

Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Pembelajaran PAI Dengan Metode Kooperatif Tipe TGT (*teams games tournament*)

Lulu Nur Labibah¹⁾, Mimi Nur Indah²⁾, Mohammad Hisyam Erlangga Pata,³⁾ Nur Aini Farida⁴⁾, M. Makbul⁵⁾

¹⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

²⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

³⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

⁴⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

⁵⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: 2110631110140@student.unsika.ac.id,

2110631110143@student.unsika.ac.id,

2110631110145@student.unsika.ac.id, m.makbul@fai.unsika.ac.id,

nfarida@fai.unsika.ac.id

Info Artikel

Abstract

Keywords:

use of methods, concentration, team games tournament

The aim of this research is to obtain data about the use and success of the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model with quiz media as an effort to improve PAI learning outcomes. This research was carried out at SMAN 2 Karawang with research subjects in class XI.8, totaling 30 students. This research is Classroom Action Research (PTK), using the Kurt Lewin model, carried out in two cycles. Each cycle consists of four main steps, namely: (1) planning, (2) acting, (3) observing, and (4) reflecting. The results of the research show an increase, this is proven by the value of students' PAI learning outcomes in cycle I, namely 86% of students who completed with an average class of 80, increasing in cycle II reaching 99% of students who completed with an average of class 90. Conclusions from this research shows that the use of the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model with interactive quiz media can increase concentration on PAI learning outcomes.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pemanfaatan dan keberhasilan model pembelajaran cooperative tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan media quiz sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar PAI. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Karawang

Kata kunci:
penggunaan metode,
konsentrasi,
teams games tournament

dengan subyek penelitian siswa kelas XI.8 yang berjumlah 30 murid. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kurt Lewin, dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (planning), (2) aksi atau tindakan (acting), (3) obsevasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar PAI siswa pada siklus I yaitu 86% siswa yang tuntas dengan dengan rata rata kelas 80, meningkat pada siklus II mencapai 99% siswa yang tuntas dengan rata rata kelas 90. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran cooperative tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan media quiz interaktif dapat meningkatkan konsentrasi hasil belajar PAI.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 1985 yang berbunyi bahwa tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa (Muhammad Anugrah, 2019).

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar secara bersama-sama dalam kelompok dengan anggota antara tiga hingga lima siswa yang memiliki beragam tingkat kemampuan, jenis kelamin, atau latar belakang. Menurut (Ida Meutiawati, 2011) kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan interaksi antar siswa untuk menghindari kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Pendekatan ini menekankan kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebelum melaksanakan pembelajaran kooperatif, siswa sebaiknya diperkenalkan dengan keterampilan kooperatif yang akan digunakan dalam kelompok belajar, seperti menghargai pendapat orang lain, mendorong partisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, dan berbagi tugas. Unsur dasar pembelajaran kooperatif termasuk keyakinan bahwa siswa dalam kelompok saling mendukung dan tanggung jawab atas kelompok mereka sendiri (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Untuk memastikan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dipahami dengan baik oleh siswa, dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa di perlukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan di kelas. Selain strategi, metode dan model pembelajaran juga diperlukan. Model pembelajaran merujuk pada pola interaksi antara siswa dan guru dalam kelas yang melibatkan strategi, pendekatan metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Sari, 2006:26).

Model pembelajaran dalam penelitian menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Sitti Ratna Dewi, Arifin, 2016). Menurut Slavin (Rusman, 2012:225) dalam (Astuti, 2013) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentasion), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan (team recognition).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kebanyakan siswa menganggap bahwa pembelajaran tersebut membosankan, sehingga hal tersebut menurunkan minat belajar para siswa yang mana hal ini berdampak kepada konsentrasi siswa saat pembelajaran, hal ini juga di ikuti dengan kurangnya variasi metode yang digunakan. Sebagaimana yang sering kita ketahui dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada saat pembelajaran berlangsung para guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam pengajarannya, hal ini juga menjadi faktor menurunnya konsentrasi siswa yang diawali dengan rasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Pada dasarnya mata pelajaran PAI ini penting bagi para peserta didik yang mana agama sebagai fondasi hidup sekaligus tujuan hidup kita perlu di pahami dan di pelajari dengan sungguh sungguh. Oleh sebab itu kami beserta para guru pendidikan agama islam (PAI) yang lain di SMAN 2 Karawang seraya berkolaborasi meneliti dan mencari cara model pembelajaran yang baik dan tepat untuk mengatasi permasalahan permasalahan yang ada.

