin (Rusli Ibrahim, Asmarika, Agus Salim, Wismanto, n.d.), dan kerjasama (Ahmadi et al., 2020; Putri & Arifin, 2022) dilingkungan sekolah.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa sekolah menengah pertama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru, siswa dan pihak lain yang berkecimpung dalam bidang pendidikan. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif team play turnamen untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PAI. Selain itu, guru dapat memasukkan model pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa

dalam memahami konsep dan memecahkan masalah. Bagi siswa, penerapan model ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran. Selain itu, mereka dapat meningkatkan prestasi belajarnya serta mengembangkan kebiasaan kerjasama dan komunikasi dengan teman dan kelompok sehingga hasil belajar secara keseluruhan meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang melibatkan jenis penelitian yang berbasis kepustakaan. Maksud dari penggunaan tujuan khusus menunjukkan pemahaman bahwa kegiatan riset ini didasarkan pada riset-riset lain tentang team games tournament yang telah diadakan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data yang sudah ada yaitu data yang diperoleh dari pihak lain, bukan langsung dari peneliti dan objek penelitiannya. Untuk memperoleh data-data tersebut diadakanlah studi dengan mencari hasil penelitian berdasarkan jurnal-jurnal yang ada, karena inti dari penelitian ini adalah data, teknik pengumpulan data menjadi sangat penting.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dan dilaksanakan dalam rentang waktu estimasi satu bulan. Permasalahan adalah menurunnya hasil akademik siswa, yang disebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam dan karakter. Penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu menyajikan data survei dengan menggunakan tabel dan grafik untuk menggambarkan integritas hasil belajar siswa. Informasi hasil tes siklus I dan II. Setiap siswa sekolah subjek yang mempelajari mata pelajaran PAI dikatakan telah menyelesaikan studinya apabila siswa tersebut telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kriteria Ketuntasan	(Interval Nilai^{*)}			
	0-20	21-60	61-80	81-100
	Baru Berkembang	Layak	Cakap	Mahir
Mendalami pengertian dan tatacara shalat gerhana	Belum dapat mendalami pengertian dan tatacara shalat gerhana	Mendalami pengertian dan tatacara shalat gerhana kurang jelas dan kurang lengkap	Mendalami pengertian dan tatacara shalat gerhana dengan jelas tapi kurang lengkap	Mendalami pengertian dan tatacara shalat gerhana dengan jelas dan lengkap

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Catatan : Catatan hasil tes peserta didik bisa dikatakan meningkat bila jumlah skor masing masing indikator juga ikut meningkat.

Jumlah Skor Klasifikasi

KeaktifanTinggi : 81 - 100

Sedang : 61 - 80

Rendah : 21 – 60

Sangat Rendah : 0- 20

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi pendahuluan (Pra Siklus), yaitu. kegiatan pengumpulan data awal yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sebelum diperkenalkannya model pembelajaran kooperatif tipe Puzzle.

Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan berbagai hal yang akan digunakan di dalam penelitian, dengan mengadakan diskusi serta koordinasi dengan guru, kegiatan yang dilakukan meliputi: Peneliti menyusun modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan materi shalat gerhana 2 x 40 Menit. Dengan format Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Peneliti mempersiapkan materi pokok, membahas mengenai pengertian shalat gerhana, ketentuan shalat gerhana, tatacara shalat gerhana dan hikmah shalat gerhana. Peneliti lalu membagi materi pokok menjadi 4 bagian, dan membuatnya dalam lembaran untuk menunjukkan kepada peserta didik nantinya materi mana yang menjadi konsentrasi belajarnya saat berada di kelompok. Peneliti menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat semua kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran. Peneliti menyiapkan papan observasi untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang. Setiap anggota menerima bagiannya atas materi sesuai dengan lembar yang diterima. Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok beranggotakan 3 orang, masing-masing bagian materi dipelajari oleh 3 siswa. Menyiapkan lingkungan belajar yang akan digunakan untuk mendukung proses

