

MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PAI MELALUI METODE COOPERATIVE LEARNING MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES

Lulu Minhatulmaula¹⁾, Badri Baqiatul Sholihat²⁾, Nabila Zahrani Aisyah³⁾, Nur Aini Farida⁴⁾, M. Makbul⁵⁾

¹²³⁴⁵⁶⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang

e-mail: 2110631110032@student.unsika.ac.id, 2110631110016@student.unsika.ac.id,

2110631110040@student.unsik.ac.id, nfarida@fai.unsika.ac.id, m.makbul@fai.unsika.ac.id

Info Artikel

Abstract

Keywords: Learning Concentration, Teams Games Tournament, Studying Islamic Religious Education

Kata kunci: Konsentrasi belajar, Teams Games Tournaments, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Class problems are an obstacle in the teaching and learning process and are factors that influence the achievement of learning objectives, one of the class problems is learning concentration. If the level of learning concentration is low, then learning goals will be difficult to achieve. This research aims to analyze the classroom climate during the learning process using the cooperative learning method Teams Games Tournament model to increase concentration in studying Islamic Religious Education. The research was carried out by applying the Classroom Action Research method and using a quantitative descriptive approach in the data processing process. Research results show that the cooperative learning method using the Teams Games Tournament model can improve student learning concentration quality.

Abstrak

Permasalahan kelas adalah sebuah hambatan dalam proses belajar mengajar dan merupakan faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran, salah satu di antara permasalahan kelas adalah konsentrasi belajar. Apabila tingkat konsentrasi belajar rendah, maka tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis iklim kelas selama proses pembelajaran menggunakan metode cooperative learning model Teams Games Tournament dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar Pendidikan Agama Islam. Penelitian dilakukan dengan menerapkan metode Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) dan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dalam proses pengolahan data. Penelitian memperoleh hasil kualitas konsentrasi belajar siswa dapat meningkat melalui metode pembelajaran cooperative learning model Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Belajar bukan hanya kegiatan seorang anak diminta belajar untuk belajar, akan tetapi tujuan belajar ialah menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya (Qur'ani 2023). Belajar merupakan kegiatan mental pada seseorang, melalui pengalaman atau pendidikan, yang menyebabkan perubahan perilaku yang positif dan relatif berjangka panjang, serta melibatkan aspek fisik dan psikologis kepribadian. Hasil dari belajar adalah perubahan, perbaikan, dan peningkatan ke arah positif yang menjadi sebab terjadinya suatu kemajuan bagi diri seseorang. Optimalnya perubahan, perbaikan, dan peningkatan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal (pada diri peserta didik sendiri) dan faktor eksternal (luar diri peserta didik). Guru sebagai fasilitator sekaligus pemegang kuasa dan kendali penuh atas murid-muridnya di dalam kelas harus mengetahui dan

memperhatikan faktor-faktor tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas konsentrasi belajar.

Permasalahan kelas merupakan satu di antara yang ada dari faktor eksternal yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. SDN Palumbonsari I memiliki permasalahan kelas tersebut, tepatnya di kelas V C dengan jumlah peserta didik 44 anak. Hal tersebut selaras dengan apa yang disampaikan oleh guru PAI saat sesi wawancara dengan peneliti. Guru menyebutkan bahwa permasalahan yang memiliki frekuensi paling banyak di kelas V C adalah rendahnya tingkat konsentrasi belajar peserta didik. Alih-alih memperhatikan penjelasan guru, peserta didik lebih memilih mengobrol dengan temannya serta beberapa peserta didik terkesan asik sendiri. Kondisi ini disebabkan karena kurangnya kualitas konsentrasi belajar peserta didik. Bersamaan dengan itu, metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung membosankan sehingga peserta didik tak segan untuk lebih memilih melakukan aktivitas lain dari pada memperhatikan materi yang guru sampaikan. Supriyo pada “Studi Kasus Bimbingan dan Konseling,” konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan (Supriyono 2008). Konsentrasi belajar merupakan aspek psikologis yang terkadang tidak mudah diketahui oleh orang lain selain diri sendiri yang sedang belajar (Navia dan Yulia 2017). Penelitian lain menyatakan bahwa peserta didik yang konsentrasi memperhatikan pelajaran saat guru menjelaskan, memiliki angka/persentase konsentrasi jauh lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak konsentrasi ketika proses belajar berlangsung. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar tidak memuaskan.

