



Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tambakboyo

Much Machfud Arif¹, Faridatul Latifah², Miftahul Shofiyatul Ulya³, Lailatul Khasanah⁴

¹ Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

² Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

³ Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

⁴ Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

[*faridatullatifah03@gmail.com](mailto:faridatullatifah03@gmail.com)

Address: Jl. Manunggal Nomor 10-12 Kel. Sukolilo Kec. Tuban, Kab. Tuban. Jawa Timur

Author's correspondence: faridatullatifah03@gmail.com

Abstract. The purpose of this study is the application of the teams games tournament (TGT) model in teaching and learning activities is expected to be able to increase student motivation and learning outcomes in class X-5 which are classified as low. This research method uses class action research (PTK). The two cycles applied use four steps in each cycle, namely there are planning, implementation, observation, and reflection. This research in collecting data used observation, documentation, and test techniques. The results of this study indicate that before the action was taken, only 12 students achieved a score above 70 with an average of 60.2 and a percentage of completeness of 31.55% which shows a very low category. 31.55% which shows a very poor category. However, after the implementation of the action in cycle I there were 19 students who achieved a score above 70 with an average of 68.8 and a percentage of completeness of 50% which increased by 19.5% compared to before. Furthermore, in cycle II there were 33 students who achieved scores above 70 with an average of 83 and a percentage of completeness of 86.8%, which increased by 36% compared to cycle I. In addition, students also became more aware of the importance of the learning process. In addition, students also become more motivated to be active during learning activities so that it also affects learning outcomes. learning. Thus, the application of the TGT model proved to be successful in improving the motivation and learning outcomes of class X. increase motivation and learning outcomes of PAI class X-5 at SMA Negeri 1 Tambakboyo. Tambakboyo

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Motivation, Learning Outcomes.

Abstract. Tujuan penelitian ini yaitu dengan penerapan model teams games tournament (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X-5 yang tergolong rendah. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dua siklus yang diterapkan ini menggunakan empat langkah di setiap siklusnya, yaitu terdapat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan

Received: ; May 12, 2025; Revised: May 18, 2025 ; Accepted: May 27, 2025;

Online Available: May 30, 2025; Published: May 30, 2025;

*Faridatul Latifah, faridatullatifah03@gmail.com

tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan tindakan, hanya 12 siswa yang mencapai nilai diatas 70 dengan rata-rata 60,2 dan presentase ketuntasan 31,55% yang menunjukkan kategori sangat kurang. Namun, setelah diberlakukan tindakan pada siklus I terdapat 19 siswa yang mencapai nilai diatas 70 dengan rata-rata 68,8 dan presentase ketuntasan 50% yang meningkat 19,5% dibanding sebelumnya. Selanjutnya, pada siklus II terdapat 33 siswa yang mencapai nilai diatas 70 dengan rata-rata 83 dan presentase ketuntasan 86,8%, yang meningkat sebanyak 36% dibandingkan siklus I. Disamping itu, siswa juga menjadi lebih termotivasi aktif saat kegiatan pembelajaran sehingga juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI kelas X-5 di SMA Negeri 1 Tambakboyo.

Keywords: Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini kian banyak mengalami berbagai tantangan, khususnya pada sumber daya manusia. Sebagai upaya untuk pemberdayaan manusia agar mampu dalam menghadapi tantangan global dibutuhkan aspek yang sangat krusial yakni pendidikan. Dengan pendidikan, manusia mampu mengembangkan potensi diri, kecerdasan, keterampilan, kepribadian, serta akhlak mulia yang dapat dibentuk, dan diarahkan (Fajri, Yusuf and Mohd Yusoff, 2021). Lebih lanjut, Mohammad Muchlis Solichin dalam Inayati (2022) juga menjelaskan pendidikan merupakan faktor yang begitu penting dalam memajukan suatu bangsa. Dengan demikian, peran pendidikan yang strategis dapat mengantarkan bangsa menuju pencapaian tujuan nasional, yaitu mencapai kemajuan di segala bidang. Pendidikan merupakan hal yang menjadi faktor utama dalam memajukan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, seluruh pemangku kepentingan dalam kehidupan bermasyarakat menaruh harapan besar terhadap kualitas pendidikan di Indonesia yang diharapkan dapat ditingkatkan melalui berbagai inovasi di semua jenjang pendidikan.

Dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas siswa dalam pendidikan, guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pendidik (guru) dalam melaksanakan tugas pengajaran dituntut untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran dengan nyaman, kreatif, kondusif serta menyenangkan, sehingga penyampaian materi pembelajaran

oleh guru mengarahkan kepada siswa menjadi lebih memahami materi dengan mudah. Kemudian guru juga harus berupaya untuk menjadikan perasaan siswa semangat dan senang saat belajar bersamanya, bukan sebaliknya yang dimana jika guru memberikan kesan yang tidak menyenangkan, maka siswa akan takut kepadanya dan menjadi tidak betah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah (Safrudin Nawazir, Rusydi AM, 2022). Lebih lanjut, Hamalik menyebutkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran akan berdampak positif terhadap motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Sanjaya menyatakan bahwasanya upaya guru dalam mengembangkan kreativitas dan memberi motivasi belajar pada siswa adalah salah satu upaya yang terpenting dalam ketercapaian proses belajar. Demikian, guru perlu melakukan upaya dalam ketercapaian proses belajar, yaitu salah satunya dengan membuat perencanaan dan mengimplementasikan strategi dan model-model pembelajaran yang efektif, interaktif dan inovatif, sehingga pemahaman materi yang lebih mendalam dapat dimiliki oleh siswa (Putra and Sufiani, 2021).

Model pembelajaran merupakan langkah pembelajaran yang tersusun secara teratur dalam pengorganisasian kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Dalam implementasi model pembelajaran yang inovatif, keaktifan siswa akan terbentuk sehingga perannya bukan hanya sebagai objek. Demikian itu, menjadikan hal penting untuk guru agar merancang ketepatan model pembelajaran. Dengan demikian, siswa menjadi aktif, berkreasi, dan bisa memotivasi siswa selama proses belajar. Siswa yang motivasi belajarnya rendah akan kurang berkonsentrasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya dapat menyulitkan tersampainya pemahaman yang diperoleh siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Saragih, Tanjung and Anzelina, 2021).

Kemudian dengan data yang di peroleh peneliti berdasarkan hasil pelaksanaan observasi ketika Praktik Pengalaman Lapanagn (PPL) yang

berada di SMA Negeri 1 Tambakboyo ditemukan bahwa terdapat siswa kelas X-5 yang mengalami tingkat motivasi belajar yang cukup rendah. Siswa menganggap bahwa pembelajaran PAI membosankan, sehingga minat dan motivasi belajar mereka cenderung rendah. Kurangnya variasi dalam penerapan komponen pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi monoton. Seperti halnya yang telah disampaikan oleh guru PAI yang mengajar, bahwa dalam kegiatan pembelajaran metode, model, strategi, dan media pembelajaran yang diterapkan guru saat menyampaikan materi terlalu monoton dan kurang menarik perhatian siswa, salah satunya yaitu metode ceramah. Metode ceramah dianggap kurang efektif karena hanya fokus pada penjelasan yang disampaikan guru, sehingga siswa sulit untuk berkembang. Selain itu, kurangnya motivasi belajar juga berdampak negatif terhadap hasil akhir dari pencapaian siswa. Siswa yang cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah berakibat pada kemalasan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat menjadikan kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran sehingga hasil belajar juga turut menurun.

Mengutip dari Rike Andriani dan Rasto dalam Nafiah and Munawir (2022) peran motivasi belajar sangat krusial dalam tercapainya keberhasilan belajar. Selain itu, peran motivasi belajar juga sebagai bentuk cara dalam membantu siswa untuk ketercapaian tujuan dalam proses belajar. Peran motivasi belajar sangat signifikan bagi keberhasilan siswa dalam belajar. Memberi motivasi yang lebih kepada siswa untuk lebih giat belajar dapat mendukung hasil belajar yang lebih optimal.

