

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) MATA PELAJARAN PAI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 2
KUALA KAPUAS**

**Aulia Rahmi¹, Hairunnisa², Raudatul Janah³, Suci Lestari⁴, Suhaibatul
Iklimatuz Zahra⁵**

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in improving students' learning outcomes. The research method used is quasi-experimental with pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two groups of X grade students in SMK Negeri 2 Kuala Kapuas, with one class as an experimental group that applied the TGT model and one class as a control group that used conventional learning methods. The results showed that there was a significant difference between the learning outcomes of students using the TGT model and students using conventional methods. Data analysis using t test showed that the average posttest score of the experimental group was higher than that of the control group. In addition, observation of the learning process revealed that the TGT model increased students' active participation, teamwork, and learning motivation. The conclusion of this study is that the TGT type cooperative learning model is effective in improving student learning outcomes. Therefore, this model can be used as an alternative learning strategy to improve the quality of education in schools.

Keywords: *Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT),
Effectiveness Learning Outcomes, Learning Motivation*

¹ Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, email : auliarahmi3322@gmail.com

² Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, email : hairunnisahairunnisa650@gmail.com

³ Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, email : raudatuljanah895@gmail.com

⁴ Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, email : suciiilesstari05@gmail.com

⁵ Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Kuala Kapuas, email : suhaibatuliklimatuzzahra3@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Wiji Suwarno (dalam Tamami: 2022), pada pelajaran di kelas seorang guru terpacu pada enam dasar pendidikan yang telah dikatakan oleh UNESCO yang memiliki tujuan untuk dilakukan pada prinsip pembelajaran kemudian diterapkan pada dunia pendidikan, di mana : bias belajar mengetahui, kemudian belajar melakukan, dan belajar untuk menjadi seseorang, kemudian belajar untuk bekerja sama, dan belajar bagaimana cara-cara atau strategi dalam belajar, dan belajar secara terus-menerus.

Bagi guru pembelajaran di dalam sekolah saat ini terkadang selalu terbiasa menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas tinggi dalam merancang kegiatan pembelajaran PAI. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu menggunakan media atau alat peraga pembelajaran sesuai dengan materi PAI yang akan dikaji. Siswa dapat memahami suatu konsep PAI dengan baik dan mudah apabila dalam proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif. Untuk merealisasikan hal ini maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang secara tidak langsung dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat aktif selama proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model Teams Games Tournament (TGT), yaitu jenis pembelajaran kooperatif. Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan di mana kegiatannya melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan melibatkan permainan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk pembelajaran kooperatif dengan model Team Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih nyaman belajar sekaligus mengajarkan mereka untuk bertanggung jawab, jujur, bekerja sama, berkompetensi secara sehat, dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pre-test dan post-test. Siswa dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar. Data analisis menggunakan uji untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test antar kedua kelompok. Metode pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini melibatkan siswa dalam aktivitas belajar berkelompok dan kompetisi permainan. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan akademis yang beragam, sehingga memungkinkan terjadinya kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok. Dalam pelaksanaan TGT, siswa belajar dalam kelompok kecil, kemudian berkompetisi dalam permainan untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut Sharan dan Sharan (1992), pembelajaran kooperatif. Melalui investigasi kelompok dapat memperluas penerapan pembelajaran kooperatif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Model TGT yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip-prinsip tersebut, dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi akademik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata skor post-test kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Slavin, R. E. (1995). Berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, memberikan kerangka kerja yang kuat untuk meningkatkan prestasi akademik karena melibatkan siswa dalam interaksi sosial yang konstruktif. *“The TGT model encourages students to engage in meaningful dialogue and collaboration, which enhances their understanding and retention of the subject matter”*.

Kagan, S., & Kagan, M. (2009). menekankan bahwa model TGT membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan melalui permainan, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa. *“The incorporation of games and tournaments in the TGT model captures students’ interest and motivates them to actively participate in the learning process”*.

Model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui permainan dan turnamen. Kompetisi yang sehat antar kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa lebih tertantang untuk berprestasi. Selain itu, model TGT mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama dalam kelompok, yang juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar dibandingkan dengan pembelajaran individualistik atau kompetitif. *“Cooperative learning models like TGT foster a sense of community and shared responsibility among students, leading to higher engagement and academic achievement”*.

Model TGT juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen permainan, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan turnamen. Ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung didominasi oleh ceramah guru, di mana siswa hanya menjadi pendengar pasif.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Gillies, R. M. (2016). Menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong interaksi sosial yang intensif dan kompetisi sehat, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik. Kutipan: *“The TGT model promotes healthy competition and social interaction, leading to increased student motivation and better academic outcomes”*.

Selain meningkatkan prestasi akademik, model TGT juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama dalam kelompok. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan mereka di masa depan, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

4. Peran Guru dalam Model TGT

Dalam model pembelajaran TGT, peran guru juga mengalami perubahan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pemandu. Guru perlu mempersiapkan materi dengan baik, menyusun permainan dan turnamen, serta mengelola dinamika kelompok. Ini menuntut keterampilan manajemen kelas yang baik dari guru.

5. Kendala dan Tantangan

Meskipun model TGT efektif, terdapat beberapa kendala dan tantangan dalam implementasinya. Salah satu kendala adalah kebutuhan akan persiapan yang lebih intensif dibandingkan dengan metode konvensional. Guru perlu menghabiskan lebih banyak waktu untuk merancang permainan dan turnamen yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, terdapat kemungkinan munculnya konflik antar siswa dalam kelompok, yang memerlukan intervensi guru untuk menyelesaikannya.