Untuk itu kami melakukan observasi dan penelitian lapangan di Sekolah SMAN 2 Karawang Kelas XI.8 untuk mengetahui penerapan pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta mencari tahu permasalahan yang terjadi selama pembelajaran di dalam kelas tersebut, dan setelah melakukan Tindakan Penelitian Kelas (PTK) kami menemukan permasalahan rendahnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran PAI tersebut. Penurunan konsentrasi bisa juga di sebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa, ataupun ketertarikan siswa dalam mata pelajaran tersebut. Untuk itu perlu memperhatikan metode dan model pembelajaran yang sesuai dan menarik minat serta meningkatkan daya konsentrasi siswa dalam belajar, minimnya penggunaan metode menjadi sebuah permasalahan juga yang kami temui, sehingga muncul banyak faktor yang menimbulkan banyak permasalahan dalam pembelajaran siswa siswi sekolah SMAN 2 Karawang terutama dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan harapan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa siswi dimasa yang akan datang. Untuk meningkatkan konsentrasi, minat dan pembelajaran yang optimal pada siswa kelas XI.8 dalam menjalani pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan model atau metode pembelajaran yang baru dan beragam. Yaitu penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan Teams Game Tournament (TGT) . Maka dari itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran Teams games tournament (TGT) dengan nantinya peneliti berharap akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa siswi. Untuk meningkatkan fokus, minat, dan pembelajaran secara optimal siswa kelas XI.8 dalam menjalankan pembelajaran. Untuk itu diperlukan model atau metode pembelajaran yang baru dan bervariasi yang cocok yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif dengan teams games tournament (TGT).

Tujuan dari pada dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan dari pada konsentrasi belajar siswa. Dan kami para peneliti beserta guru guru mata

Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Pembelajaran PAI Dengan Metode Kooperatif Tipe TGT (teams games tournament)

pelajaran PAI mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan TGT yang nantinya kami para peneliti beserta guru mengharapkan bisa meningkatkan konsentrasi pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI).

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi para siswa siswi, guru dan sekolah terutama pada pembelajaran pendidikan agama islam. Adapun manfaat hasil dari penelitian ini yakni meningkatkan minat belajar para siswa siswi dalam mata pelajaran PAI, meningkatkan konsentrasi belajar, kerjasama antar siswa,

