Ashlach
Journal of Islamic Education

Journal of Islamic Education

Vol. 02 No. 01 April 2024 | Hal. 33 - 56
e-ISSN/p- ISSN : 2988-1285/2988-1277
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/ashlach

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Pada Materi Akidah Akhlak

Lailatuz Zahro [1]
Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan
INDONESIA

Korespondensi : mukaromahning17@gmail.com

Info Artikel

Riwayat artikel:

Submit: Februari 16, 2024
Review: Maret 10, 2024
Publish: April 29, 2024

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Kooperatif; Team Games Tournament; Akidah Akhlak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan dampaknya terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui survei yang melibatkan siswa kelas 9 sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat positif dari penerapan TGT dalam pembelajaran. Sebanyak 94.4% siswa merasa TGT membantu mereka memahami materi lebih baik, 83.3% menyatakan TGT membuat pembelajaran lebih menarik, dan 94.4% lainnya menganggap metode ini memudahkan kerja sama dengan teman sekelas. Model TGT, yang menggabungkan permainan edukatif dan kerja kelompok, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dianggap efektif untuk diterapkan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, terutama dalam membangun pemahaman yang mendalam dan karakter positif pada siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan semua siswa tanpa memandang perbedaan status. Model ini memberikan peran kepada semua siswa sebagai tutor sebaya, serta mengombinasikan elemen bermain dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan yang dirancang dalam model kooperatif TGT memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dikembangkan oleh *David De Vries dan Keath Edward* pada tahun 1995. Model TGT dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu sosial dan bahasa, dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, model ini sangat sesuai untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas dan memiliki satu jawaban yang benar. Meskipun demikian, TGT juga dapat disesuaikan untuk tujuan yang kurang spesifik dengan menggunakan penilaian terbuka, seperti esai atau penilaian kinerja.

Menurut *Slavin* dalam (Parhusip et al., 2023), terdapat lima komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu:

a. Presentasi kelas / pengamatan langsung

Presentasi kelas digunakan oleh guru untuk memperkenalkan materi pelajaran melalui pengajaran langsung, diskusi, atau presentasi audiovisual. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan menyampaikan konsep-konsep yang perlu dipelajari, serta memberikan cerita

Hak cipta (c) 2025 Ashlach : Jurnal Pendidikan Islam. Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 .

singkat sebagai pengantar mengenai materi yang akan diajarkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Perbedaan utama antara presentasi kelas dan pembelajaran biasa adalah bahwa presentasi kelas lebih terfokus pada unit TGT. Hal ini berarti siswa diharapkan memberikan perhatian penuh selama presentasi, karena informasi tersebut akan sangat membantu mereka dalam menjawab soal-soal saat kompetisi dalam permainan berlangsung.

b. Belajar kelompok

Kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh aspek kelas, Tujuan utama kelompok ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggotanya benar-benar belajar, dengan fokus khusus pada persiapan mereka untuk mengikuti permainan. Setelah guru menyampaikan materi, kelompok akan berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Kegiatan ini sering melibatkan diskusi tentang masalah yang dihadapi, membandingkan jawaban, dan mengoreksi kesalahan pemahaman jika ada anggota tim yang melakukan kesalahan. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, hal penting yang perlu ditekankan adalah mendorong anggota tim untuk memberikan yang terbaik dalam membantu satu sama lain.

c. Game (permainan)

Permainan dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh siswa dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan selama presentasi kelas dan latihan lainnya. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, permainan dapat berupa aktivitas yang mudah dikenali.

d. Tournament

Turnamen adalah struktur di mana permainan dilaksanakan. Biasanya, turnamen ini diadakan pada akhir minggu atau setelah menyelesaikan unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim melakukan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen, setiap siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa dari berbagai tingkat kinerja untuk memberikan kontribusi maksimal terhadap skor tim mereka, asalkan mereka berusaha sebaik mungkin. Setelah turnamen selesai, penilaian pun dilakukan.

e. Penghargaan

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, di mana setiap tim akan menerima sertifikat penghargaan jika rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Tim akan diberi julukan "Super Team" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "Great Team" jika rata-rata skor berada di antara 40-45, dan "Good Team" jika rata-rata skor berkisar antara 30-40 (Nasrudin & Maryadi, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dikembangkan oleh *David De Vries dan Keath Edward* pada tahun 1995. Model TGT ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk ilmu sosial dan bahasa, dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, model TGT sangat sesuai untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas dan memiliki satu jawaban yang benar. Namun, model ini juga dapat disesuaikan untuk tujuan yang kurang spesifik dengan menggunakan penilaian terbuka, seperti esai atau penilaian kinerja (Muhtar, 2020).

