

# Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Materi PAI Di Kelas V D

Lina Faulina Raudatul J<sup>1)</sup>, Naurasyifa Iftinannisa<sup>2)</sup>, Maharani Auralia Sakti<sup>3)</sup>, Nur Aini Farida<sup>4)</sup>, M. Makbul<sup>5)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>2)</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>3)</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>4)</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>5)</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: [linafaulinari@gmail.com](mailto:linafaulinari@gmail.com), [naurasyifa897@gmail.com](mailto:naurasyifa897@gmail.com),  
[maharaniauralia45@gmail.com](mailto:maharaniauralia45@gmail.com), [nfarida@fai.unsika.ac.id](mailto:nfarida@fai.unsika.ac.id), [m.makbul@fai.unsika.ac.id](mailto:m.makbul@fai.unsika.ac.id)

## Info Artikel

## Abstract

The purpose of this study is to ascertain whether using the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Islamic religious education classes for class V D semester 2 at SDN Telaga Murni 03 during the 2023–2024 academic year will result in higher motivation. This kind of study is called classroom action research (PTK), and it involves up to 19 participants from SDN Telaga Murni's class V D. This study aims to investigate the motivation of students to learn Islamic religious education subsequent to the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning paradigm. Tournaments and observation are used in the data collection process. The study's findings indicate that students' motivation to learn increased in cycle 1. Student learning motivation grew to 75% in cycle 1 and then to 100% in cycle 2. There is a positive correlation between rising student learning results and rising learning motivation. Therefore, it can be said that using this model will enhance PAI learning objectives and motivation.

## Keywords:

*Motivation, Islamic religious education, TGT*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada kelas pendidikan agama Islam kelas V D semester 2 SDN Telaga Murni 03 tahun pelajaran 2023–2024 akan menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas (PTK) dan melibatkan peserta kelas V D SDN Telaga Murni sebanyak 19 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pendidikan agama Islam pasca penerapan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Turnamen dan observasi digunakan dalam proses pengumpulan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada siklus 1. Motivasi belajar siswa tumbuh 75% pada siklus 1 dan kemudian menjadi 100% pada siklus 2. Terdapat korelasi positif antara meningkatnya hasil belajar siswa dengan meningkatnya motivasi belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan model ini akan meningkatkan tujuan dan motivasi pembelajaran PAI.

**Kata kunci:** Motivasi, Pendidikan Agama Islam, TGT

---

## **PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi ini, pendidikan menjadi krusial dalam menciptakan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi. Maka dari itu, pendidikan harus terus berkembang dan beradaptasi seiring dengan perubahan zaman. Proses pendidikan dilangsungkan oleh seorang guru dengan siswa agar menciptakan generasi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang baik. Disinilah seorang guru dituntut untuk menjadi profesional dalam menguasai materi pelajaran, bukan hanya itu saja guru pun harus memberikan contoh sekaligus menjadi *role model* bagi siswanya agar pembelajaran yang dihasilkan efektif dan efisien. Kualitas mengajar seorang guru tentunya memiliki peran penting terhadap keberhasilan suatu pendidikan, karena guru secara langsung bertanggung jawab penuh atas kegiatan pembelajaran yang terjadi (Amni et al., 2021).

PAI berperan penting dalam mengenal, memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, Pendidikan Agama Islam melibatkan partisipasi aktif antara guru dan murid dalam mendapatkan ilmu, serta meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran PAI memiliki peran krusial dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI memerlukan model pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran di kelas berjalan dengan baik sehingga siswa pun dapat aktif saat pembelajaran berlangsung. Tetapi pada kenyataannya, motivasi siswa terhadap PAI telah menurun sehingga menjadi perhatian utama bagi guru dan pendidikan.

Menurut temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V D SDN Telaga Murni 03 dapat dikemukakan bahwa siswa mudah bosan, kurang fokus dan sulit untuk memahami pelajaran PAI. Hal itu disebabkan oleh sejumlah faktor diantaranya guru tidak dapat mendorong motivasi siswa jika mereka tidak menggunakan keragaman strategi pembelajaran dalam pengajarannya dan proses pembelajaran yang terlalu terfokus pada guru membuat banyak siswa cepat merasa bosan, tidak memperhatikan penjelasan dari guru, menganggap mata pelajaran PAI ini kurang penting yang akhirnya siswa pun kesulitan untuk memahami pelajaran PAI. Dalam hal ini, diperlukan perbaikan saat proses belajar mengajar terutama terkait dengan variasi pembelajaran. Perbaikan tersebut diperlukan agar proses belajar mengajar berlangsung secara optimal.