pembelajaran. Kemudian konsultasikan dengan guru tentang segala persiapan yang telah dilakukan dan diskusikan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Tindakan Siklus 1, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang harus dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau disebut juga pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup (Puspitorini et al., 2020). Pertama kegiatan awal, Orientasi: mengucapkan salam, memulai pembelajaran dengan basmallah, berdoa dan literasi al-qur'an, memastikan peserta didik siap untuk belajar dengan merapikan pakaian dan memeriksa sampah disekitar tempat duduk, mengabsen peserta didik. Apersepsi : mengingat pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan pelajaran hari ini, ajukan pertanyaan umum tentang shalat gerhana. Motivasi : Memberikan motivasi akan pentingnya memahami shalat gerhana. Referensi : Komunikasi tujuan pembelajaran dan mekanisme pembelajaran.

Kedua Kegiatan Inti, Sintak 1 Melakukan pembelajaran pendahuluan: guru menampilkan power point mengenai shalat gerhana, guru menayangkan video dari youtube berisi tentang shalat gerhana, peserta didik mengamati video tersebut, peserta didik dan guru saling bertanya jawab tentang shalat gerhana (Komunikasi)

Sintak 2 Membagi peserta didik kedalam kelompok kecil: peserta didik yang mendapat sub materi yang sama bertemu dalam kelompok untuk saling berdiskusi dan tanya jawab mengenai materi yang didapatkan, sub materi kelompok 1: mempelajari makna shalat gerhana Sub materi kelompok 2 : aturan-aturan shalat gerhana Kelompok 3 : mempelajari tata cara shalat gerhana materi kelompok 4 : hikmah shalat gerhana Sintaks 3 diskusi kelompok, masing-masing kelompok membaca dan berdiskusi subtopik dan menugaskan anggota yang terkait dengan kelompoknya, anggota setiap kelompok mengumpulkan dan menggabungkan semua subtopik yang dibagi sesuai jumlah kelompok, kelompok mendiskusikan kelompok submateri yang sesuai, siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan topik yang dibahas, siswa mengerjakan tugas kelompok tentang semua topik. Sintaks 4 Penilaian : Sebelum penilaian, dengan bimbingan guru, siswa melakukan latihan ice-breaking senam penguin untuk meningkatkan konsentrasi, dan kelompok melaporkan dan mempresentasikan kepada semua kelompok.

Kegiatan ketiga adalah Penutup, Guru menyimpulkan bersama peserta didik tentang materi yang telah dipelajari selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum ia mengerti,

guru melaksanakan refleksi pembelajaran, mengadakan evaluasi dengan memberikan LKPD, memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya di rumah, dan memotivasi peserta didik agar selalu semangat dalam menuntut ilmu.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan / observasi siklus I. Pada tahap ini diamati 2 aspek yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Tindakan Siklus II

Apa yang dilakukan peneliti pada siklus II sama dengan siklus sebelumnya yaitu. perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian, sambil berdiskusi dan bekerjasama dengan guru, kegiatan yang dilakukan adalah: Peneliti menyiapkan model pembelajaran kooperatif menggunakan Time game tournament dengan materi modul belajar 2 x 40 menit. doa pemadaman. Format modul pembelajaran kurikulum mandiri. Peneliti telah menyiapkan materi dasar yang membahas tentang tata cara shalat gerhana, amalan shalat gerhana, dan hikmah shalat gerhana. Peneliti membagi materi pokok menjadi 3 bagian, dan membuatnya dalam lembar untuk menunjukkan kepada peserta didik nantinya materi mana yang menjadi konsentrasi belajarnya saat berada di kelompok ahli. Peneliti mencatat lapangan terhadap seluruh kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran. Peneliti menyiapkan papan observasi untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran. Para peneliti membagi siswa menjadi tiga kelompok asli yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Setiap anggota menerima bagiannya atas materi sesuai dengan lembar yang diterima. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok yang beranggotakan 4 orang, masing-masing bagian materi dipelajari oleh 4 siswa. Menyiapkan lingkungan belajar yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. bernegosiasi dengan guru tentang segala persiapan yang telah disiapkan dan merundingkan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Tindakan Siklus II, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan awal atau disebut juga pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pertama kegiatan awal, Orientasi: mengucapkan salam, memulai pembelajaran dengan basmallah, berdoa dan literasi al-qur'an, memastikan peserta didik siap untuk belajar dengan merapikan pakaian dan memeriksa sampah disekitar tempat duduk, mengabsen peserta didik. Apersepsi : mengingatkan kembali pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran hari ini, menanyakan hal umum terkait shalat gerhana. Motivasi : memberikan motivasi