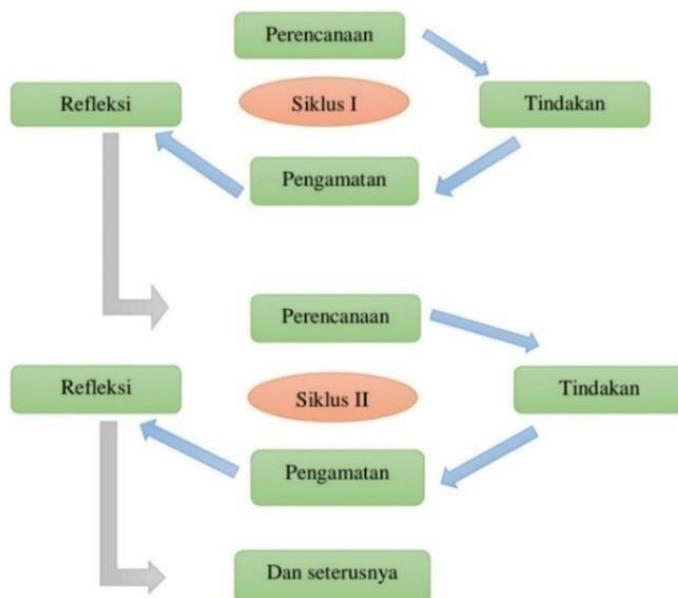
METODE PENELITIAN

Dari Supardi (2002) dalam (Ananda et al., 2015), dkk (2015:1) bahwa lahirnya penelitian tindakan kelas (PTK) dapat ditelusuri dari awal penelitian dalam ilmu pendidikan yang diinspirasi melalui pendekatan ilmiah yang di advokasi oleh filsuf John Dewey (1910).

Menurut Kurt Lewin dalam Suparno (2008) penelitian tindakan yang dilakukan secara umum menggunakan langkah spiral yang terdiri dari *planning, action, observation, reflection* dan *planning act*. Penelitian tindakan bukan hanya membantu manusia dan organisasi bersikap terhadap dunia luar, tetapi juga membantu mengubah dan merefleksikan tentang sistemnya sendiri. Penelitian tindakan bukan hanya akan mengembangkan suatu organisasi keluar, tetapi juga pengembangan ke dalam.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah Kurt Lewin, dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Berdasarkan pencapaian indikator keberhasilan dalam penelitian, maka terbentuklah siklus pembelajaran (Nanda et al., 2021).

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitiannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa : *quiz wordwall, google form*.



Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Karawang yang terletak di Jalan Manunggal.plumbonsari,lamaran,karawang timur,Blok Anggur I Jl.Manunggal VII No.17, Palumbonsari,Kec. Karawang Timur,Karawang,Jawa Barat 41314. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Karawang tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang menjadi penelitian ada 30 siswa.terdiri dari 8 siswa laki laki dan 22 siswi perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 April dan tanggal 3 Mei 2024.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus,dimana setiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Pertemuan 1 menyampaikan materi,membagi 4 kelompok dan dimulai permainan,dan mengisi quiz,kemudian pertemuan 2 sama halnya dengan pertemuan 1. Alasan pengambilan subyek penelitian ini didasarkan hasil observasi dalam pembelajaran PAI dikelas XI.8 SMAN 2 Karawang. Proses pembelajaran PAI disekolah ini masih belum optimal karena guru guru disekolah SMAN 2 Karawang cenderung menggunakan metode diskusi dan ceramah sehingga membuat siswa itu mudah bosan.

Data yang dikumpulkan melalui instrumen penelitian berupa angka atau data kuantitatif,teknik analisis datanya masing masing didalam pembahasan dan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pada hasil penelitian siklus I dan II pada pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan menguatkan iman diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

A. Siklus I

Pada siklus I diadakan tes konsentrasi siswa yang digunakan untuk mengetahui seberapa

Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Pembelajaran PAI Dengan Metode Kooperatif Tipe TGT (teams games tournament)

besar tingkat konsentrasi pada materi yang disampaikan. Hasil tes konsentrasi siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata evaluasi peningkatan konsentrasi berkelompok Siklus I

No	Nama kelompok	Soal	Jumlah skor	Nilai
1.	Kelompok 1	5	40	80
2.	Kelompok 2	5	35	70
3.	Kelompok 3	5	35	70
4.	Kelompok 4	5	30	60
Jumlah				280
Nilai tertinggi				80
Nilai terendah				60
Rata-rata				70

Nilai yang diperoleh kelompok kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I rata-rata sebesar 70,0 yang termasuk dalam kriteria peningkatan konsentrasi cukup baik. Perolehan nilai tertinggi yang diperoleh kelompok 1 bernilai 80,0, dan nilai terendah yang diperoleh kelompok 4 adalah 60,0. Peningkatan konsentrasi siswa cukup baik disebabkan oleh kurangnya pengetahuan ketika turnamen dilakukan karena sebagian peserta kelompoknya tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi dan kurangnya diskusi antara anggota kelompok. Maka dari itu, indikator keberhasilan dalam penelitian belum tercapai maka penelitian dilanjutkan siklus II.

