

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI SISWA: RESEARCH BASE DI
SEKOLAH**

Dinda Kenanga Larasati¹, Moh. Faizin²

¹UIN Sunan Ampel Surabaya, ²UIN Sunan Ampel Surabaya

¹dindakenanga065@gmail.com, ²faizin7172@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that during learning, not all students have the same learning power and active involvement, resulting in significant differences in learning outcomes, in addition, many students still choose their own group mates in socializing or forming groups, resulting in homogeneous groups. Therefore, the researcher conducted this study aimed to analyze the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in improving learning outcomes and the formation of Islamic character of students in the subject of Islamic Religious Education, the material of avoiding backbiting and carrying out tabayun class VII-B at SMPN 1 Krian. This research method uses a descriptive qualitative approach with classroom observation methods. The results of these observations indicate that class VII-B students carry out learning with the TGT type which is considered effective in improving student learning outcomes and forming their Islamic character with honesty, cooperation, responsibility and mutual respect.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik ketika pembelajaran, tidak semua memiliki daya belajar dan keterlibatan aktif yang sama, sehingga mengakibatkan perbedaan hasil belajar yang signifikan, selain itu masih banyak siswa dalam bersosialisasi atau berkelompok memilih teman kelompoknya sendiri sehingga terjadinya kelompok homogen. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dari penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter islami siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun kelas VII-B di SMPN 1 Krian. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi di kelas. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwasannya siswa kelas VII-B melakukan pembelajaran dengan tipe TGT dinilai efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membentuk karakter

islami mereka dengan sikap jujur, kerja sama, tanggung jawab dan saling menghargai.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Usaha sadar dan terencana dalam memberikan bimbingan atau suatu bantuan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang telah diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik guna mencapai kedewasaannya dalam mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri merupakan pengertian dari pendidikan (Hasyim et al., 2023). Menurut Hartono dan Laila, pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas individu (Hartono & Badriyah, 2023). Pendidikan tidak hanya lingkup sains saja, tetapi juga diperlukan pendidikan agama. Menurut (Jamaludin dalam (Hasyim et al., 2023)) agama Islam merupakan agama yang universal. Di dalamnya umat Islam di ajarkan mengenai aspek kehidupan, baik duniawi maupun akhirati. Melaksanakan pendidikan merupakan salah satu kewajiban dari ajaran agama Islam kepada umatnya.

Lingkungan dapat mempengaruhi partisipasi aktif siswa, seperti ukuran kelas, tempat duduk, kondisi kelas, dan waktu belajar (Lokahita et al., 2024). Untuk meningkatkan kualitas sekolah, dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni dengan peningkatan awal bekal siswa baru; peningkatan kompetensi guru; peningkatan kualitas pembelajaran; peningkatan isi kurikulum; penilaian hasil belajar siswa; penyediaan bahan ajar yang memadai dan penyediaan sarana belajar yang nyaman (Hasyim et al., 2023). Dari semua cara tersebut, peningkatan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidik menduduki posisi yang sangat strategis dan akan berdampak positif. Saat ini, seringkali menjumpai proses pembelajaran yang melakukan komunikasi satu arah dengan mengandalkan metode ceramah. Komunikasi satu arah ini dapat menyebabkan dampak negative terhadap hasil pendidikan, yakni dapat membuat peserta didik tidak terdorong belajar secara mandiri tetapi

bergantung pada informasi yang disampaikan oleh guru (Hasyim et al., 2023).

Model pembelajaran merupakan bagian dari struktur pembelajaran yang cukup luas. Dalam model pembelajaran, mencakup pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Guru sebagai pengembang RPP harus mempunyai pemahaman yang memadai mengenai model-model pembelajaran agar dapat diimplementasikan dengan tepat dan tujuan pembelajaran bisa efektif (Yulianto et al., 2016). Namun dalam praktiknya, masih banyak permasalahan dan pelaksanaannya tidak berjalan sesuai harapan. Masih banyak siswa yang pasif sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang baik. Hal ini disebabkan rumitnya kurikulum dan mata pelajaran yang disiapkan guru menyebabkan kurangnya motivasi pada siswa. Padahal, motivasi merupakan faktor terpenting dalam belajar (Lokahita et al., 2024). Banyak kejadian di lapangan dimana masih banyak guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni dengan metode ceramah, hal ini menyebabkan peserta didik pasif dan bahkan bosan dalam pembelajaran

sehingga pemahaman mereka tidak maksimal (Hasyim et al., 2023). Dalam konteks ini, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami materi PAI dan hasil belajar mereka meningkat. Ada beragam cara untuk mengstimulasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengalihkan pendekatan pembelajaran dari pusat pada guru ke pendekatan yang berorientasi pada siswa (Alawiyah et al., 2023).