Berbagai cara perlu diterapkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, seperti membina lingkungan belajar yang positif untuk mendorong partisipasi siswa (Alfarisi & Hasanah, 2021). Oleh karena itu, dalam pembelajaran PAI terutama saat penyampaian

materi, model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), pendekatan yang memungkinkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa bisa berkolaborasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar, melalui pembelajaran kooperatif jenis TGT. Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif TGT dengan membentuk tim, dan tim ini telah menetapkan tujuan atau permasalahan untuk ditangani secara kolektif. Kelompok yang dibentuk terdiri dari 3-5 siswa dengan keragaman akademis, jenis kelamin, ras, dan etnis (Yuliawati, 2021). Pembelajaran kooperatif TGT ini didalamnya memuat *game* dan turnamen akademik antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Dengan demikian, siswa dapat berbagi pengetahuan, pengalaman dan kemampuan. Tujuannya adalah untuk menambah minat dan partisipasi siswa dalam belajar PAI.

Penelitian ini akan fokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif melalui *Team Game Tournament* (TGT), untuk mendorong semangat belajar siswa khususnya kelas V D SDN 03 Telaga Murni tahun ajaran 2023/2024 berdasarkan kesulitan-kesulitan yang telah disoroti. Penelitian ini bertujuan untuk membantu mengembangkan model pembelajaran yang efisien dan optimal yang akan meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas berlangsung dari 26 Maret 2024 hingga 3 Mei 2024 di kelas V D SDN Telaga Murni 03, Kecamatan Cikarang Barat, Kabupaten Bekasi. Subjek pada Penelitian ini melibatkan 19 siswa kelas V D pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran PAI menggunakan tema “Mari hidup sederhana dan ikhlas”.

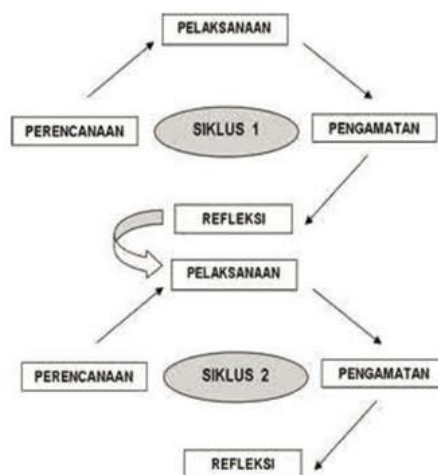
Prosedur penelitian tindakan kelas untuk mengumpulkan data mencakup hal-hal berikut: 1) Lembar kerja siswa; 2) Hasil belajar dari kegiatan kelompok; 3) Lembar observasi; 4) Catatan kegiatan pembelajaran di lapangan; 5) Foto yang digunakan sebagai dokumentasi. Aktivitas kelas dan data siswa dijadikan sebagai sumber data subjek penelitian. Alat untuk tes meliputi: 1) Lembar kerja, siswa masing-masing tim menerima lembar kerja dan mengerjakan bersama dengan masing-masing tim. Lembar kerja siswa yang telah diterima, hendaknya dapat dipahami siswa dan memotivasi siswa untuk saling bekerjasama dan berperan aktif serta dapat menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran; 2) Turnamen berisi soal-soal yang sama pada Lembar kerja Siswa, hanya saja yang membedakan yakni pertanyaan yang diajukan diacak untuk melatih fokus siswa dalam memecahkan masalah dan pendapat yang telah dikerjakannya pada LKS. Hasil turnamen menunjukkan bahwa siswa termotivasi, mampu berkolaborasi, berperan aktif dan

## Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Materi PAI Di Kelas V D

memecahkan masalah serta berpendapat; 3) Lembar observasi digunakan untuk menilai kerja sama serta peran aktif siswa dengan menggunakan skor 1-4; 4) Catatan lapangan berupa kegiatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung; 5) Dokumentasi foto berupa foto kegiatan saat kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini mengaplikasikan triangulasi metode, ada beberapa metode untuk menganalisis data atau informasi, termasuk observasi langsung di lapangan serta melalui dokumentasi. Bertujuan untuk keabsahan data atau temuan saat penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Rosihin, 2021). Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Menurut Setiyadi 2006, alat ukur yang dikembangkan harus memiliki tingkat kepercayaan yang dapat diandalkan. Istilah penelitian kuantitatif, alat ukur harus diukur validitas dan reliabilitasnya. Setiyadi 2006 juga menjelaskan, karena penelitian tindakan kelas dapat dikategorikan penelitian kualitatif, alat ukurnya harus diyakini dapat digunakan untuk mendapatkan data yang memenuhi aspek-aspek kredibilitas. Diukur dengan: 1) Rata-rata keseluruhan dan ketuntasan klasikal yang dihasilkan berdasarkan Lembar Kerja Siswa dan Turnamen bisa dimanfaatkan untuk menilai pencapaian belajar siswa. 2) Nilai akhir dan ketuntasan siklus yang diperoleh dari LKS dan turnamen dapat dianalisis untuk menetapkan ketuntasan pembelajaran pada siklus I dan II; 3) Untuk memahami semangat belajar siswa pada siklus I dan II, dapat menggunakan lembar observasi yang merekam skor tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran, dilihat dari kerja sama, aktif bermain peran, memecahkan masalah, dan berpendapat.