Menyikapi hal tersebut, penentuan model pembelajaran yang efektif diharapkan guru mampu mengimplementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Karwono dalam Alawiyah, Sukron and Firdaus (2023) bahwa model pembelajaran yang efektif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan terhadap minat tinggi terhadap belajar dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat berperan secara aktif

selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, Setyowati dalam Mukminah (2020) menyebutkan bahwa pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak besar terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran itu sendiri. Maka, untuk implementasi proses pembelajaran yang efektif, guru harus dapat mengaplikasikan komponen pembelajaran dengan melihat kesesuaian antara materi dan kebutuhan karakter siswa. Satu dari banyak model pembelajaran yang dinilai mampu memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa merupakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model dan jenis pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan games atau permainan yang terbentuk dari beberapa kelompok untuk melakukan suatu turnamen maupun kuis pembelajaran (Hakim & Syofyan dalam Yuliawati, 2021).

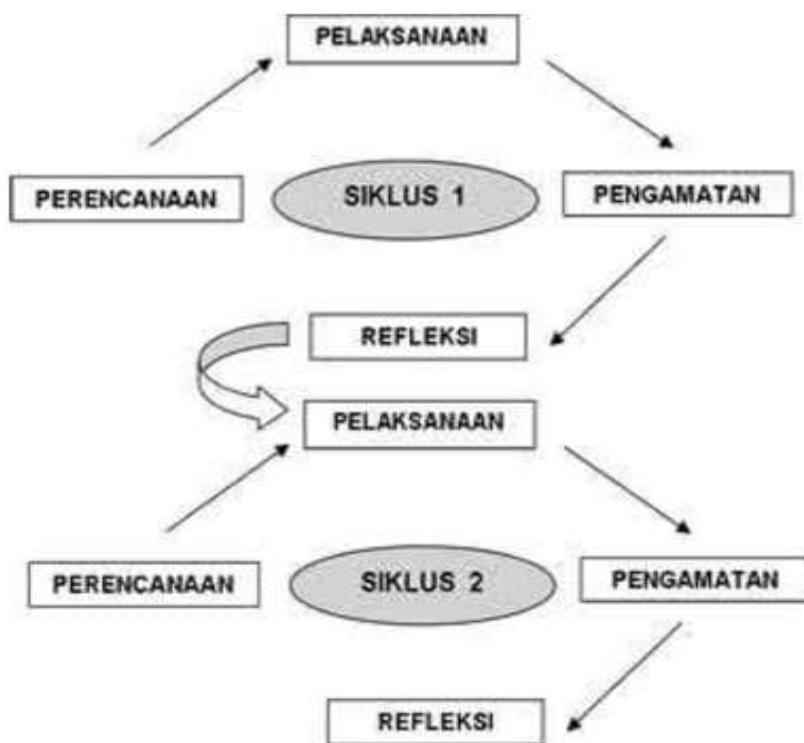
Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aika Hasyim, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI”. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran TGT memberi pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X TKR 1 SMKN 1 Cilamaya. Hal ini dapat dilihat melalui perolehan skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 68,2 dan memperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata 81,07. Di samping itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* 63,04 dan memperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata 71,25. Adanya perbedaan pada rata-rata nilai dari kedua kelas ini terbukti bahwa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Hasyim, Hermawan and Aini Farida, 2023).

Selanjutnya, penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Hasani dkk yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau”. Hasil penelitiannya ialah model TGT efektif dalam

meningkatkan hasil akhir belajar mata pelajaran PAI di kelas XI. Hal tersebut terlihat dari hasil pra siklus yang menunjukkan bahwa hanya 33% siswa yang mencapai ketuntasan, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I memperoleh kenaikan jumlah ketuntasan siswa sebanyak 17, dengan persentase 57%. Di siklus II jumlah siswa yang berhasil tuntas memperoleh peningkatan yaitu dengan ketuntasan siswa 29, dan persentase 97%. Dari data yang diperoleh tersebut disimpulkan model TGT tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hasani, Helandri and Yunus, 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk mendukung penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 1 Tambakboyo”.