Tabel 2. Rata-rata evaluasi peningkatan konsentrasi Siklus I

No	Nama siswa	Soal	Skor	Nilai
1	A	10	1.446	60
2	B	10	1.446	60
3	C	10	1.928	80
4	D	10	1.205	50
5	E	10	1.687	70
6	F	10	1.446	60
7	G	10	1.687	70
8	H	10	964	40
9	I	10	1.446	60
10	J	10	282	50
11	K	10	1.205	50
12	L	10	241	40
13	M	10	1.446	60
14	N	10	1.446	60
15	O	10	2.169	80
16	P	10	723	50
17	Q	10	1.446	60
18	R	10	1.687	70
19	S	10	1.446	60
20	T	10	1.446	60
21	U	10	964	40
22	V	10	964	40
23	W	10	1.687	70
24	X	10	1.446	60
25	Y	10	964	40
26	Z	10	1.205	50

27	Ya	10	1.928	80
28	Wn	10	482	40
29	Ze	10	723	50
30	Za	10	1.928	80
Jumlah				1.740
Nilai tertinggi				80
Nilai terendah				10
Rata-rata				58

Nilai yang dapat dalam tes peningkatan konsentrasi yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 58 yang termasuk dalam kriteria peningkatan konsentrasi kurang baik. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah nilai baik yaitu 80 poin, dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 poin.

Peningkatan konsentrasi siswa kurang baik disebabkan karena peserta didik tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi dan malah asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Karena indikator keberhasilan dalam penelitian siklus I belum tercapai masih banyak yang tidak konsentrasi maka penelitian akan dilaksanakan Siklus II.

B. Siklus II

Pada siklus II, tes konsentrasi siswa diberikan untuk mengukur seberapa baik siswa fokus pada materi yang diajarkan. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rata-rata evaluasi konsentrasi berkelompok Siklus II

No	Nama kelompok	Soal	Skor tournament	Nilai
1.	Kelompok 1	15	150	100,0
2.	Kelompok 2	15	105	70,0
3.	Kelompok 3	15	110	73,0
4.	Kelompok 4	15	125	83,3
Jumlah				326,6
Nilai tertinggi				100,0
Nilai terendah				70,0
Rata-rata				81,6

Nilai yang diperoleh kelompok kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) Rata-ratanya adalah 81,6, yang memenuhi kriteria sangat baik untuk meningkatkan konsentrasi. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah dari 100 dan nilai terendah adalah 70,0. Indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi dan penelitian dianggap cukup.