Metode pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang perbedaan status. Dalam metode ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan terdapat elemen permainan. Aktivitas siswa yang menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan lebih santai, sekaligus mendorong pengembangan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Anggraeni & Alpian, 2019).

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam mengatasi ketidaktahuan individu dengan cara mengoptimalkan potensi yang dimiliki setiap orang. Hal ini bertujuan agar mereka dapat mempersiapkan diri untuk kehidupan di masa depan melalui pola pikir yang terarah, pengembangan karakter yang baik, dan perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku. Keberhasilan pembelajaran harus dilihat dari berbagai aspek untuk mencapai tujuan pendidikan secara

menyeluruh, sehingga diperlukan upaya untuk mengejar ketertinggalan dalam dunia pendidikan yang belum sepenuhnya memenuhi target yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, kerja sama dari berbagai pihak sangat dibutuhkan agar ide, konsep, dan strategi dapat disatukan dan diimplementasikan dengan efektif.

Salah satu metode yang diterapkan oleh penulis sebagai mitra guru Akidah Akhlak dalam memberikan pembelajaran pada materi pelajaran Akidah Akhlak di tingkat menengah pertama adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Fokus dari model TGT adalah meningkatkan keaktifan peserta didik, yang diwujudkan melalui kompetisi antar kelompok siswa berdasarkan pengetahuan yang disampaikan secara lisan dan tulisan melalui pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Setiap kelompok berusaha untuk meraih nilai terbaik. Penerapan model pembelajaran TGT yang dipilih oleh penulis telah dirancang secara inovatif dan kreatif, dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan model TGT dipersiapkan melalui kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, sehingga penulis dapat menerapkan teknik yang membuat siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah pertama.

MTs Assalam adalah salah satu sekolah yang lebih sering menerapkan metode ceramah dan hafalan dalam pelajaran Akidah Akhlak, yang mengakibatkan siswa kurang aktif selama proses belajar mengajar. Penulis juga mengamati bahwa penggunaan metode hafalan tanpa pemahaman yang mendalam terhadap materi dapat berdampak negatif pada tingkat pemahaman siswa saat mempelajari Akidah Akhlak. Pemilihan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)? 2) Bagaimana respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)?

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Abdul Majid, 2013). Menurut Slavin, Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan turnamen akademik dan kuis, di mana siswa mewakili timnya untuk bersaing dengan lawan yang memiliki kemampuan setara. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, disertai permainan turnamen, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan bagi tim terbaik (Tamami, 2022)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan inovasi dalam reformasi pendidikan yang memadukan strategi pengajaran berbasis kerja sama. Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok kecil untuk memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan sosial. Pendekatan ini menekankan kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan guru berperan penting dalam memilih metode yang tepat dan memfasilitasi proses belajar (Sitorus, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan kemandirian dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Metode ini termasuk dalam kategori Student Teams Learning. Menurut Huda, TGT menekankan kerja sama tim dalam proses belajar untuk mencapai hasil optimal.

Indikator model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meliputi: (1) presentasi kelas: Setiap siswa diberi kesempatan mempresentasikan materi yang telah dipelajari di depan kelas, sementara kelompok lain menyimak, menyusun rangkuman, dan menyiapkan pertanyaan. Presentasi dilakukan secara bergiliran antar kelompok, dengan pembagian kelompok diatur oleh guru. Kegiatan ini dapat dilaksanakan melalui pertemuan tatap muka di kelas, (2) belajar