seputar pentingnya memahami shalat gerhana. Pemberian Acuan: menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan mekanisme pembelajaran.

Kedua Kegiatan Inti, Sintak 1 Melakukan pembelajaran pendahuluan: guru menampilkan power point mengenai shalat gerhana, guru menayangkan video dari youtube berisi tentang shalat gerhana, peserta didik mengamati video tersebut, peserta didik dan guru saling bertanya jawab tentang shalat gerhana (Komunikasi). Sintak 2 Membagi peserta didik kedalam kelompok: peserta didik yang mendapat sub materi yang sama bertemu dalam kelompok untuk saling berdiskusi dan tanya jawab mengenai materi yang didapatkan, sub materi kelompok ahli 1: ketentuan shalat gerhana, sub materi kelompok 2: menelaah tatacara shalat gerhana, sub materi kelompok 3: menyebutkan hikmah shalat gerhana. Sintak 3 diskusi kelompok, setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota yang akan bergabung dalam kelompok, anggota dari masing- masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok, kelompok berdiskusi dengan sub materi sesuai kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok masing- masing untuk menjelaskan topik yang didiskusikannya, peserta didik mengerjakan tugas kelompok yang mencakup semua topik. Sintak 4 Evaluasi: sebelum evaluasi, peserta didik dengan bimbingan guru melakukan kegiatan ice breaking senam penguin untuk meningkatkan kosentrasi, dan kelompok membuat laporan dan mempersentasikan di depan semua kelompok.

Kegiatan ketiga Penutup, Guru menyimpulkan bersama peserta didik tentang materi yang telah dipelajari selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum ia mengerti, guru melaksanakan refleksi pembelajaran, mengadakan evaluasi dengan memberikan LKPD, memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca materi selanjutnya di rumah, dan memotivasi peserta didik agar selalu semangat dalam menuntut ilmu (Mukminah et al., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset dan pembahasan yang telah dikemukakan disetiap siklus, pembelajaran melalui metode *Cooperative Learning* tipe *TGT* pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama, diperoleh simpulan yaitu Pembelajaran sholat gerhana dengan penggunaan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini dapat dilihat berdasarkan riset jurnal mengenai efektifitas metode *Cooperative Learning* tipe *TGT* yang kami lakukan sebelumnya, dengan demikian hasil tersebut dapat memenuhi target yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiko, H. S. S. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information Communications Technologies) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Akademika : Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(2), 67. <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.312>
- Ahmadi, M. Z., Haris, H., & Akbal, M. (2020). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Phinisi Integration Review*, 3(2), 305. <https://doi.org/10.26858/pir.v3i2.14971>
- Amir Husen, Umar Natuna, M. Ridho Hidayat, Zalisman, W. (2023). *Upaya Pemerintah dalam Meningkatkan Kualitas “Guru Profesional” dalam Menghadapi Pendidikan di Era Disrupsi*. 12, 241–251.
- Anas, M. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN 008 CAMBA-CAMBA KABUPATEN POLEWALI MANDAR THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNINGMODEL ON LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS V SDN 008 CAMBA-CAMBA POLEWALI MANDAR*. 1(3), 163–174.
- Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, R. (2022). Mengasah Kemampuan softskills dan hardskills calon guru SD/MI pada metode microteaching melalui pengembangan media visual mahasiswa PGMI UMRI. *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 282–300.
- Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, W. (2022). *PERAN GANDA GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDIT Al-HASAN KEC. TAPUNG KAB KAMPAR*. 11, 301–308.
- Deprizon, Radhiyatul Fithri, Wismanto, Baidarus, R. (2022). Mitra PGMI : Sistem Perencanaan Manajemen Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Pekanbaru. *Mitra PGMI : Jurnal Kependidikan MI*, 8, 100–110.
- Dzikri, A. S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Jenggawah*.
- Fitri, A., Nursikin, M., & Amin, Khairul, W. (2023). Peran Ganda Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membimbing Siswa Bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), 9710–9717. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1786>
- Haderani, H. (2018). Tinjauan Filosofis tentang Fungsi Pendidikan dalam Hidup Manusia. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 41–49. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>
- Hamzah, Tuti Syafrianti, Bambang Wahyu Susanto, Wismanto, R. T. A. E. (2022). *Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Manajemen Mutu Pendidikan Di Sekolah*

