

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Diana Ni'matul Khusna*, Laila Nursafitri**, Nur Indah Sari***

*diananimatulhusna28@gmail.com, **laila.nursafitri87@gmail.com,

***indahsaribaru3003@gmail.com

*Pendidikan Agama Islam, STAI Darussalam Lampung

ABSTRACT

Student learning outcomes are determined by the teacher's strategic role in teaching and learning activities. Learning will feel boring for students if it only focuses on the teacher, while the students' activities are just listening. It is important for teachers to choose a learning model that involves students during the learning process. One of them is the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research aims to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects in class VII Rangkayo Rasuna Said SMP IT Baitul Muslim by using the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with two cycles consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Class VII student Rangkayo Rasuna Said SMP IT Baitul Muslim is the research subject. The data collection methods are observation and tests. Data were analyzed using qualitative and quantitative data analysis. The research results are: 1) student learning outcomes during the pre-cycle were 56% of students completed, meaning student learning outcomes in PAI subjects were still low. 2) the use of the TGT type cooperative learning model can increase student learning outcomes in PAI subjects, namely in cycle I by 67% to 87% in cycle II. 3) student learning activity increased from 69% in cycle I to 87% in cycle II. Based on these results, this research achieved classical completeness.

Keywords: *Islamic Religious Education, Team Game Tournament, Learning outcomes.*

Copyright © 2024 Tadarus Tarbawy, Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

A. PENDAHULUAN

Peran strategis guru sebagai pendidik sangat berpengaruh pada kualitas pendidikan. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang diharapkan, seorang pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Terdapat lima prinsip dalam kegiatan pembelajaran yang disebutkan oleh M. Hosnan, yakni: (1) menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*); (2) meningkatkan kreativitas peserta didik;

(3) membuat lingkungan belajar yang menyenangkan; (4) mengandung muatan pembelajaran yang mencakup diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan; serta (5) diterapkannya beragam strategi dan metode pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam kepada peserta didik (Daniati dkk., 2020).

Penting bagi peserta didik untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah. Pendidikan Agama Islam memuat pembelajaran tentang agama Islam yang dipelajari oleh orang atau instansi

pendidikan dengan tujuan ingin memahami secara mendalam ajaran agama Islam pada setiap aspek yang kemudian dapat diimplementasikan dalam aktivitas kesehariannya (Syafirin dkk., 2023). Tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan iman kepada Tuhan Yang Maha Esa (Syafirin dkk., 2023). Demi tercapainya tujuan tersebut, guru Pendidikan Agama Islam bertanggung jawab terhadap pembentukan karakter religius peserta didik. Peserta didik dapat mengerti, mendalami, dan menerapkan ajaran agama Islam sebab peran guru sebagai pemimpin, pembimbing, dan teladan bagi siswanya. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru akan menentukan hasil belajar peserta didik (Rozak, 2023).

Tuntasnya hasil belajar dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang efektif. Sari Liani menyebutkan bahwa sebab dari rendahnya hasil belajar adalah minimnya kemauan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran, peserta didik hanya menyimak penjelasan guru (Daniati dkk., 2020). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif dan membosankan karena kurangnya keterlibatan langsung oleh peserta didik. Adnan dalam Mahendra Eka Putra menyebutkan bahwa tugas pendidik adalah mendorong kreativitas siswa agar mendapatkan hasil belajar yang berkesan, sedangkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan atas usaha siswa sendiri (Putra, 2022). Oleh sebab itu, penting bagi pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa selama proses belajar agar suasana belajar didalam kelas tidak terasa membosankan.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilaksanakan di SMP IT Baitul Muslim, ditemukan permasalahan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar belum tuntas pada mata pelajaran PAI. Hal ini dikarenakan belum bervariasinya model pembelajaran yang dimanfaatkan sebab proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sebagai pemberi informasi utama (*teacher centered*

learning), sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat selama pembelajaran berlangsung. Kurangnya keterlibatan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa bosan sehingga tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran. Siswa yang tidak fokus selama pembelajaran menyebabkan hasil belajar menjadi kurang maksimal. Adapun hasil *pretest* yang dilakukan peneliti saat pra survei menunjukkan bahwa terdapat 44% siswa belum tuntas pada materi Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah di Damaskus. Terdapat sebanyak 13 siswa dari 30 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Hasil *pretest* diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai *Pretest*