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat (Hartono & Badriyah, 2023). Metode yang dipilih guru kelas dapat mempengaruhi partisipasi aktif siswa. Guru mempunyai pengaruh paling besar terhadap siswa, sikap positif guru dan metode atau gaya mengajar yang digunakan sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam berbicara dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Lokahita et al., 2024). Untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan di mana siswa

bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, meningkatkan keterlibatan dan interaksi aktif dalam lingkungan kelompok yang kolaboratif dan beragam. Salah satu model kooperatif learning yang dapat diterapkan yakni model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

TGT merupakan pendekatan di mana peserta didik bekerja dalam tim kecil, bermain game untuk menguji pemahaman mereka, dan berpartisipasi dalam turnamen untuk memotivasi belajar dan kerja sama tim menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Yulianto et al., 2016). Team Games Tournament dalam pembelajaran kooperatif merupakan senjata untuk menghidupkan sebuah suasana belajar agar peserta didik mampu berpartisipasi aktif dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Salah satu cara untuk menambah kegembiraan dan antusiasme pada pembelajaran tekstual yang diperlukan adalah dengan menggunakan teams games tournament (TGT). Sesuai namanya, Teams Games Tournament, menerapkan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas

selesai dan tidak menerapkan kuis yang biasa diterapkan dalam model cooperative learning lainnya. Dalam turnamen ini, peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Sehingga, seluruh peserta aktif berkontribusi dan menyalurkan rasa bosannya pada turnamen tersebut (Lokahita et al., 2024).

Model pembelajaran ini menakanankan pada tercapainya tujuan dan kesuksesan kelompok berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Dimana peserta didik saling mendorong satu sama lain, menghargai dan menjalin persahabatan antar kelompok tanpa memandang perbedaan suku, ras, budaya dan etnis. Dengan model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam

proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Andrijanto, 2023).

Dengan menggunakan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam model pembelajaran ini setiap siswa harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran, membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit, agar terjadinya interaksi antar peserta didik untuk saling memberi pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru tanpa membedakan suku, sosial, budaya dan kemampuan (Armidi, 2022). Model pembelajaran kooperatif ini bisa menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan kemampuan mereka dalam berpikir cepat melalui pelaksanaan permainan turnamen. Hal ini diharapkan dapat

membuat proses pembelajaran lebih dinamis, menarik, menghindari rasa bosan, serta berimplikasi pada hasil belajar siswa. (Hartono & Badriyah, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran seperti matematika (Hasanah et al., 2020), IPA (Mahardi et al., 2019), dan olahraga (Andrijanto, 2023). Namun, fokus penelitian tersebut sebagian besar masih terbatas pada aspek kognitif. Sementara itu, kajian yang mendalam mengenai penerapan TGT pada Pendidikan Agama Islam, khususnya materi akhlak seperti bab menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun masih relative jarang dilakukan. Padahal tujuan utama PAI bukan hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan akhlakul karimah dan nilai-nilai Islami dari diri siswa. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian dalam penerapan TGT yang tidak hanya diarahkan pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter Islami. Oleh karena ini, penelitian ini dilakukan untuk mengisi gap tersebut dengan mengkaji penerapan TGT dalam

meningkatkan hasil belajar sekaligus nilai religious siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Krian. Analisis kualitatif ialah langkah-langkah penelitian yang dapat menjadikan hasil data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis maupun secara lisan dari orang-orang ataupun tanggapan yang perlu diperhatikan (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes uraian dan observasi mengenai materi pendidikan agama Islam bab menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Teks uraian materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun digunakan untuk mengukur partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan observasi dipakai untuk memperhatikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta memperhatikan nilai-nilai Islami yang diterapkan selama proses TGT.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kegiatan yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku manusia, yang diakibatkan oleh pengalaman (Andrijanto, 2023). Hal tersebut diperoleh dari pengetahuan, perilaku, dan keterampilan, melalui jalan latihan yang senantiasa di landasi oleh itikad dan tujuan tertentu. Menurut Mega & Timoteus, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nirmala et al., 2024). Pendapat dari (Erawati, 2022) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang pembelajar dari proses belajar yang ditempuh di suatu sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui evaluasi belajar atau dapat pula diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif,

maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termaksud kedalam hasil belajar (Hartono & Badriyah, 2023). Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa (Z. A. Siregar et al., 2023).