kelompok: Setiap kelompok menyiapkan materi untuk didiskusikan dan menunjuk seorang ketua yang bertugas mengatur serta menjelaskan kepada anggota lainnya. Jika ada pertanyaan yang tidak terjawab, guru akan memberikan penjelasan. Kelompok beranggotakan 4–5 siswa dengan karakter dan kemampuan yang beragam berdasarkan prestasi, jenis kelamin, etnis, dan ras. Fungsi kelompok adalah memperdalam materi bersama teman sejawat dan mempersiapkan seluruh anggota agar optimal saat mengikuti permainan edukatif (games), (3) permainan: Model permainan dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi setelah sesi presentasi kelas dan belajar kelompok. Permainan berupa kuis atau pertanyaan bernomor yang disiapkan guru atau siswa lain. Setiap siswa mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor tersebut. Jawaban yang benar akan memperoleh poin sebagai skor, (4) turnamen merupakan kompetisi antar siswa dalam beberapa kelompok yang dilaksanakan setelah penyampaian materi dan kegiatan belajar kelompok. Pada awal turnamen, guru menugaskan siswa berpindah ke meja yang telah disiapkan berdasarkan hasil observasi dan nilai tes sebelumnya. Terdapat lima meja turnamen (A–E), masing-masing beranggotakan 3–4 siswa secara acak , dan (5) rekognisi tim Secara sederhana, praktik turnamen ini mirip lomba cerdas cermat. Setiap siswa mengambil nomor untuk memperoleh pertanyaan dari guru, lalu menjawabnya. Jika tidak mampu menjawab, pertanyaan dapat dibantu oleh anggota kelompok. Apabila tetap tidak terjawab, guru memberikan jawaban, namun kelompok tersebut tidak memperoleh skor tambahan (Maimanah et al., 2024; Tamami, 2022).

Dalam penerapannya, guru menyiapkan materi dan media seperti kartu soal atau lembar kerja, membagi siswa ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang, serta menetapkan aturan permainan. Setelah kegiatan, poin dihitung dan penghargaan diberikan kepada tim berprestasi. Pengelolaan waktu dan kelas yang efektif menjadi kunci keberhasilan pembelajaran dengan model ini (Maimanah et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT bermanfaat sebagai alternatif menciptakan suasana belajar yang variatif, membantu guru mengatasi masalah seperti rendahnya minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa, serta melibatkan semua siswa tanpa membedakan status. Model ini juga memanfaatkan peran tutor sebaya dan mengandung unsur penguatan (reinforcement). Van Wyk menegaskan bahwa TGT lebih efektif dibanding metode ceramah dalam meningkatkan prestasi dan sikap positif siswa (Lidyawati, 2024).

Kelebihan TGT antara lain: melibatkan seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi, berinteraksi, dan mengemukakan pendapat; meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, dan pemahaman materi; menumbuhkan kebersamaan dan saling menghargai dalam kelompok; membuat siswa lebih bersemangat melalui pemberian penghargaan; serta menciptakan interaksi yang hidup antara siswa maupun dengan guru sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Sedngkan kekurangan TGT meliputi: membutuhkan waktu lebih lama, menuntut guru cermat memilih materi yang sesuai, serta berpotensi menimbulkan kegaduhan apabila pengelolaan kelas kurang efektif (Lidyawati, 2024)

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah salah satu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada perspektif postpositivisme, yang diterapkan untuk meneliti objek dalam kondisi alami (Lexy J. Moleong, 2014). Hakim *et al*., dalam (Yaasmin et al., 2024) menyatakan bahwa "Pendekatan kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian yang lebih menekankan pada proses analisis". Lebih lanjut Fitrah (Muh. Fitrah dan Lutfiyah, 2017) mengemukakan Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang memanfaatkan data deskriptif, baik dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan, untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti persepsi, perilaku, motivasi, tindakan, dan lain-lain.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis kondisi saat ini. Untuk analisis data, digunakan analisis data

kualitatif, yaitu analisis yang tidak bergantung pada angka, melainkan disajikan dalam bentuk narasi, penjelasan, dan pembahasan teori. Data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap data hasil observasi dan wawancara dianalisis melalui tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Widodo & Nurhayati, 2005; Yuliawati, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Menurut riyanto, observasi merupakan metode pengumpulan data yang meggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung (Tabrani ZA, 2014) Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi secara langsung yakni dengan mengamati secara langsung obyek penelitian yaitu siswa kelas IX di MTs Assalam. Wawancara merupakan suatu pengumpulan data dengan mengadakan tatap muka secara langsung antara orang yang bertugas mengumpulkan data dengan orang yang menjadi sumber data. Merujuk pada pengertian diatas, wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di ruangan lab computer dan pada jam Pelajaran dan dilakukan secara google form (kuesioner daring) yakni Responden menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan secara mandiri melalui formulir online.