No	Nilai Prestasi Belajar	KKTP	Frek (f)	Presentase
1	90-100	70	10	33%
2	80-89		6	20%
3	70-79		1	3%
4	00-69		13	44%
Jumlah			30	100%

Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) (Halawa dkk., 2022). Model pembelajaran kooperatif juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif didalam kelas (Slavin, 2015). Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik saling membantu kelompoknya untuk mempelajari materi dan kemudian mendapatkan penghargaan atas keberhasilan yang diraihinya, sedangkan guru bertugas sebagai penengah, penstabil, dan organisator pembelajaran (Lathifa dkk., 2024). *Cooperative learning* terdiri dari berbagai macam tipe, diantaranya ialah tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model ini mengajarkan siswa untuk bekerja sama, memecahkan masalah, dan menghargai

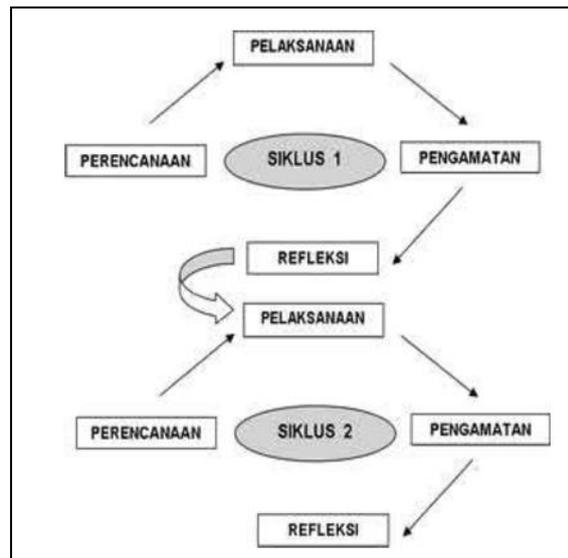
pencapaian kelompoknya (Lestari dkk., 2023).

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan model ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Armidi (2022) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu siswa tuntas sebanyak 70% pada siklus I menjadi 90% siswa tuntas pada siklus II. Adiputra dan Heryadi (2021) dalam penelitiannya bahwa hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata hasil presentase skor *pretest* sebesar 45% dan skor *posttest* sebesar 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 42%. Penelitian yang dilakukan oleh Najamudin (2020) bahwa pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa sebesar 46,67% meningkat menjadi 76,67% pada siklus II setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII Rangkayo Rasuna Said SMP IT Baitul Muslim Way Jepara Lampung Timur? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII Rangkayo Rasuna Said SMP IT Baitul Muslim Way Jepara Lampung Timur.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi empat tahap yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Mc Taggart

Pelaksanaan penelitian bertempat di SMP IT Baitul Muslim pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Rangkayo Rasuna Said sebanyak 30 siswa yang seluruhnya adalah siswa perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan tes. Adapun teknik analisis datanya adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran digunakan analisis data kualitatif. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = presentase

f = banyak siswa yang tuntas

N = banyak seluruh siswa

Dengan indikator keberhasilan tindakan sebesar 75% siswa tuntas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah di Damaskus.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa dengan peran pengajar sebaya yang terdiri dari permainan dan penguatan (Sindy Rahmawati dkk., 2023). Permainan dalam *Team Game Tournament* bermanfaat untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari bersama dalam diskusi kelompok meliputi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, kemudian dimainkan dalam turnamen dengan tujuan memperoleh skor untuk kelompoknya masing-masing (Farida dkk., 2022). Pemanfaatan unsur permainan, yang meliputi skor, tantangan, dan penghargaan bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik meningkat (Sari & Alfiyan, 2023).