Dasar Islam Al-Rasyid Pekanbaru. 4(6), 1734–10351.

- Inajati, A. S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal of Student Research (JSR), 1(1).*
- Isnaini, M., Bidin, I., Susanto, B. W., & Hudi, I. (2023). Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Calon Guru MI / SDIT. *05(04), 11539–11546.*
- Isnaini, M., Bidin, I., Wahyu Susanto, B., & Hudi, I. (2023). Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Pancasila dan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Calon Guru MI/SDIT. *Journal on Education, 5(4), 11539–11546.*
- Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, R. syafitri. (n.d.). *Pola Komunikasi Guru dengan Peserta Didik dalam. 4(3), 1162–1168.*
- Junaidi, Zalisman, Yusnimar Yusri, Khairul Amin, W. (2021). Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia di Lembaga Pendidikan Islam. *AL-FAHIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 3(2), 131–146.*
<https://doi.org/10.54396/alfahim.v3i2.183>
- Khairul Amin, Imam subaweh, Taupik Prihatin, Yusnimar Yusri, W. (2022). *KEMAMPUAN SUMBER DAYAMANUSIA DALAMMENINGKATKAN KUALITAS MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAMDI ERA DISRUPSI IKhairul. 11, 204–226.*
- Kusumawati, E. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia di Taman Kanak-Kanak. *Edunity: Kajian Ilmu Sosial Dan Pendidikan, 1(04), 207–222.*
<https://doi.org/10.57096/edunity.v1i04.25>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 312–325.* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mardhiah, Amir Husin, Muhammad Imaaduddin Masjunaidi, W. (2022). *IKHTIAR KEPALAMIS RAUDHATUL MUSHALLIN TANJUNG UNGGAT DALAMMENINGKATKAN EKSISTENSI MADRASAH YANG DIPIMPINNYA MELALUI PERBAIKAN MANAJEMEN. 11(2), 285–294.*
- Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, R. S. (2022). *STRATEGI GURU PAI DALAMMENGATASI PERILAKU BULLYING DI MI AL – BAROKAH PEKANBARU. 11, 204–226.*
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research, 4(3), 315–321.*
- Morelent, Y. (2015). Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat, 1(2), 141–152.*
<https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1234>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi, 2(2), 1.*
<https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Muslim, Yusri, Y., Syafaruddin, Syukri, M., & Wismanto. (2023). Manajemen Kepala Sekolah Dasar Islam dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Religius di Era Disrupsi (Studi kasus di SD Islam Al Rasyid Kota Pekanbaru). *Journal of Education*, 05(03), 10192–10204.
- Muspawi, M. (2020). Strategi Menjadi Kepala Sekolah Profesional. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 402. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.938>
- Muspawi, M., Setiyadi, B., & Gunawan, G. (2020). Upaya Kepala Sekolah Untuk Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.864>
- Nurhaibi, Zalisman, H. H. (2023). *Mitra PGMI : UPAYA GURU PAI MENGEMBANGKAN KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK SDIT IMAM ASY-SYAFII PEKANBARU*. 9, 71–79.
- Puspitorini, D. A., Indriyanti, D. R., Pribadi, T. A., & Hardiyanti, L. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Pembelajaran Tpsw Berbasis Hybrid-Learning Materi Sistem Sirkulasi. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(1), 41–53. <https://doi.org/10.26877/bioma.v9i1.6033>
- Putri, D. N. P., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Peran Kinerja Guru Dalam Membentuk Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas IV. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 5(2), 176–189. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i2.2517>
- Rahmi, M. Yemmarhotillah, S. (n.d.). *Peran kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 12–29.
- Riska Syafitri, Miskun, Erfina, Rusli Ibrahim, W. (2022). *Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis “ Subsidi Silang ” Pada SDIT Imam Asy-Syafii*. 11(2), 274–284.
- Roybah, R., & Munib, A. (2022). Konsep Pendidikan Islam Perspektif KH. Ahmad Dahlan dan Relevansinya dengan Era Global Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pemikiran, Pendidikan Dan Penelitian Ke-Islaman*, 8(1), 86–99. <http://journal.uim.ac.id/index.php/ahsanamedia>
- Rusli Ibrahim, Asmarika, Agus Salim, Wismanto, A. (n.d.). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah Pekanbaru*. 4(1), 1082–1088.
- Sakban, Deprizon, N. (2020). Upaya Kepala Sekolah Dalam Menciptakan Budaya Religius di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *An-Nizom*, 5(3), 190–196. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/annizom/article/view/3761>
- Sakban, Junita Karinah, Nurul Aini, Lannuria, F. amelia. (2022). *Kebijakan Kurikulum Pendidikan di SDIT Fadilah Pekanbaru*.
- Sakban. (2021). Pengelolaan Guru dalam Rangka Pendayagunaan Sumber Daya Manusia Secara Optimal (Studi Evaluatif di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang). *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 6(1), 126–134.
- Sri Indriyani, NerianiDzakirah Nur AssyifaMaya Wulan sari, W. (2023). *Korelasi Kedudukan dan Fungsi Sunnah Sebagai Sumber Hukum dengan Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik*. 1(2), 123–135.

- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Supiani, S., Nurdin, N., Syahid, A., & Fakhurrozi, H. (2022). Manajemen Sumber Daya Manusia pada UPT Perpustakaan Universitas Tadulako Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 13–25. <https://doi.org/10.24239/jimpe.v1i2.1216>
- Susanto, B. W., & Lasmiadi, A. Muallif, Wismanto, A. Z. (2023). *Strategi Guru Pendidikan Agama islam dalam membentuk akhlak berkomunikasi peserta didik*. 12, 327–337.
- Syukri, Abdul Rouf, Wismanto, K. A. R. Q. (2023). Manajemen kepala Madrasah Ibtidaiyah dalam menumbuhkan pendidikan karakter religius pada era digital. *Jurnal on Education*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.29210/146300>
- Wardani, M. S., Nugroho, N. R. I., & Ulinuha, M. T. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(1), 27–33. <https://doi.org/10.23917/blbs.v1i1.9313>
- Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Muallif, A. (2023). *Aktualisasi Peran Guru Aqidah Akhlak dalam Mengembangkan Karakter Toleransi Peserta didik Pada Sekolah Dasar Islam Ar-Rasyid Pekanbaru*. 4(4), 1625–1633.
- Wismanto, Nova Yanti, Yapidus, Hamdi Pranata, D. (2022). Mitra PGMI : Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Aqidah untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Riau. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, VIII, 50–59.
- Wismanto. (n.d.). *Urgensi Guru PAI Dalam Pembentukan Akhlak Siswa Di Era Disrupsi-Parafrase*.
- Wismanto, Hitami, M., & Abu Anwar. (2021). Integrasi Islam dan Sains dalam Pengembangan Kurikulum di UIN. In *Jurnal Randai* (Vol. 2, Issue 1, pp. 85–94).
- Wismanto, W., Yanti, N., Yapidus, Y., Pranata, H., & Deprizon, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Aqidah untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Riau. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(1), 16–27. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i1.820>