6. Implikasi untuk Praktik Pembelajaran

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting untuk praktik pembelajaran di sekolah. Pertama, model TGT dapat diadopsi sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi dan keterlibatan siswa. Kedua, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat penting untuk menguasai teknik dan strategi yang efektif dalam implementasi TGT. Ketiga, dukungan dari pihak sekolah dan kebijakan yang mendukung

penggunaan model pembelajaran inovatif juga diperlukan untuk keberhasilan implementasi TGT.

Menurut Jayanti (2020) hasil belajar dapat meningkat selepas memakai model pembelajaran TGT terjadi karena selama penerapan model tersebut, pelajar menjadi aktif belajar dan menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat jelas pada kegiatan permainan dan turnamen selama pembelajaran berlangsung sehingga semua pelajar baik yang berkemampuan rendah sampai pelajar yang berkemampuan tinggi terpacu menambah hasil belajar. Pengaplikasian model pembelajaran TGT bisa membuat hasil belajar menjadi meningkat. Hal ini terjadi karena terbentuknya aktivitas kerja secara berkelompok.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test siswa di kelompok eksperimen (menggunakan model TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan ($p < 0,05$)

Kelompok Post-test	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
Eksperimen (TGT)	60.5	80.2
Kontrol (K)	61.0	70.5

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post Test

Model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi karena adanya unsur permainan kompetisi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar dan pemahaman materi. Model TGT, dengan elemen

permainan dan kompetisinya, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI setelah mengikuti pembelajaran dengan metode TGT. Faktor-faktor seperti interaksi sosial yang lebih intensif dalam kelompok kecil dan kompetensi antar kelompok diidentifikasi sebagai penyebab utama dari peningkatan ini.

Siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif seperti TGT lebih efektif dalam meningkatkan intrinsik siswa terhadap pembelajaran.

Menurut (Hartono & Badriyah: 2023) model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran yang berbasis permainan, menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur sehingga meningkatkan minat dan kebahagiaan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) telah terbukti sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebelumnya, siswa cenderung pasif, mudah mengantuk, bahkan bosan ketika mengikuti metode konvensional (ceramah). Namun, dengan adopsi model pembelajaran kooperatif TGT yang berbasis permainan dan pendidikan, siswa menjadi lebih aktif. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki potensi untuk meningkatkan bukan hanya aktivitas belajar siswa, tetapi juga hasil belajar siswa

Metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh

model pembelajarannya saja, akan tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi dan pemahaman siswa.

Metode permainan dalam TGT dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan peserta didik akan merasa senang terhadap materi yang dibawakan dalam proses pembelajaran. Saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan akan memunculkan rasa senang sehingga peserta didik akan cenderung lebih bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga siswa memiliki kemampuan-kemampuan setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal seperti kemampuan yang dimiliki peserta didik dan motivasi serta minat belajar peserta didik dan faktor eksternal yaitu datang dari luar diri peserta didik.

Salah satu faktor eksternal yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran termasuk dalam pemilihan model dan metode pembelajaran. Dengan hal itu memperjelas bahwa hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dari hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung dan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik (Fauzi: 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif TGT efektif dalam merangsang minat belajar siswa SMK Negeri 2 Kuala Kapuas pada mata pelajaran PAI. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menggalakkan interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses

pembelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran kooperatif seperti TGT dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 2 Kuala Kapuas, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan :

1. Saran untuk penerapan di sekolah
 - a. Pelatihan guru : guru-guru perlu mendapatkan pelatihan intensif mengenai penerapan model TGT. Pelatihan ini mencakup pemahaman teori, langkah-langkah praktis, dan strategi pengelolaan kelas agar model TGT berjalan efektif
 - b. Fasilitas pendukung : sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung seperti alat-alat permainan edukatif dan ruang kelas yang memadai untuk mendukung kegiatan TGT.
 - c. Integrasi dalam kurikulum : model TGT sebaiknya diintegrasikan kedalam kurikulum pembelajaran secara sistematis. Mata pelajaran tertentu yang cocok dengan metode ini dapat dijadwalkan secara reguler menggunakan TGT untuk menciptakan variasi dalam proses belajar mengajar.
2. Saran untuk guru :
 - a. Adaptasi materi : guru perlu mengadaptasi materi pelajaran yang sesuai dengan metode TGT. Penyusunan materi yang interaktif dan berbasis permainan akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
 - b. Pengelolaan kelompok : guru harus mampu mengelola dinamika kelompok dengan baik. Penting untuk memperhatikan komposisi kelompok agar tercipta kerjasama yang efektif dan setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi.
 - c. Monitoring dan evaluasi : guru perlu secara kontinu melakukan monitoring dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Feedback yang konstruktif dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kinerja mereka dalam kegiatan TGT.
3. Saran untuk siswa ;

- a. Partisipasi aktif : siswa diharapkan aktif dalam setiap kegiatan TGT. Keterlibatan aktif akan meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial mereka
- b. Kerjasama tim : siswa perlu mengembangkansikap kerjasama dan saling menghargai tim. Hal ini penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- c. Pengembangan kemandirian : siswa didorong untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar. Meskipun TGT menekankan kerjasama, siswa harus tetap bertanggung jawab atas pemhaman dan penguasaan materi secara individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, Akhmad. Masrupah, Syiraful. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 1.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39-54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>
- Hartono dan Badriyah, Laila. (Oktober 2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 4.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Kagan, S., & Kagan, M. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Putra, Dino Adi, Refdinal, Edidas, and Fadhilah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13 (2).
- Rukmi, Jayanti Noor Purbo Sulton, dan Arafah Husna. (November, 2020). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 4.
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1992). *Expanding Cooperative Learning Through Group Investigation*. Teachers College Press.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Tamami, Badrut. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Pendidikan Islam* 8 (1).