Model pembelajaran ini mendorong kolaborasi antar siswa dimana seluruh siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda memiliki peranan penting dalam kelompoknya sehingga dapat menumbuhkan sifat saling menghargai dan membangun keterampilan kerja sama, adanya *game* dan turnamen menjadi stimulus bagi siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Amalia dkk., 2023). Pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) membuat siswa lebih antusias belajar dengan kegiatan diskusi kelompok dan peran aktif seluruh siswa dalam permainan dan turnamen akademik membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Rusman dalam Gunarta (2018) menyebutkan lima tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yakni pengkondisian

kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, serta rekognisi tim.

- 1) Pengkondisian kelas, guru memberikan informasi yang diperlukan untuk belajar, diantaranya ialah apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar materi Peradaban Islam Daulah Bani Umayyah di Damaskus
- 2) Pembentukan kelompok belajar (*team*) oleh guru, siswa belajar bersama dalam tim dengan mengerjakan LKPD yang telah disediakan.
- 3) Permainan (*game*), siswa menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.
- 4) Pertandingan (*tournament*), kompetisi antar kelompok dan evaluasi hasil turnamen oleh guru bersama dengan siswa.
- 5) Rekognisi tim, penghargaan kelompok atas hasil yang telah dicapai.

Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Keunggulan model pembelajaran ini yaitu:

- 1) Menumbuhkan motivasi dan kontribusi siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kemampuan sosial melalui pembelajaran kelompok.
- 3) Meningkatkan pencapaian akademik melalui *game* yang kompetitif dan menarik.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- 1) Menghabiskan waktu yang cukup lama.
- 2) Sulitnya pengkondisian siswa karena pengelompokan yang heterogen.
- 3) Terdapat siswa dengan kemampuan akademik yang bagus namun kemampuan sosialnya kurang sehingga kesulitan untuk menjadi tutor bagi siswa lainnya (Febrianti, 2020).

Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan beberapa cara, yaitu guru dapat merencanakan waktu dengan lebih efisien, membagi tugas dengan jelas, melatih keterampilan sosial siswa agar pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada siklus pertama, maka dilaksanakan refleksi dan perbaikan untuk diterapkan pada siklus kedua.

Pada tabel 2 berikut diuraikan hasil tes pada siklus pertama.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I

No	Nilai Prestasi Belajar	KKTP	Frek (f)	Presentase
1	90-100	70	2	7%
2	80-89		7	23%
3	70-79		11	37%
4	00-69		10	33%
Jumlah			30	100%

Tabel 2 menunjukkan presentase hasil tes pada siklus pertama yaitu sebesar 67% atau sebanyak 20 dari 30 siswa tuntas. Karena ketuntasan klasikal pada siklus pertama kurang dari indikator keberhasilan tindakan yakni 75%, maka tindakan dilanjutkan ke siklus dua. Hasil tes pada siklus dua dapat diperhatikan pada tabel 3 berikut.

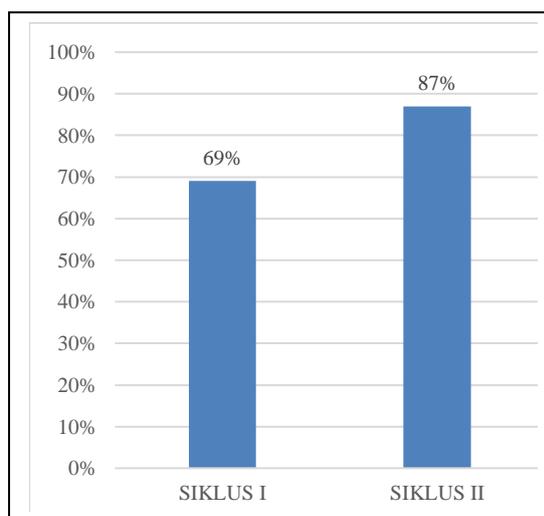
Tabel 3. Hasil Tes Siklus II

No	Nilai Prestasi Belajar	KKTP	Frek (f)	Presentase
1	90-100	70	15	50%
2	80-89		4	13%
3	70-79		7	24%
4	00-69		4	13%
Jumlah			30	100%

