



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS VII SMP INTEGRAL MINHAJUTH THULLAB WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR**

Umi Sya'diyah<sup>1</sup>, Fitriyah<sup>2</sup>

STAI Darussalam Lampung<sup>1,2</sup>

e-mail: [umisyadiyah0220@gmail.com](mailto:umisyadiyah0220@gmail.com)<sup>1</sup>, [fitriyahel.maliki15@gmail.com](mailto:fitriyahel.maliki15@gmail.com)<sup>2</sup>

Diterima: 19/05/2026; Direvisi: 16/06/2026; Diterbitkan: 27/06/2026

**ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, terutama karena penggunaan model pembelajaran yang kurang mampu mendorong keaktifan dan motivasi siswa. Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI di SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VII melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 29 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Peningkatan terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada setiap siklus. Dengan demikian, model TGT efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

**ABSTRACT**

Low learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) remain a challenge in the teaching and learning process, particularly due to the use of instructional models that have not effectively encouraged students' participation and motivation. Although previous studies have shown that cooperative learning can improve learning outcomes, the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) model in IRE learning at SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara, East Lampung, has received limited attention. Therefore, this study is important to examine the effectiveness of the TGT model in improving students' learning outcomes. The objective of this study was to improve the IRE learning outcomes of seventh-grade students through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 29 seventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning achievement tests, and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) model improved students' learning outcomes in Islamic Religious Education. The improvement was indicated



by an increase in the number of students achieving learning mastery and a higher class average score in each cycle. These findings suggest that the TGT model creates a more active and collaborative learning environment, which positively contributes to students' learning achievement.

**Keywords:** *Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Islamic Religious Education.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mewujudkan tujuan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 (Republik Indonesia, 2003). Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan tingkat penguasaan materi, tetapi juga menunjukkan efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran (Suhirman, 2021). Pembelajaran yang efektif dapat terwujud melalui penggunaan metode dan model pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Fitriyah & Sari, 2024). Penerapan pembelajaran kooperatif juga diketahui mampu meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama dan interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran (Huri et al., 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan kepribadian peserta didik. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan keagamaan, tetapi juga diarahkan untuk mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI berfungsi sebagai sarana pembentukan sikap religius, moral, dan sosial yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompleks. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna agar tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara optimal (Sugiata, 2019). Pembelajaran yang berpusat pada siswa juga penting untuk mendukung pembentukan karakter dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Sari, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dan prasurvei yang dilakukan di SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara, ditemukan bahwa hasil belajar PAI siswa kelas VII masih tergolong rendah. Dari 29 siswa, hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan sebagian besar lainnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu, dominasi metode ceramah menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi daripada sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi PAI (Rahmawati, 2017).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memberikan



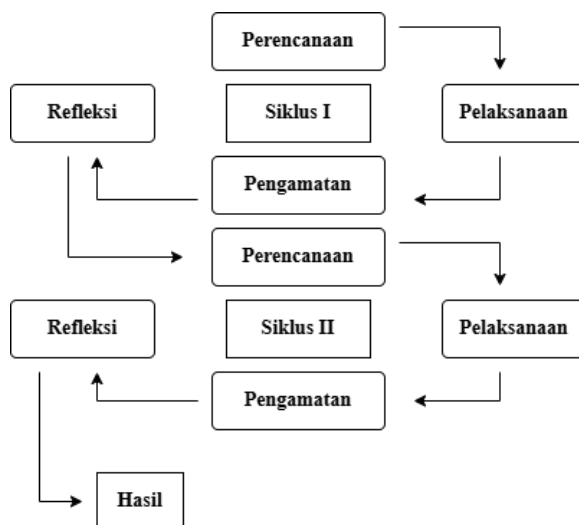
kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, saling membantu, dan bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Melalui interaksi yang terjadi dalam kelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Sugiyadnya et al., 2019; Tamami, 2022).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi yang terstruktur (Diah & Siregar, 2023). Menurut Robert E. Slavin dalam (Hamdani et al., 2019), tahapan TGT meliputi presentasi kelas, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim. Karakteristik tersebut menjadikan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Melalui kegiatan diskusi, permainan, dan penghargaan kelompok, siswa terdorong untuk lebih aktif memahami materi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Abida et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Amir (2022) yang menyatakan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas model TGT juga telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiata (2019) menunjukkan bahwa penerapan *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia. Penelitian lain oleh Sodiq dan Trisniawati (2020) menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum dan dilakukan pada jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah atas. Penelitian mengenai penerapan model TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP masih relatif terbatas, khususnya pada siswa kelas VII. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (*action*) yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan (Utomo et al., 2024). Tujuan dari PTK adalah memperbaiki mutu pembelajaran, kegiatan dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih baik dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan (Arikunto et al., 2021) Jadi penelitian dengan menggunakan pendekatan tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan di kelas secara bersamaan. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dengan alur siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur pada tanggal 21 januari. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 17 orang Perempuan. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi pada guru dan siswa, serta tes hasil belajar untuk para siswa. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah: Tes dan Non tes. Tes ini digunakan sebagai alat ukur keberhasilan siswa setelah dilaksanakannya model Pembelajaran dan Non tes ialah observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung agar dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes diolah dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dianalisis untuk menggambarkan aktivitas serta respons siswa selama proses pembelajaran. Dengan indikator keberhasilan penelitian ini pada mata pelajaran PAI adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa sesudah dilaksanakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari siklus I ke siklus II. Siswa dinyatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  siswa mencapai nilai diatas KKM ( $\geq 70$ ). Berikut kategori presentase ketuntasan hasil belajar siswa:

**Tabel 1. Presentse Ketuntasan Hasil Belajar**

No.	Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	Kategori
1.	0%-60%	Rendah
2.	61%-80%	Sedang
3.	81%-100%	Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur pada siswa kelas VII dengan jumlah 29 orang yang berfokus pada peningkatan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini

didahului prasiklus dan dilanjutkan dengan dua siklus. Pada prasiklus, data yang digunakan adalah data hasil observasi presentase ketuntasan dan rata-rata nilai ulangan harian siswa kelas VII. Sedangkan pada siklus I dan siklus II menggunakan data hasil observasi presentase ketuntasan dan rata-rata nilai tes pada siklus I dan siklus II setelah diterapkannya model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

### Prasiklus

Penelitian ini diawali dengan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2026 melalui wawancara dengan guru PAI dan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran siswa kelas VII. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran belum berlangsung secara optimal karena masih banyak siswa yang merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif serta mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan lebih memilih mengobrol dengan teman atau tidur di kelas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tahap prasiklus dilaksanakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Data pada tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tindakan yang akan diberikan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan belajar belum maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Adapun hasil analisis data hasil belajar siswa pada tahap prasiklus dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Prasiklus**

No.	Aspek Perolehan Hasil Belajar Siswa	Hasil Analisis Nilai Siswa
1.	Nilai Tertinggi	<b>80</b>
2.	Nilai Terendah	<b>46</b>
3.	Jumlah siswa yang Tuntas	<b>9</b>
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	<b>20</b>
5.	Nilai rata-rata siswa	<b>61,79</b>
6.	Presentase siswa tuntas	<b>31,03%</b>
7.	Presentase siswa yang tidak tuntas	<b>68,97%</b>

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan akademik siswa pada tahap awal penelitian masih memerlukan perhatian dan perbaikan. Sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan penguasaan materi secara optimal sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai sesuai harapan. Hasil tersebut mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dipilih sebagai alternatif tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tahap berikutnya.

### Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 20 dan 27 Januari 2026 dengan durasi 2 jam pelajaran setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan adalah penyampaian materi PAI dan menjelaskan penerapan

pembelajaran Team Games Turnamen. Pada pertemuan kedua kegiatan yang dilakukan adalah penerapan pembelajaran Team Games Tournament yaitu: Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 20 dan 27 Januari 2026 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada penyampaian materi Pendidikan Agama Islam (PAI) serta pengenalan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan tahapan-tahapan model TGT sebagai berikut:

#### 1. *Class Presentation* (Presentasi Kelas)

Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh karena materi yang disampaikan akan digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan permainan dan turnamen.