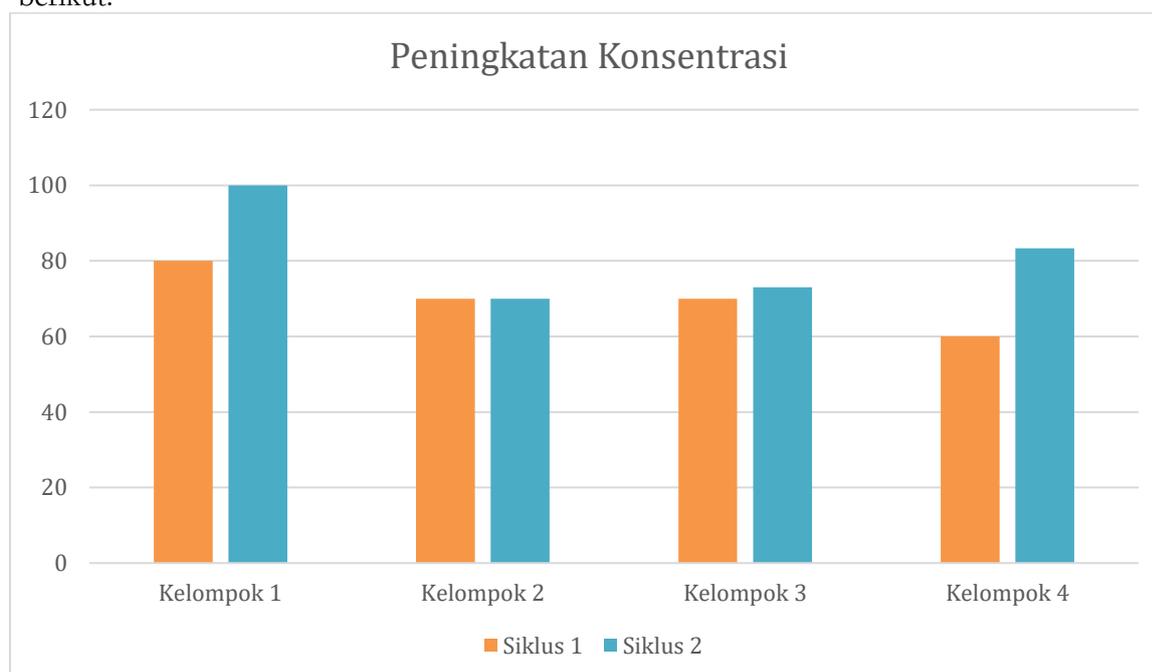
Tabel 4. Rata-rata evaluasi konsentrasi Siklus I

No	Nama siswa	Soal	Skor	Nilai
1	A	10	1.687	70
2	B	10	1.928	80
3	C	10	2.410	100
4	D	10	1.687	70
5	E	10	1.928	80
6	F	10	1.928	80
7	G	10	2.169	90
8	H	10	1.687	70

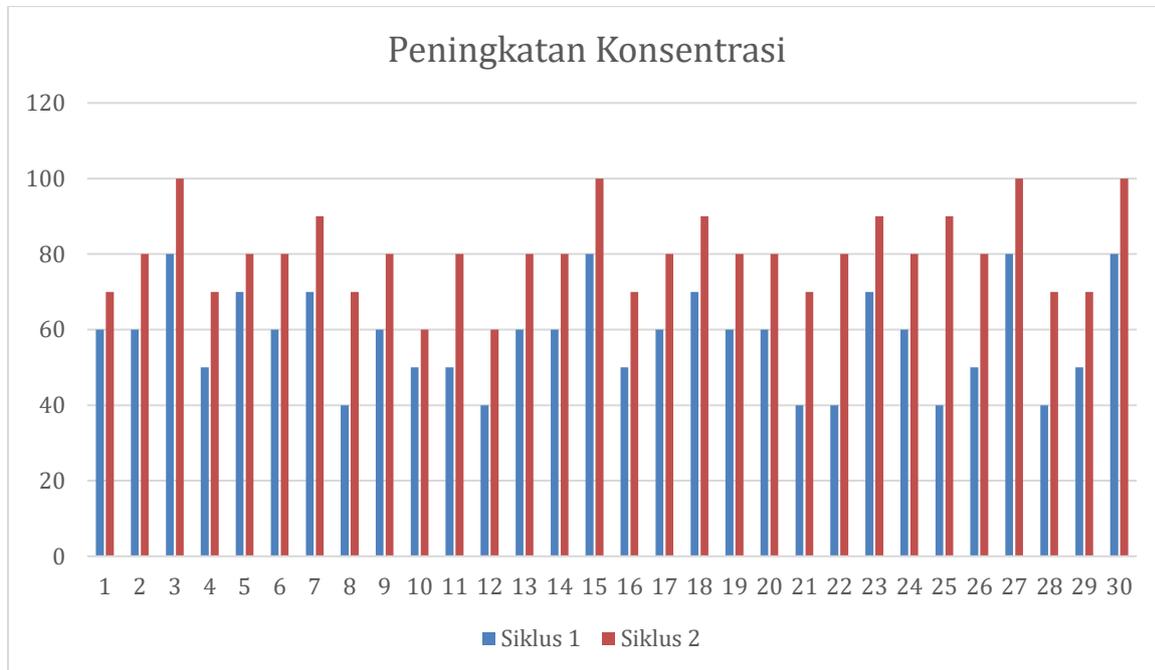
Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Pembelajaran PAI Dengan Metode Kooperatif Tipe TGT (teams games tournament)