Tabel 3 menunjukkan nilai tes pada siklus dua yaitu presentase ketuntasan klasikal sebesar 87% atau sebanyak 26 dari 30 siswa tuntas. Karena ketuntasan klasikal pada siklus dua telah melebihi indikator keberhasilan tindakan yakni 75%, maka tindakan dirampungkan pada siklus dua.

Hasil belajar meningkat secara klasikal karena diterapkannya pembelajaran yang berfokus pada siswa. Keterlibatan seluruh peserta didik selama kegiatan belajar menyebabkan siswa tidak mudah bosan dan lebih fokus pada materi pelajaran. Hal ini

dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua yang dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



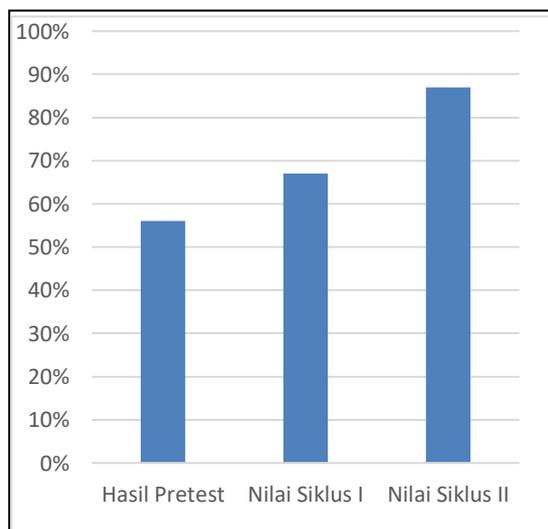
Gambar 2. Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I & Siklus II

Gambar 2 menampilkan peningkatan presentase aktivitas belajar siswa sebesar 18%, yaitu 69% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua.

Perbandingan hasil *pretest*, nilai siklus I, serta nilai siklus II dapat diperhatikan pada tabel 4 dan gambar 3 berikut.

Tabel 4. Perbandingan Hasil *Pretest*, Nilai Siklus I, dan Nilai Siklus II

Hasil <i>Pretest</i>	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
56%	67%	87%
Peningkatan	11%	20%



Gambar 3. Perbandingan Hasil *Pretest*, Nilai Siklus I, dan Nilai Siklus II

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 3 dapat dikemukakan bahwa diperoleh presentase peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11% dari pra siklus ke siklus pertama, dan 20% dari siklus pertama ke siklus kedua.

D. KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa meningkat dari sebelum diterapkan tindakan dan setelah diterapkan tindakan dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 56% saat pra siklus, meningkat menjadi 67% pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 86% pada siklus kedua. Keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran juga meningkat, dari 69% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601–608. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2642>
- Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022). Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 1(0), 158–168.
- Febrianti, N. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal al-Bahtsu*, 5(2), 106–118.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023).

Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. Nilacakra.

- Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1641>
- Putra, M. E. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>
- Rozak, A. (2023). Analisis Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas VII Di Sekolah Mts Negeri 01 Pamulang Tangerang Selatan: Pendekatan Metode Literature Study And Review (LSR). *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v6i1.149>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sindy Rahmawati, Anita Trisiana, & Mukhlis Mustofa. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Slavin, R. E. ; (2015). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik* (Bandung). Penerbit Nusa Media. [//pustaka.kemdikbud.go.id/index.php/3Dshow_detail%26id%3D35836%26keywords%3D](https://pustaka.kemdikbud.go.id/index.php/3Dshow_detail%26id%3D35836%26keywords%3D)
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>