#### 2. *Team* (Kelompok)

Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri atas 4–5 orang. Pembagian kelompok dilakukan melalui undian menggunakan nomor yang telah disiapkan oleh guru. Pembentukan kelompok heterogen bertujuan agar siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pada tahap ini terbentuk 7 kelompok, yaitu kelompok Riski, Bagus, Raden, Rega, Aisyah, Haikal, dan Moza. Setiap kelompok berdiskusi dan mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti permainan dan turnamen.

#### 3. *Games and Tournament* (Permainan dan Turnamen)

Kegiatan permainan dan kompetisi dilaksanakan melalui Lomba Cepat Tepat (LCT) yang terdiri atas babak penyisihan dan babak final. Setiap kelompok menempatkan perwakilannya pada meja turnamen yang beranggotakan 4–5 siswa. Pada babak penyisihan, setiap kelompok diberikan 10 soal yang dibacakan oleh guru sebagai moderator. Tiga kelompok dengan skor tertinggi berhak melaju ke babak final. Pada babak final, guru memberikan 5 soal rebutan dan kelompok yang paling cepat serta tepat dalam menjawab memperoleh skor tambahan.

#### 4. *Team Recognition* (Penghargaan Kelompok)

Setelah turnamen selesai, guru menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Skor kelompok diperoleh dari akumulasi nilai yang didapat pada babak penyisihan dan babak final. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan prestasi yang dicapai. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan tes siklus I untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

Siklus I merupakan tahap awal penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap ini siswa mulai beradaptasi dengan pola pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi antarsiswa. Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dibandingkan kondisi sebelumnya. Untuk mengetahui dampak awal penerapan model tersebut terhadap hasil belajar siswa, dilakukan evaluasi pada akhir siklus I. Hasil evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No.	Aspek Perolehan Hasil Belajar Siswa	Hasil Analisis Nilai Siswa
1.	Nilai Tertinggi	88
2.	Nilai Terendah	58
3.	Jumlah siswa yang Tuntas	22
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
5.	Nilai rata-rata siswa	76
6.	Presentase siswa tuntas	75,86%
7.	Presentase siswa yang tidak tuntas	24,14%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat dalam diskusi kelompok serta kegiatan permainan yang mendorong partisipasi mereka. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, terutama pada siswa yang belum mampu mengikuti pembelajaran secara optimal dan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Oleh karena itu, perbaikan tindakan dilakukan pada siklus II agar hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal dan sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

## Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 3 dan 10 Februari 2026 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pada setiap pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan tahapan yang sama seperti pada siklus I. Namun, berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan kegiatan turnamen. Adapun tahapan pembelajaran pada siklus II meliputi:

### 1. *Class Presentation* (Presentasi Kelas)

Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada tahap ini, guru juga memberikan penguatan terhadap materi yang masih belum dipahami siswa pada siklus I sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih baik sebelum mengikuti kegiatan kelompok dan turnamen.

### 2. *Team* (Kelompok)

Siswa bekerja dalam kelompok heterogen yang telah dibentuk sebelumnya. Setiap anggota kelompok berdiskusi, saling membantu memahami materi, dan mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan serta turnamen. Pada siklus II, kerja sama antarsiswa terlihat lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya karena siswa telah terbiasa dengan prosedur pembelajaran TGT.

### 3. *Games and Tournament* (Permainan dan Turnamen)

Kegiatan permainan dan turnamen dilaksanakan melalui Lomba Cepat Tepat (LCT). Siswa mengikuti kompetisi akademik sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kompetitif.

### 4. *Team Recognition* (Penghargaan Kelompok)

Guru menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok berdasarkan hasil permainan dan turnamen. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan prestasi yang dicapai. Pada akhir pembelajaran, siswa

mengerjakan tes siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT).