Penelitian Tindakan Kelas menggunakan desain Kurt Lewin yang menjelaskan bahwa “ Setiap siklus mempunyai empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.”. Berikut bagan alur pada setiap siklus:



Gambar di atas model Penelitian Tindakan Kelas (Kurt Lewin)

Terdapat dua siklus dalam penelitian ini, fase siklus ini meliputi empat langkah kegiatan diantaranya: merencanakan, tindakan, mengamati, dan merefleksikan. Pembelajaran saat siklus I berfokus pada materi pembelajaran dengan tema “Mari Hidup Sederhana” dan tentunya menggunakan model kooperatif TGT. Sedangkan siklus II pembelajaran subtema “Ikhlash” dan menggunakan model pembelajaran yang sama seperti siklus I, didampingi pembimbing pada masing-masing tim. Pada siklus I, ketuntasan klasikal telah mencapai 75%, kemudian siklus II mencapai ketuntasan 100%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran PAI bertema “Mari Hidup Sederhana dan Ikhlash” ditunjukkan melalui analisis data untuk meningkatkan motivasi Siswa kelas V D semester 2 SDN Telaga Murni 03 tahun ajaran 2023–2024 berjumlah 19 orang. Penelitian ini melibatkan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing selesai dalam satu sesi. Berikut adalah rangkuman hasil belajar, tingkat ketuntasan, dan motivasi belajar siswa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

No	Siklus	Rata-Rata Keseluruhan	Ketuntasan Klasikal
1	I	89,38	75%
2	II	96,25	100%

Berdasarkan tabel di atas, pada tahun pelajaran 2023/2024, rata-rata umum dan ketuntasan klasikal siswa kelas V D SDN Telaga Murni 03 menunjukkan peningkatan pada siklus I dan II. Rata-rata total dihitung menggunakan hasil LKPD dan kompetisi. Sedangkan Ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan skor yang didapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan turnamen, kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan klasikal di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket: P = Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

F = Siswa Yang Tuntas Belajar

N = Jumlah Siswa

$$P = \frac{\text{(Siswa Yang Tuntas Belajar)}}{\text{(Jumlah Siswa)}} \times 100$$

### Siklus I

$$P = \frac{3}{4} \times 100$$

$$P = 0,75 \times 100$$

$$P = 75 \% \text{ (Siklus I)}$$

**Siklus II**

$$P = 4/4 \times 100$$

$$P = 1 \times 100$$

$$P = 100\%$$

Selanjutnya dapat dikemukakan tabel ketuntasan belajar siklus I dan II, dan diagram berikut menunjukkan motivasi belajar siswa:

**Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I**

No	Kelompok	Nilai Akhir	Kriteria (Ketuntasan Kelompok)
1	I	91	Tuntas
2	II	100	Tuntas
3	III	62	Tidak Tuntas
4	IV	100	Tuntas

Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan belajar pada siklus I terlihat satu kelompok tidak tuntas yaitu kelompok III dan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 75% yang artinya masih perlu perbaikan dalam pembelajaran. Nilai akhir dihitung berdasarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan bobot 40% dan Turnamen dengan bobot 60%, menggunakan kombinasi skor LKPD dan Turnamen. Sedangkan kriteria (Ketuntasan Kelompok) dan nilai akhir dihitung dengan ketentuan KKM. Berikut ketentuan KKM:

$$\text{KKM} = 75$$

$$\text{Tuntas} > 75$$

$$\text{Tidak Tuntas} < 75$$

Kemudian nilai akhir dan KKM dihitung untuk menentukan kriteria ketuntasan setiap kelompok.

**Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II**

No	Kelompok	Nilai Akhir	Kriteria (Ketuntasan Kelompok)
1	I	91	Tuntas
2	II	100	Tuntas
3	III	100	Tuntas
4	IV	91	Tuntas

Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan belajar pada siklus II terlihat kelompok I sampai IV semua sudah tuntas dan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100%. Berdasarkan hasil di atas terlihat rata-rata hasil akhir, ketuntasan klasikal, dan ketuntasan belajar terjadi peningkatan pada setiap siklus. Nilai akhir dihitung dengan ketentuan seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 40% dan turnamen 60% dengan menggabungkan skor LKPD dan turnamen. Sedangkan kriteria (Ketuntasan Kelompok) dan Nilai akhir dihitung dengan ketentuan KKM. Berikut ketentuan KKM:

$$\text{KKM} = 75$$

$$\text{Tuntas} > 75$$

$$\text{Tidak Tuntas} < 75$$

Kemudian nilai akhir dan KKM dihitung untuk menentukan kriteria ketuntasan setiap kelompok.

**Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I & II**



Mengacu pada diagram ringkasan Motivasi Belajar Siswa saat siklus I dan II dan catatan lapangan siklus I ada 3 kelompok yang tuntas dalam pembelajaran dan aktif dalam kerja sama, bermain peran, memecahkan masalah, berpendapat dan menjawab. Sedangkan siklus II meningkat menjadi 4 kelompok yang tuntas dalam pembelajaran dan aktif dalam kerja sama, bermain peran, memecahkan masalah, berpendapat, dan bertanya.

### **Pembahasan**

Mengacu pada rekapitulasi pada siklus I, nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa mencapai 89,38. Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan klasikal siklus I, sebesar 75%. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung dengan efisien dan efektif. Siswa mampu bekerjasama dengan baik saat turnamen, oleh karena itu siswa dapat memecahkan masalah saat turnamen dengan baik. Siswa juga aktif dalam bermain peran namun, ada beberapa siswa yang hiperaktif, sehingga sulit untuk dikendalikan. Adapun tantangan lain yang dihadapi siswa saat siklus I ialah

## Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Materi PAI Di Kelas V D

keraguan dalam menyimpulkan dan berpendapat tentang materi yang telah dipelajari. Dikarenakan kepercayaan diri siswa cenderung rendah dan hasil ketuntasan klasikal hanya 75%, sehingga tampak kurang motivasi pada siswa. Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan klasikal siklus I, kriteria peneliti belum terlaksana, untuk itu pembelajaran siklus II perlu ditingkatkan..

Berdasarkan ringkasan Pada siklus II, nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa adalah 96,25. Menurut rekapitulasi ketuntasan klasikal pada siklus II, tingkat keberhasilan mencapai 100%. Dibandingkan dengan siklus I, terdapat peningkatan dalam proses pembelajaran. Kelompok I sampai IV berdasarkan ketuntasan belajar dan kriteria sudah terlaksana, siswa sudah mampu kerja sama dengan baik dengan teman kelompoknya, sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan aktif dalam bermain perannya masing-masing saat turnamen, sudah mampu merangkum dan memberikan opini tentang materi yang telah dibahas bersama. Dikarenakan guru juga selama proses pembelajaran senantiasa mendorong siswa agar memiliki kepercayaan diri dalam menyimpulkan dan berpendapat tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan rekapitulasi terhadap peningkatan dorongan semangat pada siswa kelas V D SDN Telaga Murni 03, minat belajar muncul sejak siklus I dan berlanjut hingga siklus II tahun ajaran 2023/2024. Rata-rata nilai keseluruhan meningkat dari 89,38 pada siklus I menjadi 96,25 pada siklus II, sementara ketuntasan klasikal naik dari 75% menjadi 100%. Ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa, ketercapaian target pembelajaran, dan keberhasilan penerapan model cooperative TGT dalam pelajaran PAI.

### **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan melalui penelitian dan analisis data telah dilaksanakan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V D SDN Telaga Murni 03 semester II Tahun Pelajaran 2023/2024 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tema “Mari Hidup Sederhana dan Ikhlas”. Rata-rata siklus I secara keseluruhan adalah 89,38 dengan nilai kelulusan klasikal mencapai 75%. Pada siklus II, nilai rata-rata naik menjadi 96,25 dengan tingkat kelulusan mencapai 100%. Rata-rata kemampuan belajar siswa meningkat seiring dengan penerapan inovasi dalam metode pembelajaran TGT merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan standar pengajaran dalam mata pelajaran PAI.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfarisi, S., & Hasanah, U. (2021). Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies. *Cybernetics: Journal Educational Research and sosial Studies*, 2(April), 1–10.
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams



Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>

Rosihin, R. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI. *Paedagogie*, 16(1), 29–34. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952>

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