Pendidikan Agama Islam

Definisi Pendidikan dan Pendidikan Islam Ajaran pertama dalam Islam adalah ketika Jibril datang menemui Nabi Muhammad. yang ada di gua Hira. Dalam pengajarannya Jibril bertanya kepada Nabi membaca dan mengikuti apa yang dibacakan kepadanya. Surah al-Alaq ayat 1 sampai 5 adalah bukti bahwa kemunculan Islam ditandai dengan pengajaran dan pendidikan sebagai fondasi utama setelah iman, Islam dan ihsan. Pendidikan sebagai upaya membina dan mengembangkan pribadi manusia;

aspek spiritual dan fisik, juga harus berlangsung secara bertahap. Karena tidak ada ciptaan Tuhan yang secara langsung diciptakan dengan sempurna tanpa melalui proses (Hidayah, 2023). Kematangan dan kesempurnaan yang diharapkan bertitik tolak pada pengoptimalan kemampuannya dan potensinya. Tujuan yang diharapkan tersebut mencakup dimensi vertikal sebagai hamba Tuhan; dan dimensi horisontal sebagai makhluk individual dan sosial. Hal ini dimaknai bahwa tujuan pendidikan dalam pengoptimalan kemampuan atau potensi manusia terdapat keseimbangan dan keserasian hidup dalam berbagai dimensi.

Demikian pula yang diharapkan oleh pendidikan agama Islam, (Ayatullah, 2020) berpendapat bahwa pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidihkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidihkan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan /atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan

sebagai pandangan hidupnya. Sementara itu menurut Hilda, dkk mengartikan tujuan Pendidikan Agama Islam (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika (H. D. Siregar et al., 2024).

Dari definisi pendidikan agama Islam di atas, terdapat kemiripan makna yaitu keduanya sama-sama mengandung arti pertama, adanya usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kuntinue. Kedua, adanya hubungan timbal balik antara orang pertama (orang dewasa, guru, pendidik) kepada orang kedua, yaitu peserta dan anak didik. dan ketiga adalah akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Namun tidak kalah pentingnya dari aspek epistemologi bahwa pembinaan dan pengoptimalan potensi; penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward pada awal tahun 1970-an. Teori ini menekankan pembelajaran melalui kerja sama kelompok, dimana siswa dibagi ke dalam tin-tim heterogen untuk belajar bersama, kemudian mengikuti turnamen akademik yang bersifat permainan (game) dan kompetitif (Devries & Edwards, 1973). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu model TGT ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hasyim et al., 2023). Menurut Setyaningrum, dkk model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran dimana peserta didik dalam berkelompok yang memiliki perbedaan kemampuan mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Selian itu, tipe

permainan pembelajaran turnamen ini yaitu melibatkan antar peserta didik menjadi tutor untuk mendalami materi. Permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT mengharuskan seluruh peserta didik berperan aktif secara keseluruhan yang dapat menjadi sebab peserta didik lebih bertanggung jawab, mampu bekerja sama, jujur, mempunyai rasa persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Menurut (Noviana, 2022), "Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan". Sedangkan menurut (Arrahman & Supriadi, 2025) bahwa "Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda". Menurut (Mahardi et al., 2019), "Teams Games

Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins". Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah metode berkelompok yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Pada Teams Games Tournament (TGT) tidak terdapat kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lain. Sebagai penggantinya, diadakan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai.

Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Turnamen memungkinkan siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor bagi kelompoknya jika mereka berusaha dengan maksimal, hal ini dikarenakan siswa berkemampuan akademik rendah dan tinggi mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun anggota kelompok (Hasanah et al., 2020).

Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), cara permainan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru membimbing peserta didik dalam menentukan kelompok, kemudian mengarahkan strategi kepada peserta didik. Setiap kelompok memiliki kesempatan yang sama bagi masing-masing peserta didik yaitu mengerjakan soal dalam waktu 15 detik. Peserta didik akan berbaris memanjang sesuai dengan strategi masing-masing dari kelompok. Hal tersebut, menjadikan tournament menjadi kondusif tanpa adanya berebut posisi ataupun menjawab soal pada masing-masing kelompok (Setyaningrum & Asrofah, 2024).



Gambar 1 Bagan Model Pembelajaran TGT

Menurut (Mahardi et al., 2019), langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah:

a. Persentasi materi

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi,

apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 5-6 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

c. Game turnamen

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa.

Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah guru menempelkan pertanyaan di kertas buvalo/ manila secara tertutup. Lalu kertas tersebut ditempelkan di papan tulis. Tempelkan kertas sesuai dengan banyaknya kelompok.