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian berada di SMA Negeri 1 Tambakboyo Tuban. Subjek penelitiannya yaitu kelas X-5 dengan jumlah 38 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pra siklus dilaksanakan dengan pengambilan data sebelum diberikan adanya tindakan. Ciri khas penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu terdapat tindakan khusus atau tertentu guna membenahi kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan metode tindakan kelas, penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Putra and Sufiani, 2021).



Gambar 1. Model PTK Kurt Levin

Proses penelitian tindakan dimulai dari pengamatan sistematis terhadap suatu permasalahan. Hasil dari kajian tersebut digunakan sebagai alat simbol untuk merumuskan suatu rencana kerja (tindakan) sebagai usaha guna mengatasi permasalahan tersebut. Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan sebagai bentuk upaya perbaikan atas permasalahan yang terjadi di kelas, selanjutnya merupakan langkah observasi serta evaluasi. Refleksi atas pelaksanaan tindakan akan dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang telah dilakukan. Yang kemudian, data hasil refleksi digunakan untuk menyempurnakan serta perbaikan untuk tindakan selanjutnya (Saputra *et al.*, 2021).

Mengutip dari Hanum dalam Millah (2023) penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni tidak hanya dilakukan sekali saja (bergantung pada satu tes saja), melainkan harus sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Maka, perlu dilakukan pengumpulan data dengan berbagai jenis agar memperoleh hasil yang valid. Pengumpulan

data yang perlu peneliti gunakan untuk melihat hasil yang maksimal yaitu, teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas dengan melihat sejauh mana siswa dapat termotivasi sehingga lebih semangat dan aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur pemahaman, kemampuan yang dimiliki siswa sebelum tindakan, selama pelaksanaan tindakan, dan setelah tindakan dilakukan. Kemudian teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data suatu keadaan atau jumlah siswa di dalam kelas.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penerapan implementasi pembelajaran PAI menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X-5 SMA N 1 Tambakboyo, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

M = Jumlah nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa

n = Jumlah keseluruhan siswa

Kualitas belajar dikatakan mengalami peningkatan jika ada kenaikan dalam nilai rata-rata yang diperoleh siswa dibandingkan dengan nilai sebelumnya. Keberhasilan dari penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan belajar siswa yang dapat diketahui melalui rumus berikut:

$$KK = \frac{X}{Z} \times 100\%$$

KK : Ketuntasan klasikal (ketuntasan belajar seluruh kelas)

X : Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas 70

Z : Jumlah siswa yang mengikuti tes

Berikut adalah kriteria indikator keberhasilan aktivitas siswa:

| Presentase (%) | Taraf Keberhasilan |
|----------------|--------------------|
| 80-100 | Baik Sekali |
| 66-79 | Baik |
| 56-65 | Cukup |
| 40-55 | Kurang |
| 0-39 | Kurang Sekali |

Menurut depdikbud menyebutkan bahwa kategori ketuntasan belajar seorang siswa adalah apabila telah memperoleh presentase skor 65% atau nilai 75 dan ketuntasan belajar di suatu kelas apabila 85% dari jumlah siswa dalam satu kelas telah mencapai daya pemahaman lebih dari 65% (memperoleh nilai lebih dari 70) (Bagja Sulfemi, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pelaksanaan penelitian dilalui dengan dua siklus kegiatan pembelajaran. Tujuannya yaitu berupaya dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas X-5 SMAN 1 Tambakboyo mengenai Hakikat Mencintai Allah, *Khoul, Raja'*, dan *Tawakkal* kepada Allah SWT melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini meliputi data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui kedua siklus yang telah dilaksanakan. Adapun untuk mengukur peningkatan dari penerapan model TGT, peneliti menggunakan indikator kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan kriteria sebagai berikut:

| No | Rentang Nilai | Kriteria |
|----|---------------|-------------|
| 1 | 91-100 | Baik sekali |
| 2 | 81-90 | Baik |
| 3 | 70-80 | Cukup |
| 4 | 0-69 | Kurang |

Berikut adalah rincian perolehan dari hasil data pelaksanaan pembelajaran pada prasiklus, siklus I dan siklus II.