9	I	10	1.928	80
10	J	10	1.446	60
11	K	10	1.928	80
12	L	10	1.446	60
13	M	10	1.928	80
14	N	10	1.928	80
15	O	10	2.410	100
16	P	10	1.687	70
17	Q	10	1.928	80
18	R	10	2.169	90
19	S	10	1.928	80
20	T	10	1.928	80
21	U	10	1.687	70
22	V	10	1.928	80
23	W	10	2.169	90
24	X	10	1.928	80
25	Y	10	2.169	90
26	Z	10	1.928	80
27	Ya	10	2.410	100
28	Wn	10	1.687	70
29	Ze	10	1.687	70
30	Za		2.410	100
Jumlah				2,400
Nilai tertinggi				100
Nilai terendah				60
Rata-rata				80,3

Hasil tes konsentrasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,3 yang berada pada standar konsentrasi sangat baik. Nilai tertinggi siswa adalah nilai sempurna sebesar 100 poin dan nilai terendah sebesar 60 poin, mencapai indikator keberhasilan penelitian dan oleh karena itu penelitian dianggap cukup. Adapun grafik hasil nilai rata-rata siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik peningkatan konsentrasi kelompok pada Siklus 1 dan Siklus 2



Gambar 2. Grafik peningkatan konsentrsi Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Pembahasan

Dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dideskripsikan sebagai berikut: pada siklus pertama perlaksanaan tindakan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang disusun dan pelaksanaanya yang diarahkan sesuai perencanaan. Melakukan pelaksanaan tindakan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pelaksanaannya sebagai berikut: guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama serta setelahnya mengabsen pesertadidik, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi, setelah itu guru mengelompokan peserta didik menjadi 4 kelompok lalu memberikan tugas yang harus diselesaikan per-kempok, lalu diadakan turnamen dengan mengumpulkan skor untuk tim mereka masing-masing.kemudian guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan ateri yang telah dipelajari dan berdoa sebelum pulang (Musci, 2018).

Setelah melakukan tahap penelitian tindakan kelas dalam siklus I dapat dihasilkan Siswa sibuk bercanda dengan teman sekelasnya sehingga mereka masih terlihat tidak dapat berkonsentrasi bahkan setelah guru menjelaskan pelajaran dan tujuannya.

Namun ada pula siswa yang hanya mendengarkan dan memperhatikan LKS, padahal mereka sudah fokus ketika guru menjelaskan materi.

tidak mencatat tambahan materi yang disampaikan oleh guru. Setelah pemaparan materi selesai siswa melakukan kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT). siswa telah mengikuti instruksi guru untuk melakukan kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim

mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Guru mendukung siswa dalam kegiatan kelompok. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan membagikan pengetahuan yang diperolehnya kepada anggota kelompok lainnya. Siswa melakukan aktivitas *Teams Games Tournament* (TGT) masih kurang baik, karena dalam berkeja sama siswa dengan anggota kelompoknya saat diskusi masih terlihat beberapa yang belum memaparkan pendapatnya saat akan menjawab pertanyaan. Namun ketika kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung sebagian siswa antusias karena mereka harus mendapatkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. Antusias siswa terdorong karena skor tertinggi akan mendapatkan hadiah. Kegiatan selanjutnya refleksi yaitu siswa diminta untuk mengisi Quizz berupa wordwall untuk penilain individual sudah cukup baik. Berdasarkan observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran Siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam standar cukup, namun aktivitas siswa dalam aktivitas pembelajaran masih diperlukan. Masih banyak kegiatan siswa yang belum terlaksana secara maksimal dan perlu ditingkatkan. pada siklus I, aktivitas siswa “cukup baik”. Dengan hasil nilai rata-rata kelompok TGT sebesar 70 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60, serta hasil nilai rata-rata siswa individu sebesar 58 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Oleh karena itu diharapkan aktivitas siswa meningkat pada siklus berikutnya dibandingkan dengan Siklus I (Hajriyanto & Rahayu, 2023). Hal ini menunjukkan siswa tidak fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat dijelaskan sebagai berikut. Siswa memperhatikan ketika guru memberikan motivasi yang termasuk dalam kategori “baik”. Ketika guru menjelaskan materi dengan sangat hati-hati, siswa memperhatikan. Hal ini terlihat ketika guru menyajikan materi dan siswa sudah fokus mendengarkan dan memperhatikan lembar materi. serta mencatat tambahan materi yang disampaikan oleh guru, mencatat hal yang penting agar dapat menjawab pertanyaan pada saat kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) siswa juga berkonsentrasi siap untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya adalah kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT), dalam melakukan kegiatan *Teams Games Tournament* (TGT) sudah baik, hal ini dibuktikan ketika permainan berlangsung mereka berdiskusi kerja sama dalam menjawab pertanyaan yang guru berikan dan mampu berbagi pengetahuan yang didapat saat berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa tidak lagi malu-malu untuk bertanya jika mengalami kesulitan, Siswa melakukan kegiatan refleksi sudah sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata skor yang di dapat ketika mengisi Quizz sudah baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran Siklus II, akan diteliti aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) sudah termasuk dalam kriteria baik. Dengan hasil nilai rata-rata kelompok TGT sebesar 81,6 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, serta hasil nilai rata-rata siswa individu dari evaluasi sebesar 80,3 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Karena kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan konsentrasi siswa dengan baik dan hasil yang optimal. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Robiatussadiyah et al., 2023) Berasarkan penelitiannya penerapan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Hasil grafik membandingkan rata-rata hasil belajar pendidikan agama Islam dikelas, terlihat rata-rata hasil belajar setiap siswa berbeda-beda. Namun terlihat jelas bahwa konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai tiap siswa pada Siklus I dan rata-rata nilai tiap siswa pada Siklus II. Meningkatkan konsentrasi melalui *Teams Games tournament* beregu (Metode TGT Siklus I dan Siklus II juga tercermin dari nilai rata-rata hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya saat pembelajaran berlangsung para guru menggunakan metode ceramah dalam pengajarannya, hal ini menjadi faktor menurunnya konsentrasi siswa yang diawali dengan rasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas menggunakan metode kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan melalui pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas XI.8 SMAN.2 Karawang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dibuktikan dari hasil nilai rata-rata belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Konsentrasi belajar siswa dari siklus I dan II meningkat maka indikator keberhasilan dalam penelitian sudah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Rafida, T., & Syahrums. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. *Citapustaka Media*, 89.
- Astuti, Y. A. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (teams games tournamen) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sisikologi*.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hajriyanto, H., & Rahayu, D. V. (2023). *Meningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Core Siswa Sekolah Menengah*. 4(1), 115–124.
- Ida Meutiawati. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Muhammad Anugrah. (2019). *penelitian tindakan kelas*. leutikkaprio.
- Musci, M. C. (2018). *MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII A SMP NEGERI 1 BULUPODDO KABUPATEN SINJAI*. 145.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata*.
- Robiatussadiyah, D., Dyas Fitriani, A., & Kosasih, A. (2023). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *All Rights Reserved*, 10(3), 424–433.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sitti Ratna Dewi, Arifin, H. R. F. (2016). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN TIPE JIGSAW PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 WAKORUMBA SELATAN KABUPATEN MUNA. *Al-Ta'dib*, 1–21.