Setiap siswa dalam satu kelompok diberi waktu 15 detik dalam menjawab soal, mereka bisa menjawab lebih dari satu soal jika waktu masih tersisa. Siswa dalam satu kelompok juga diberi keringanan untuk kerjasama dalam menentukan jawaban. Teknik pengerjaan dilakukan berulang hingga semua soal terjawab. Kelompok yang tercepat dan memiliki jawaban tepat akan meraih point tertinggi.

d. Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok

yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

Hasil Pelaksanaan TGT di SMPN 1 Krian

Sebagaimana peristiwa yang telah dialami oleh peneliti pada kegiatan observasi di SMPN 1 Krian dengan sasaran peserta didik kelas VII-B yang berjumlah kurang lebih 33 anak pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun secara menyeluruh peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran langsung sehingga sulit untuk memahami konsep materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan dari permasalahan yang telah terjadi di kelas VII-B SMPN 1 Krian dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan untuk pertemuan selanjutnya/ bab selanjutnya. Hal yang perlu dilakukan yakni menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang merupakan model pembelajaran inovatif dibalut dalam konsep permainan.

Pengimplemtasian pembelajaran Teams Tournament (TGT) model Games mampu mengefektifkan startegi pembelajaran yang memiliki maksud untuk peserta didik berperan aktif secara

meningkat secara menyeluruh tanpa adanya yang mendominasi belajar saat proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik mendapati etos belajar dan hasil belajar yang memuaskan karena dalam model ini merepakan belajar sambil bermain. Sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak terasa jenuh apalagi tidak terasa nyaman dirasakan oleh peserta didik. Ketika pembelajaran berlangsung dapat terlaksana dengan baik maka akan didapat pula tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Data hasil observasi kelas VII-B yang berjumlah 33 peserta didik, selanjutnya akan diperoleh dari hasil belajar peserta didik yaitu pada tes uraian/ esay mengenai materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Sehingga nilai dari hasil kerja kelompok peserta didik kelas VII-B akan berbeda-beda tiap kelompok. Ketika pelaksanaan model teams games tournament (TGT) guru memperhatikan aktivitas keaktifan peserta didik dalam pengimplementasian model tersebut (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Hasil penerapan yang telah dilakukan di kelas VII-B SMPN 1 Krian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams

Games Turnamen (TGT) membawa manfaat sebagai berikut:

1. Pemahaman bahan ajar

Model TGT pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun, pengetahuan dikonstruksi sendiri oleh peserta didik melalui aktivitas belajar yang dilakukan oleh kelompok. Pengetahuan yang dikonstruksi sendiri dapat bertahan lama dalam memori siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Model pembelajaran TGT merangsang pikiran peserta didik untuk berpikir kritis

Model pembelajaran TGT merangsang pikiran peserta didik untuk berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada pada lembar kerja materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun. Sehingga mampu memberi manfaat dalam mengembangkan berpikir kritis peserta didik dengan optimal.

Penerapan model pembelajaran TGT ini juga mampu membentuk peserta didik dengan kemampuan Abad-21 yang sangat dibutuhkan ketika peserta didik bergerak dalam dunia masyarakat yaitu, pada

kegiatan berdiskusi dan presentasi (Communication), melakukan Kerjasama (Collaboration), dalam tanya kelompok jawab, menanggapi, menjawab soal (Critical thinking), dan memaparkan hasil diskusi dan penilaian dengan menarik (Creativity) (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang telah dilaksanakan di kelas VII-B yakni guru membagi peserta didik yang berjumlah 33 itu menjadi 6 kelompok. Ketika pelaksanaan model teams games tournament (TGT) guru memperhatikan aktivitas keaktifan dan keinginan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Bersumber dari hasil belajar materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun, peserta didik kelas VII-B SMPN 1 Krian bahwasannya terdapat peningkatan minat belajar, keaktifan, dan keterampilan sosial pada peserta didik sehingga mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melalui penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Turnamen (TGT), guru bersama peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini tentu

membawa kebermanfaatan bagi peserta didik maupun bagi guru yakni peserta didik dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan 4C yang akan sangat berguna di masa depan ketika bermasyarakat, pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, dan penanaman sikap tanggung jawab dalam bekerja sama. Tentu hal ini juga bermanfaat baik bagi guru, karena peserta didik yang aktif dan mudah dikondisikan akan meringankan tugas guru, sebab guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas

Pembentukan Karakter Islami melalui Model TGT

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga memiliki kontribusi besar terhadap pembentukan karakter Islami siswa. Hal ini terlihat jelas ketika TGT diterapkan pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun.