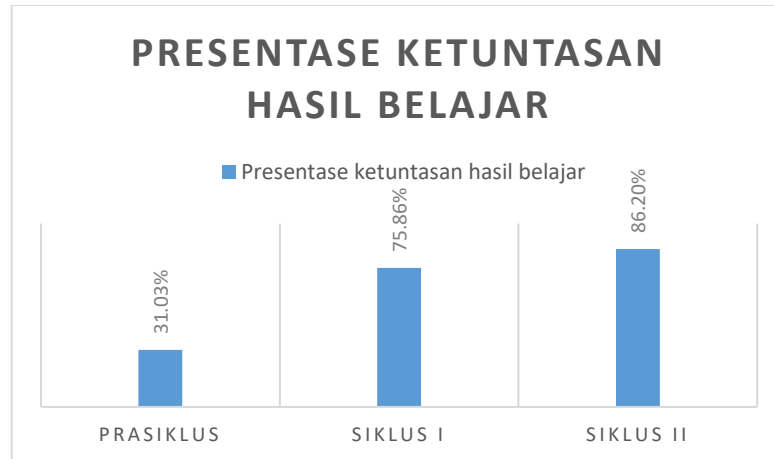
Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap ini guru melakukan beberapa perbaikan, antara lain meningkatkan intensitas bimbingan kepada siswa, memperkuat kerja sama kelompok, dan memberikan motivasi belajar yang lebih optimal. Siswa juga terlihat semakin memahami mekanisme pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih terarah dan efektif. Evaluasi akhir siklus II dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang telah diberikan. Hasil evaluasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No.	Aspek Perolehan Hasil Belajar Siswa	Hasil Analisis Nilai Siswa
1.	Nilai Tertinggi	<b>90</b>
2.	Nilai Terendah	<b>64</b>
3.	Jumlah siswa yang Tuntas	<b>25</b>
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	<b>4</b>
5.	Nilai rata-rata siswa	<b>85,51</b>
6.	Presentase siswa tuntas	<b>86,20%</b>
7.	Presentase siswa yang tidak tuntas	<b>13,80%</b>

Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Keterlibatan siswa dalam diskusi, permainan, dan turnamen akademik terlihat semakin baik dibandingkan siklus sebelumnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dapat diakhiri pada siklus II.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung, data ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian disajikan dalam bentuk grafik. Grafik ini menunjukkan perubahan tingkat ketuntasan belajar siswa mulai dari tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penyajian dalam bentuk grafik memudahkan pembaca dalam melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklus. Adapun perkembangan persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada Grafik 1.



**Grafik 1. Presentase Ketuntasan Siswa pada Tiap Siklus**

Berdasarkan Grafik 1, terlihat adanya tren peningkatan ketuntasan belajar siswa pada setiap tahapan penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang dilaksanakan secara bertahap membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, grafik tersebut memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan selama penelitian berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur.

### **Pembahasan**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), keterlibatan aktif siswa menjadi faktor penting karena pemahaman materi tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui proses diskusi, bertukar pendapat, dan pemecahan masalah secara bersama-sama. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk membangun pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama antaranggota kelompok (Hamdani et al., 2019).

Efektivitas model TGT dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik pembelajarannya yang memberikan keseimbangan antara kerja sama dan kompetisi. Pada tahap *team*, siswa didorong untuk saling membantu memahami materi sehingga tercipta ketergantungan positif antaranggota kelompok. Sementara itu, pada tahap *games* dan *tournament*, siswa memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Kombinasi kedua unsur tersebut mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sekaligus termotivasi untuk memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Temuan ini mendukung pendapat Diah dan Siregar (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas permainan dalam TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar berlangsung secara menarik dan tidak monoton. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan A'yun dan Fatayati (2024) yang



menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas belajar kelompok dan kompetisi akademik yang terstruktur.

Dalam perspektif penelitian tindakan kelas, keberhasilan penerapan TGT tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh proses refleksi dan perbaikan tindakan yang dilakukan secara berkelanjutan. Setiap siklus memberikan informasi mengenai kendala yang muncul selama pembelajaran sehingga guru dapat melakukan penyesuaian strategi pada tindakan berikutnya. Perbaikan yang dilakukan, seperti peningkatan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan penguatan kerja sama kelompok, memberikan kontribusi terhadap terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yang menekankan perbaikan berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021; Utomo et al., 2024).