Analisis data menurut bogdan dan biken adalah kegiatan mencari dan mengatur secara sistematis transkrip wawancara, catatan observasi lapangan, dan bahan lain yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Kegiatan analisis dilakukan dengan menelaah data, menata, membagi menjadi satu-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, menemukan apa yang bermakna dan apa yang diteliti dan dilaporkan secara sistematis (Tabrani ZA, 2014)

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Verifikasi keabsahan data adalah proses membandingkan data yang diperoleh dari observasi dengan data hasil wawancara. Langkah ini dilakukan untuk memastikan keakuratan data melalui teknik triangulasi. Triangulasi sendiri merupakan metode pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sumber lain sebagai alat untuk pengecekan dan pembanding data tersebut. Teknik triangulasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber (Alivia Intan Permadani, 2021; Purnamaningrum et al., 2012; Soraya & Sukmawati, 2023; Suharsimi Arikunto, 2013).

Triangulasi sumber berarti memverifikasi dan mengukur kembali tingkat kepercayaan sebuah informasi yang diperoleh dari waktu dan alat yang berbeda, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) membandingkan data hasil observasi dengan data hasil wawancara, 2) membandingkan pernyataan seseorang yang disampaikan di depan umum. 3) membandingkan pernyataan yang disampaikan seseorang secara terbuka dengan yang diutarakan dalam konteks pribadi, 4) membandingkan pandangan seseorang terhadap situasi penelitian dengan pandangannya dari waktu ke waktu, 5) mengevaluasi keadaan dan perspektif individu dengan berbagai opini dan sudut pandang orang lain, dan 6) membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang relevan (Soraya & Sukmawati, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Perencanaan

Langkah langkah awal untuk implementasi model pembelajaran TGT adalah:

1. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetisi dasar (KD) dan indicator pada mata pelajaran akidah akhlak[1]

2. Memilih materi yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan siswa agar dapat memancing diskusi dan pada implementasi model pembelajaran TGT ini penulis memilih materi beriman kepada hari akhir
3. Membentuk kelompok belajar
   Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan kemampuan yang beragam untuk menciptakan dinamika kelompok yang seimbang, setiap kelompok diberi nama kelompok 1 dan kelompok 2
4. Mempersiapkan materi sesuai dengan yang sudah dipelajari, merancang permainan permainan yang menuntut siswa untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan, misalnya dengan sistem poin bagi kelompok yang menjawab benar
5. Mempersiapkan sarana seperti kartu permainan, papan skor, lembar jawaban per kelompok
6. Menyampaikan aturan permainan kepada seluruh siswa agar mereka memahami alur kegiatan TGT dan hak serta kewajiban masing-masing, serta mekanisme penilaian, termasuk bagaimana skor akan diberikan untuk setiap jawaban atau tindakan yang benar, agar siswa memiliki tujuan yang jelas.

Implementasi (pelaksanaan)

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada mata Pelajaran akidah akhlak:

1. Persiapan sebelum kegiatan
   a. Guru menyiapkan rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, dan penilaian yang ingin dicapai
   b. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok kecil terdri dari 1 kelompok laki-laki dan 1 kelompok Perempuan
   c. Menyiapkan materi ajar serta pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk kuis. Pertanyaan harus bervariasi, mencakup tingkat pemahaman yang berbeda
2. Sosialisai aturan permainan
   a. Guru menjelaskan konsep model pembelajaran TGT kepada siswa, termasuk bagaimana permainan akan berlangsung dan apa yang diharapkan dari setiap kelompok
   b. Menyampaikan aturan permainan secara jelas, termasuk cara mendapatkan poin, waktu menjawab, dan tata cara penilaian (Yuliawati, 2021)
3. Pelaksanaan kegiatan
   a. Menjelaskan materi akidah akhlak bab beriman kepada hari akhir melalui diskusi kelas. Pastikan siswa memahami konsep yang akan diuji dalam permainan
   b. Melaksanakan turnamen, jadi siswa sebelum menjawab kuis yang tersedia dikasih tantangan berupa game memindahkan karet dari sedotan dari satu teman ke satu yang lain setelah berhasil baru diperbolehkan menjawab kuis tersebut, begitu
4. Pengumpulan dan penilaian
   a. Setiap kelompok mengumpulkan poin berdasarkan jawaban yang benar. Setelah setiap ronde, total poin dihitung dan ditampilkan di papan skor agar semua kelompok dapat melihat hasilnya.
   b. Memberikan umpan balik segera setelah setiap pertanyaan dijawab, menjelaskan alasan di balik jawaban yang benar atau salah. Ini membantu siswa memahami materi lebih dalam.
5. Refleksi dan diksusi akhir
   a. Di akhir kegiatan, adakan sesi refleksi di mana siswa dapat berbagi pengalaman mereka, tantangan yang dihadapi, dan apa yang mereka pelajari dari aktivitas tersebut.
   b. Diskusikan pelajaran yang diperoleh dari permainan, mengaitkan kembali dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian (Wijayanti, 2024) bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMPN 12 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Instrumen tes hasil belajar IPA dan kerjasama siswa di uji validitas dan relialibilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase kerjasama siswa meningkat sebesar 7,09% dari siklus pertama sebesar

75,08 % meningkat menjadi 82,17 % pada siklus kedua. Rata-rata hasil belajar IPA siswa meningkat sebesar 9,28 % dari siklus I 65,30 % meningkat menjadi 75,1% pada siklus kedua.

Hasil Penelitian (Putri & Wati, 2020) bertujuan mendeskripsikan penerapan model kooperatif Team Game Tournament (TGT) dan mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon tahun pelajaran 2019/2020. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan 24 siswa sebagai subjek, data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil menunjukkan model TGT efektif meningkatkan nilai rata-rata dari 51,625 (pra-siklus) menjadi 63,75 (siklus I) dan 75,625 (siklus II), dengan ketuntasan belajar naik dari 29,17% menjadi 79,17%.

Penelitian (Maimanah et al., 2024) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan Robert Slavin menggabungkan kerja kelompok dan kompetisi antartim, sehingga mendorong semua siswa, baik berkemampuan rendah maupun tinggi, untuk aktif berpendapat dan bekerja sama memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penerapan TGT terhadap minat belajar PAI dengan metode deskriptif kualitatif melalui studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi PAI.

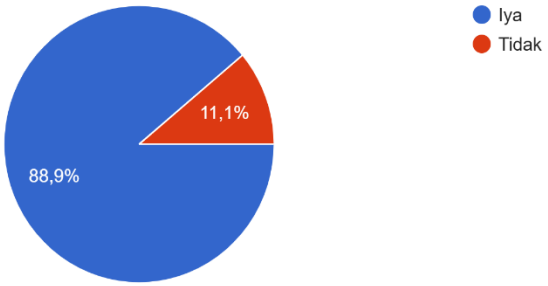
Evaluasi

1. Evaluasi proses pembelajaran
   Melakukan observasi selama pelaksanaan TGT untuk menilai keaktifan siswa, interaksi antar anggota kelompok, dan penerapan aturan permainan.
2. Evaluasi hasil belajar
   Mengadakan tes tulis berupa pilihan ganda, isian, atau esai singkat. untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi beriman kepada hari akhir mapel Akidah Akhlak yang telah diajarkan
3. Tindak lanjut
   a. Berdasarkan hasil evaluasi, buat rencana tindak lanjut untuk kegiatan pembelajaran berikutnya. Jika ada aspek yang perlu ditingkatkan, pertimbangkan cara-cara untuk mengatasinya.
   b. Jika hasilnya positif, pertimbangkan untuk mengulangi kegiatan TGT dengan materi yang berbeda atau menyesuaikan format berdasarkan umpan balik siswa.

Respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran times games tournament (TGT)

Berdasarkan hasil survey yang disebar oleh peneliti kepada siswa kelas IX Mts Assalam ditemukan beberapa respon yang diberikan oleh siswa terkait dengan implementasi model pembelajaran koopeartif tipe TGT dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan survey ini mempunyai kontribusi yang penting agar dapat dijadikan bahan evaluasi proses pembelajaran oleh guru Akidah akhlak. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 18 orang siswa kelas IX MTs Assalam Dari survey yang dilakukan tentang implementasi implementasi model pembelajaran koopeartif tipe TGT diketahui bahwa 16 orang dari 18 orang atau 88,9% mengatakan bahwa guru akidah akhlak menerapkan implementasi model pembelajaran koopeartif tipe TGT. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner daring (google form) yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas IX MTs Assalam yang menyatakan bahwa guru PAI ketika mengajar tema beriman kepada hari akhir. Beliau menggunakan 2 cara mengajar yaitu bermain karet pindah sedotan dan quiz team. Jawaban penyataan dalam butir 1 dapat dilihat pada diagram berikut:

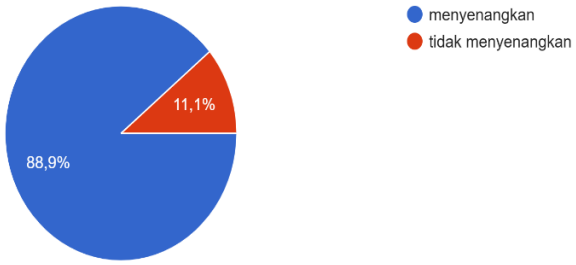
Penerapan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT



Berdasarkan dari gambar diagram di atas diketahui bahwa 16 orang dari 18 siswa atau 89,9% menyatakan guru Akidah Akhlak menerapkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran.

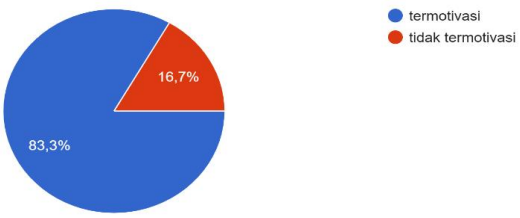
Berikut adalah respon siswa mengenai pernyataan perasaan senang dan tidak dalam implementasi. Berdasarkan perolehan data tanggapan siswa pada butir nomor 2 ditemukan bahwa 17 siswa atau 89% menyatakan ada perasaan senang terhadap implementasi integarsi metode pembelajaran quiz team dan talking stick. Dan 2 orang atau 11% menyatakan tidak menyenangkan. Mengenai respon siswa terkait dengan ketidak senangan dia terhadap penggunaan metode pembelajaran ini dikarenakan siswa ini kurang mempunyai rasa percaya diri dan keberanian dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan TGT (Times Games Tournament). Menurut 2 orang anak ini menyatakan takut salah jika menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya ataupun gurunya. Jawaban nomor 2 ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

Perasaan Siswa



Berikut adalah respon siswa terkait dengan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan implementasi model pembelajaran TGT. Berdasarkan perolehan data diketahui bahwa 14 orang siswa atau 83,3% menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, 4 orang siswa atau 16,7% menyatakan kurang termotivasi dengan implementasi model pembelajaran TGT ini. Berdasarkan hasil survey di atas, 4 orang yang tidak termotivasi mengikuti proses pembelajaran peneliti lakukan wawancara, mereka menyatakan tidak termotivasi karena kurangnya rasa percaya diri di dalam dirinya, takut ketika mendapatkan giliran memegang karet terakhir dan akhirnya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal seperti ini bisa dikurangi dengan cara guru selalu memberikan motivasi yang kuat dari luar agar mereka lebih senang lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. hal ini perlu adanya motivasi dari luar untuk menumbuhkan rasa percaya diri dalam siswa guru yang menjadikan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi. guru juga menggunakan metode pembelajaran yang variatif, serta terus membangun kesadaran dan dorongan siswa untuk selalu bersemangat demi mencapai masa depan yang cerah.

Motivasi



Hasil penelitian oleh (Firmansyah et al., 2019) Efektivitas model pembelajaran terlihat dari meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar. Studi pendahuluan menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa kelas VII F pada pembelajaran PAI, khususnya dalam mengerjakan tugas dan berdiskusi kelompok. Melalui penelitian deskriptif dengan model PTK, diterapkan Teams Games Tournament (TGT) sebagai solusi. Setelah dua siklus tindakan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi, hasilnya menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti games dan turnamen setelah melalui tahap penyajian materi dan kerja tim.