Gambar 2 Bagan Pembentukan Karakter Islami Siswa melalui Model TGT

- a. Kejujuran (Shiddiq)
Perilaku ini dapat dibentuk melalui mekanisme permainan turnamen. Dalam prosesnya siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan sesuai kemampuan mereka, sehingga melatih kejujuran dalam menjawab soal. Mereka dilarang mencontek atau bertanya ke kelompok yang lain. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa TGT mampu membiasakan siswa untuk bersikap jujur dan bertanggung jawab dalam kelompok (Setyaningrum & Asrofah, 2024).
 - b. Kerjasama dan Ukhuwah
Kerjasama dan ukhuwah ini dapat tumbuh melalui sistem kelompok heterogen dalam permainan TGT. Siswa dengan kemampuan tinggi dapat membantu teman yang kesulitan, dan siswa yang lain juga diberi kesempatan agar bisa berkontribusi dalam sebuah tim/ kelompok. Kondisi ini dapat menumbuhkan rasa persaudaraan, solidaritas, serta tolong-menolong dalam kebaikan (Alawiyah et al., 2023).
 - c. Tanggung jawab
Sikap tanggung jawab ini terbentuk karena setiap anggota kelompok dituntut memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya. Dengan demikian, siswa belajar bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada partisipasi setiap individu. Hal ini sejalan dengan pandangan (Azmi et al., 2023) bahwa TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran.
 - d. Saling Menghargai
Sikap ini tampak ketika siswa berkompetisi dalam sebuah turnamen atau permainan. Siswa dilatih untuk menghargai pendapat atau hasil yang diterima, siswa juga dituntut untuk bersaing secara sehat tanpa menjatuhkan kelompok lain. Proses ini sesuai dengan tujuan PAI dalam menanamkan akhlakul karimah (H. D. Siregar et al., 2024).
- Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT**
- Menurut (Azmi et al., 2023) menyatakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya:
- a. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,

- b. Motivasi belajar lebih tinggi,
- c. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Di dalam TGT juga terdapat kelemahan di antaranya, bagi guru sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, serta adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya. Selain itu, terdapat peserta didik yang kesusahan dan belum adanya kebiasaan dalam mengonstruksi pengetahuan bersama teman sekelompoknya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman lebih kepada siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam setiap proses pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerja sama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang mampu membentuk suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif secara menyeluruh sehingga hasil belajar peserta didik tercapai dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya, di mana penerapan TGT masih relative sedikit dikaji pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya model TGT tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai religious seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab dan sikap saling menghargai. Dengan demikian,

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam PAI untuk meningkatkan hasil belajar dan memperkuat akhlakul karimah serta membentuk karakter Islami siswa di nilai berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- 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), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Arrahman, I., & Supriadi. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KERJA SAMA DALAM PEMBELAJARAN PAI FASE D DI UPTD SMPN 3 HARAU. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 6(1), 422–432.
- Ayatullah. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI MADRASAH ALIYAH PALAPA NUSANTARA. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2, 206–229.
- Azmi, F., Aprison, W., Iswantir, M., & Junaidi, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 218–225.
- Devries, D. L., & Edwards, K. J. (1973). Learning Games and Student Teams: Their Effect in Classrom Proess. *American Educational Research Journal*, 10, 307–318. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/1161661>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHES: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hartono, H., & Badriyah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Islamika*, 5(4),

- 1644–1657.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v5i4.4008>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hasyim, A., Hermawan, I., & Aini Farida, N. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 354–367.
<https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7074>
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33.
<https://ejournal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Lokahita, I., Reza Febrian, M., Dwiyantri Syahrudin, N., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Cooperative (Teams, Games, Turnament) di SMPN 1 Karawang Barat. 03(03), 72–79.
<https://journal.nabest.id/index.php/annajah>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301.
- Noviana, 'Aina. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar PAI. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 375–384.
<https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–9.
- Siregar, H. D., Hasibuan, Z. E., Syekh, U. I. N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi Siswa Dengan Berbagai Karakteristiknya , Tujuan , Materi , Alat Ukur Keberhasilan , Termasuk Jenis. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi*, 2(5), 132–133.
- Siregar, Z. A., Kirana, I. O., Nasution,

- Z. M., & Hidayati, N. (2023). Penerapan Model Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MTs Khairatul Islamiyah Pematangsiantar. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(2), 300–309. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i2.530>
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2016). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>