1. Hasil *pre-test* siklus I

| No | Rentang Nilai | Kriteria | Hasil | Jumlah Nilai | Nilai Rata-rata |
|----|---------------|-------------|-------|--------------|-----------------|
| 1 | 91-100 | Sangat baik | - | 2288 | 60,2 |
| 2 | 81-90 | Baik | 1 | | |
| 3 | 70-80 | Cukup | 11 | | |
| 4 | 0-69 | Kurang | 26 | | |

Hasil penelitian yang dilakukan ini mengatakan bahwa mayoritas siswa masih termasuk kategori “Kurang” dan “cukup” dengan rata-rata yang jumlah nilainya 60,2. Belum ada siswa yang mencapai pada kategori “Sangat baik”. Berdasarkan hasil diatas, indikator keberhasilan aktivitas siswa mencapai 31,55, dimana hal tersebut masih tergolong sangat kurang. Hasil ini membuktikan bahwa perlu adanya strategi dan model pembelajaran yang cukup bagi siswa supaya memberi dorongan motivasi pada hasil belajar yang lebih baik. Sebelum dilakukan adanya tindakan, siswa terlihat sangat rendah minat dan motivasi belajarnya. Siswa nampak malas, dan juga kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar dikelas.

2. Hasil *post test* siklus I

| No | Rentang Nilai | Kriteria | Hasil | Jumlah Nilai | Nilai Rata-rata |
|----|---------------|-------------|-------|--------------|-----------------|
| 1 | 91-100 | Sangat baik | 2 | 2616 | 68,8 |
| 2 | 81-90 | Baik | 4 | | |
| 3 | 70-80 | Cukup | 13 | | |
| 4 | 0-69 | Kurang | 19 | | |

Setelah penerapan model pembelajaran TGT dapat diperoleh hasil yang mengindikasikan bahwa meskipun beberapa siswa telah memperoleh kategori “Sangat Baik” dan “baik”, namun sebagian besar siswa masih tergolong dalam kategori “Cukup” dan “Kurang”. Hal ini menunjukkan diperlukan adanya peningkatan strategi pembelajaran dan dukungan tambahan dari siswa agar mayoritas siswa dapat memperoleh kategori “Baik” maupun “Sangat Baik”.

selain itu, indikator keberhasilan siswa 50%, meningkat 19,5%, namun masih tergolong kategori kurang. Dengan demikian, dalam implementasi model pembelajaran TGT pada siklus I ini masih belum optimal dan diperlukan tindakan lanjutan lagi. Selain itu, setelah dilakukan (*action*) tindakan pada siklus I, siswa mulai menunjukkan semangat dan keaktifan dalam pembelajaran meskipun tidak meningkat secara signifikan.

3. Hasil *post-test* siklus II

| No | Rentang Nilai | Kriteria | Hasil | Jumlah Nilai | Nilai Rata-rata |
|----|---------------|-------------|-------|--------------|-----------------|
| 1 | 91-100 | Sangat baik | 8 | 3156 | 83 |
| 2 | 81-90 | Baik | 15 | | |
| 3 | 70-80 | Cukup | 10 | | |
| 4 | 0-69 | Kurang | 5 | | |

Setelah pemberian materi dengan penerapan model TGT, data di atas menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memperoleh kategori “baik” dan “sangat baik”, dengan peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan yaitu 83. Selain itu, indikator keberhasilan siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, mencapai 86,8% yang meningkat 36% dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian indikator keberhasilan siswa tergolong sangat bagus. Dengan begitu kesimpulan yang didapatkan yaitu penerapan model ini telah terbukti efektif dalam motivasi, kepahaman materi dan hasil belajar siswa terhadap apa yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai yang cukup signifikan pada hasil *post-test* siswa, sehingga banyak siswa yang memperoleh nilai diatas 70 yaitu 33 siswa. Maka, penerapan model TGT ini dapat dikatakan berhasil dalam upaya untuk peningkatan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X-5 SMAN 1 Tambakboyo. Setelah pelaksanaan siklus II, siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan terhadap semangat dan keaktifannya dalam aktivitas pembelajaran. Siswa merasa bahwa dengan adanya tantangan bermain secara kelompok ini mampu memberikan motivasi kepada mereka, sehingga mereka bersemangat

dan kegiatan belajar mengajar dikelas dapat berlangsung dengan baik dan efektif.