Penerapan TGT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al Masruroh Puger bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi serta mengatasi kejenuhan yang sering muncul ketika hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian dengan pendekatan kualitatif melalui studi lapangan, observasi, dan wawancara menunjukkan perubahan positif: siswa menjadi lebih aktif, merasa senang karena belajar sambil bermain, dan mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa lebih singkat, menyenangkan, dan melibatkan semua siswa secara aktif (Tamami, 2022).

KESIMPULAN

1. Implementasi model pembelajaran TGT (Times Games Tournamnet) adalah sebagai berikut: a. Perencanaan/persiapan, b. Pelaksanaan, antara lain: a) Pendahuluan, b) Kegiatan inti, dan c) Penutup dan c) Evaluasi
2. Respon Siswa Terhadap Implementasi model pembelajaran TGT (Times Games Tournamnet) Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil survey, implementasi model pembelajaran TGT mendapatkan tanggapan yang cukup positif dari mayoritas siswa. Sebanyak 89% siswa menyatakan senang dengan model TGT, sementara 11% merasa kurang nyaman. Ketidaknyamanan ini biasanya disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri dan ketakutan menjawab pertanyaan di hadapan teman atau guru. Dalam hal motivasi belajar, 83,3% siswa merasa termotivasi dengan model TGT, sedangkan 16,7% siswa masih merasa kurang termotivasi, terutama karena takut jika harus menjawab pertanyaan terakhir. Sebagian besar siswa, yaitu 94,4%, menyatakan bahwa model TGT memudahkan mereka memahami materi pelajaran PAI, meskipun 5,6% masih merasa kesulitan memahami materi tersebut. Selain itu, 94,4% siswa merasa lebih berani menyampaikan pendapat di kelas, meskipun ada yang masih kurang percaya diri karena takut salah.

REFERENSI

Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

Alivia Intan Permadani. (2021). METODE DIROSATI DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BACA SEJAK DINI DI TPQ NURUL FALAH BRINGIN LAWANG JENGGAWAH. *Ngarsa Journal of Dedication Based on Local Wisdom*, *1*(1), 21–32. http://ngarsa.iain-jember.ac.id/index.php/ngarsa/article/view/4/ngarsa

Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *9*(2), 181–193. https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086

Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(1), 32–49. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358

Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT:

Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, *6*(2), 104–113. https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583

Lexy J. Moleong. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Lidyawati, R. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam AI Abror Situbondo Tahun 2024. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 26–33.

Maimanah, M., Millah Al Firdaus, J., & Yusron Maulana El-Yunusi, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 21–24.

Muh. Fitrah dan Lutfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas dan Studi Kasus*.

Muhtar, M. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V B MI Nurul Huda Sidoarjo. *FIKROH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *13*(1), 59–80. https://doi.org/10.37812/fikroh.v13i1.59

Nasrudin, N., & Maryadi, M. (2019). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam Pembelajaran di SD. *Manajemen Pendidikan*, *13*(2), 15–23. https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.6363

Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *11*(2), 293. https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816

Purnamaningrum, A., Dwiastuti, S., Maya Probosari, R., & Noviawati. (2012). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X-10 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012 Increasing of Student'S Creative Thinking Through Implementation of Problem Based Learn. *Pendidikan Biologi*, *4*(3), 39–51.

Putri, P. O., & Wati, E. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament(Tgt) Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa. *Intersections*, *5*(1), 38–45. https://doi.org/10.47200/intersections.v5i1.514

Sitorus, E. N. (2017). The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics. *International Journal of Sciences*, *34*(1).

Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 34–42. https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920

Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Renika Cipta.

Tabrani ZA. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Tamami, B. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Teams Games Tournament*, *8*(1), 1–14.

Widodo, A., & Nurhayati, L. (2005). Tahapan pembelajaran yang konstruktivis: bagaimanakah

pembelajaran sains di sekolah? *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, *September*, 1–11.

Wijayanti, N. T. dan A. (2024). *IMPLEMENTASI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR IPA*. *3*(1), 110–118. doi.org/10.58194/as.v3i1.1469

Yaasmin, L. S., Subrata, H., & Hendratno. (2024). Analisis Penggunaan Media Google Sites Berbasis Konstruktivisme dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(1), 426. https://jurnaldidaktika.org

Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(2), 356–364. https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868