Selain berpengaruh terhadap aspek akademik, penerapan model TGT juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Melalui kegiatan kelompok, siswa belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, menyelesaikan perbedaan secara konstruktif, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan tersebut sangat relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan sikap sosial peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan peningkatan pemahaman materi, tetapi juga mendukung perkembangan kompetensi sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh positif terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Penelitian Siregar dan Ofianto (2024) serta Sodiq dan Trisniawati (2020) menemukan bahwa unsur permainan dalam TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, penelitian Tamami (2022) dan Diah dan Siregar (2023) menunjukkan bahwa kegiatan turnamen akademik dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Adapun penelitian Sugiata (2019), Amir (2022), Permadi et al. (2023), Saputra et al. (2023), dan Septiani et al. (2023) membuktikan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan TGT tidak hanya bergantung pada konteks mata pelajaran tertentu, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan memotivasi siswa.

Secara khusus, hasil penelitian ini mendukung temuan Abida et al. (2025) dan Khusna et al. (2024) yang menyatakan bahwa model TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda pada pelaksanaan tahap games dan tournament yang dikembangkan melalui kegiatan Lomba Cepat Tepat (LCT). Modifikasi tersebut memberikan suasana kompetisi yang lebih terstruktur dan memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan maupun bekerja sama dengan anggota kelompok. Keunikan ini menunjukkan bahwa model TGT bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik tanpa menghilangkan prinsip dasar pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan temuan penelitian dan dukungan teori yang ada, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PAI. Keberhasilan model ini tidak hanya terletak pada kemampuannya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Prabawa et al. (2025) yang menyatakan bahwa model TGT efektif meningkatkan kemampuan

dan hasil belajar siswa melalui kombinasi kerja sama tim dan aktivitas kompetitif yang mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan penghargaan kelompok, siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan intelektual maupun sosial secara seimbang. Oleh karena itu, penerapan model TGT dapat menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VII SMP Integral Minhajuth Thullab Way Jepara Lampung Timur. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbaikan hasil belajar siswa pada setiap siklus, yang menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar PAI melalui model TGT telah tercapai. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan penghargaan kelompok dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model TGT dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi atau dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik di era modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abida, F. A., Nursafitri, L., & Fitriyah, F. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT). *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 14(2), 226-232. <https://doi.org/10.51226/assalam.v14i2.938>
- Amir, A. (2022). Aplikasi Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dan Bisnis pada Siswa. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 50-67. Retrieved from <https://www.jurnal.umbaru.ac.id/index.php/jes/article/view/130>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ>
- A'yun, S. Q., & Fatayati, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Alam Indonesia Siswa Kelas Viii-F Smp Negeri 18 Surabaya Tahun Pelajaran 2024-2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 635-647. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18225/9666>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>



- Fitriyah, & Sari, N. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Humanis Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Sd Alam Az-Zahra Way Jepara Lampung Timur. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 21–41. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.673>
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model in Fifth Grade Integrated Thematic Learning to Improve Collaboration Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Huri, daman, Yacub, J., Ardiansyah, A., & khelijah, S. (2023). Pembelajaran Cooperative Learning Type Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru (JPPG)*, 1(1). <https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/jppg/article/view/512>
- Khusna, D. N., Nursafitri, L., & Sari, N. I. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12800>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Prabawa, B. S., Zawawi, M. A., & Utomo, A. C. (2025). Implementation of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model Based on Traditional Games to Improve the Locomotor Movement Skills of 4th Grade Students at SDN Datengan 2. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 181-190. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1298>
- Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi teams games tournaments dan number head together ditinjau dari kemampuan penalaran matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121-134. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1585>
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Saputra, V., Jamhari, M., & Bialangi, M. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Balaesang Tanjung. *Journal of Biology Science and Education*, 11(2), 38-49. <https://doi.org/10.22487/jbse.v11i2.4128>
- Sari, N. I. (2024). Implementasi pembelajaran humanis dalam membentuk karakter siswa di sd alam az-zahra way jepara lampung timur. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 13(1), 21-41. <https://doi.org/10.51226/assalam.v13i1.673>
- Septiani, R. D., Mashuri, A., & Aisyah, A. S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Algoritma*, 20(1), 66–74. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.107>
- Siregar, P. S., & Ofianto. (2024). Hubungan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 112–120. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17498>
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui model cooperative learning tipe team games tournament pada siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 68-75. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>



- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyadnya, I. K. J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe NHT terhadap Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 413–422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21314>
- Suhrman, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)*. Mataram: Sanabil.
- 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. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>