Pembahasan

Melalui observasi, diperoleh permasalahan pada siswa kelas X-5 yang mengalami tingkat motivasi belajar yang cukup rendah. Siswa menganggap bahwa pembelajaran PAI membosankan, sehingga minat dan motivasi belajar mereka cenderung rendah. Kurangnya variasi dalam penerapan komponen pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi monoton. Selain itu, kurangnya motivasi belajar juga berdampak negatif terhadap hasil akhir dari pencapaian siswa. Siswa yang cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah berakibat pada kemalasan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat menjadikan kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran sehingga hasil belajar juga turut menurun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan suatu penelitian guna meningkatkan hasil dan motivasi belajar pada siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X-5. Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan. Model pembelajaran TGT ialah model belajar mengajar dikelas yang cara implementasinya siswa dibagi dalam beberapa kelompok dengan potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. Kegiatan pembelajarannya dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran, yang diikuti dengan diskusi antar kelompok, setelah itu, dilaksanakanlah kegiatan turnamen kelompok, kemudian diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi (Fauzi and Masrupah, 2024). Selanjutnya, Slavin dalam Fauziyah and Anugraheni (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran TGT ini memiliki tujuan supaya siswa termotivasi untuk memberikan bantuan kepada teman sejawat dalam

memahami materi yang diberikan oleh guru, yang kemudian masing-masing anggota tim akan memperoleh skor di akhir permainan. Penerapan model pembelajaran ini berupaya mendorong siswa untuk menangkap dan mencermati materi secara mendalam, sehingga dapat memberi dampak positif pada hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya, penelitian dilalui dengan dua siklus kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-5 SMA N 1 Tambakboyo pada mata pelajaran PAI, mengenai Hakikat Mencintai Allah, *Khouf, Raja'*, dan *Tawakkal* kepada Allah SWT melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini meliputi data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui kedua siklus yang telah dilaksanakan. Dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran ini diawali dengan penjelasan terkait tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan terkait materi Hakikat Mencintai Allah, *Khouf, Raja'*, dan *Tawakkal* kepada Allah SWT. Setelah penyampaian materi, guru akan membentuk siswa menjadi enam kelompok. Setelah kelompok dibentuk, guru akan menjelaskan mengenai permainan pembelajaran model TGT yang akan dilakukan. Selanjutnya, siswa berdiskusi mengenai strategi masing-masing kelompok, dilanjutkan dengan permainan turnamen antar kelompok dan diakhiri dengan pemberian *reward* (penghargaan) untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan pemahaman siswa melalui *pretest* dan *post test* dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X-5 SMA Negeri 1 Tambakboyo. Data yang diperoleh memberikan gambaran adanya peningkatan motivasi belajar, hasil pemahaman serta dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dinyatakan dari peningkatan secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil *pre-test* siklus I, indikator keberhasilan aktivitas siswa mencapai 31,55, dimana hal tersebut masih tergolong sangat kurang.

Kemudian hasil *post test* siklus I, indikator keberhasilan siswa 50%, menunjukkan peningkatan sebesar 19,5%, namun masih tergolong kategori kurang. Selanjutnya, hasil akhir penelitian ini, yaitu pada hasil *post test* siklus kedua, diperoleh capaian presentase ketuntasan mencapai 86,8% maka selanjutnya dapat disimpulkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendukung hasil belajar kognitif siswa.

Penerapan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan meningkatnya motivasi belajar siswa, sehingga lebih efektif dan lebih aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah dan mempelajari materi sebelum maupun sesudah diajarkan, sehingga menghasilkan peningkatan dalam hasil dari siklus satu ke siklus lainnya. Peningkatan kompetensi ini membuktikan bahwa model TGT adalah pendekatan yang berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa. Terdapat hal lain, model pembelajaran TGT ini mampu menciptakan motivasi dan minat belajar siswa yang mulanya cenderung rendah menjadi lebih tinggi. Hal tersebut terlihat dengan siswa yang mulanya malas dan kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat termotivasi dengan adanya tantangan antar kelompok ini. Hal ini dapat memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa yang tercermin pada peningkatan hasil belajarnya.

Melalui penelitian ini juga dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pemilihan komponen pembelajaran juga harus dilakukan sebaik mungkin. Pemilihan komponen pembelajaran yang tidak sesuai maka akan menjadikan proses pembelajaran terhambat karena antusias dan semangat siswa terlihat sangat kurang dalam proses belajar dikelas . Akibatnya, rata-rata tingkat siswa memahami materi kurang bahkan masih bisa dikatakan relatif rendah. Sebaliknya, pemilihan komponen pembelajaran yang tepat dan efisien, dapat memberikan dampak baik saat proses pembelajaran berlangsung dan akan lebih efektif dan menyenangkan, dengan cara ini siswa

dapat berpartisipasi secara aktif bersemangat, dan penuh minat dalam proses pembelajaran. Dengan semangat belajar siswa yang meningkat, maka tingkat pemahaman siswa juga akan menjadi lebih tinggi dan memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam mata pelajaran PAI kelas X-5 di SMA Negeri 1 Tambakboyo dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran TGT mampu memberikan peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa di kelas X-5 SMAN 1 Tambakboyo. Pada saat kegiatan pembelajaran, siswa juga menunjukkan minat dan motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan sebelum diberlakukan adanya tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan atau dugaan peneliti dari penelitian ini terjawab, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X-5 SMAN 1 Tambakboyo.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, A., Sukron, J. and 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), pp. 69–82. Available at: <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>.
- Bagja Sulfemi, W. (2019) 'Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(1), pp. 13–19.

- Fajri, I., Yusuf, R. and Mohd Yusoff, M.Z. (2021) 'Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21', *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(3), pp. 105–118. Available at: <https://doi.org/10.56806/jh.v2i3.30>.
- Fauzi, A. and Masrupah, S. (2024) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), pp. 10–20. Available at: <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.
- Fauziyah, N.E.H. and Anugraheni, I. (2020) 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4(4), pp. 850–860. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Hasani, M., Helandri, J. and Yunus, M. (2023) 'Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau', *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 5(2), pp. 249–270. Available at: <https://doi.org/10.37092/ej.v5i2.491>.
- Hasyim, A., Hermawan, I. and Aini Farida, N. (2023) 'Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI', *Al-Mau'izhoh*, 5(2), pp. 354–367. Available at: <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7074>.
- Inayati, M. (2022) 'Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dalam Pembelajaran PAI; Teori David Ausubel, Vigotsky, Jerome S. Bruner', *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan*, 7(2), p. 144. Available at: <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4875>.
- Millah, A.S. et al. (2023) 'Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), pp. 140–153.

- Mukminah, M. *et al.* (2020) ‘Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar’, *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>.
- Nafiah, A. and Munawir, M. (2022) ‘Implementasi Metode Bahtsul Masail Terhadap Motivasi Belajar PAI’, *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), p. 44. Available at: <https://doi.org/10.30659/jpai.5.1.44-51>.
- Putra, A.T.A. and Sufiani, S. (2021) ‘Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pembelajaran PAI di SMPN 23 Konawe Selatan’, *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 12(1), p. 23. Available at: [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(1\).23-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(1).23-32).
- Safrudin Nawazir, Rusydi AM, C. (2022) ‘Metode Pendidikan Dalam Perspektif AlQuran dan Hadits’, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), pp. 449–456. Available at: <https://doi.org/10.35931/pediaqu.v1i4.30>.
- Saputra, N. *et al.* (2021) *Penelitian Tindakan Kelas*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Saragih, L.M., Tanjung, D.S. and Anzelina, D. (2021) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik’, *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2644–2652. Available at: <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Yuliawati, N.A.A. (2021) ‘Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar’, *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), pp. 356–364. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.