Jika diteliti lebih dalam, salah satu aspek yang membuat kualitas konsentrasi belajar siswa baik yakni karena adanya minat belajar yang tinggi. Mereka akan cenderung melakukan perilaku dan perhatian sesuai dengan subjek atau objek yang dipelajarinya. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah akan menunjukkan perilaku yang tidak diharapkan, seperti tidak konsentrasi dengan mata pelajaran, tidak mengerjakan tugas, dan tidak melengkapi catatan pelajaran yang diberikan oleh pendidik (Rina Dwi Muliani dan Arusman 2022). Minat besar pengaruhnya terhadap kualitas konsentrasi belajar peserta didik. Pun pada hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh kualitas konsentrasi belajar peserta didik. Minat menjadi akar masalah dari rendahnya kualitas konsentrasi belajar peserta didik. Semuanya saling bersinergi dalam mempengaruhi sukses dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan atau pelajaran yang diminati peserta didik akan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang. Namun, ada perbedaan antara perhatian dan minat. Perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh keputusan (dalam hal ini hasil belajar yang baik). Apabila bahan, metode, atau gaya pembelajaran berbeda dengan minat peserta didik, maka pembelajaran tak akan berjalan baik karena tidak ada daya tarik baginya. Segan untuk belajar dan tidak memperoleh hasil dari pembelajaran tersebut (Nursyaidah 2014)

Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, sangat berpotensi mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini karena peserta didik terdorong dengan sendirinya untuk berkonsentrasi dan memberikan perhatian penuh pada apa yang diminati, yaitu pelajaran. Peserta didik yang mengalami kualitas konsentrasi rendah dapat dilihat dengan kondisinya saat pembelajaran

berlangsung. Beberapa peserta didik menampakkan perilaku bosan, melakukan aktivitas mandiri, jalan-jalan mengelilingi ruang kelas untuk sekedar menyapa temannya, mengantuk, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dilakukan karena peserta didik kurang berminat pada materi yang diajarkan sehingga siswa merasa bosan, lalu melakukan aktivitas lain yang tidak membuatnya bosan. Pembelajaran PAI merupakan usaha yang dilakukan untuk membimbing dan membina peserta didik supaya mampu menjalankan ajaran agama Islam secara komprehensif sehingga Islam dijadikan sebagai way of life (Daradjat 2015). Sementara, menurut Andrioza dan Badrus Zaman, pembelajaran PAI merupakan upaya sadar melalui proses pengajaran serta bimbingan kepada peserta didik, untuk mengembangkan potensi jasmani maupun rohani berdasarkan nilai-nilai spiritual dan kemanusiaan agar setelah memperoleh pembelajaran tersebut setiap peserta didik mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, serta terbentuk kepribadian muslim yang memiliki amal dan sifat perbuatan sesuai dengan ajaran agama Islam (Andrioza dan Zaman 2016). Atas hal tersebut, pembelajaran PAI mempunyai andil penting terhadap pembentukan watak dan karakter peserta didik. Peneliti mengamati bahwa pada proses pembelajaran PAI di siklus I dan II sebagian besar peserta didik melakukan aktivitas-aktivitas diluar pembelajaran, sehingga menurunkan kualitas konsentrasi peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran. Tentunya, masalah ini tidak terlepas dari peranan guru selaku manajer kelas. Metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru sangat mempengaruhi konsentrasi belajar peserta didik. Terlebih, pembelajaran PAI cenderung membosankan karena tak sedikit guru memilih metode yang kurang tepat.

Kualitas konsentrasi belajar yang bersumber dari minat belajar peserta didik, dapat diciptakan oleh seorang guru. Apa yang terjadi di dalam kelas merupakan hasil dari pengelolaan guru. Maka, untuk menciptakan iklim kelas yang kondusif dengan kualitas konsentrasi belajar yang baik, seorang guru harus mengendalikan masalah tersebut dengan membangun minat peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran cooperative learning model Teams Games Tournament. Pada metode dan model pembelajaran ini, semua peserta didik dituntut untuk berkompetisi antar-kelompok. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pada metode cooperative learning yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Kurniasih 2012). Slavin menyebutkan, Teams Games Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yakni metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Slavin 2005). Adapun menurut Kusumandari, Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari beberapa anggota dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda (Kumandari 2011). Sesuai namanya, Teams Games Tournament, menerapkan turnamen akademik setelah penyajian materi di kelas selesai dan tidak menerapkan kuis yang biasa diterapkan dalam model cooperative learning lainnya. Dalam turnamen ini, peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan pada skor kelompok. Sehingga, seluruh peserta aktif berkontribusi dan menyalurkan rasa bosannya pada turnamen tersebut.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Sutirman menyebutkan, langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

a. Pemaparan materi

Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Lantas, guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan modul pembelajaran dan indikator kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui metode ceramah atau metode lain menyesuaikan iklim kelas atau menggunakan paket media pembelajaran audio visual yang berisi materi sesuai modul pembelajaran.

b. Pembentukan kelompok

Apabila penyampaian materi telah selesai, guru membentuk kelompok yang terdiri dari beberapa anggota peserta didik, bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, maupun lainnya. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

a. Game turnamen

Permainan lomba (turnamen) bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi peserta didik. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat. Soal dibuat dalam bentuk tulisan yang harus dikerjakan oleh setiap peserta didik dan dipilih secara acak.

b. Reward kelompok

Hasil akhir skor anggota kelompok dijumlah menjadi skor kelompok. Dengan kriteria tertentu, kelompok mendapat reward (Sutirman 2013).

Peneliti menggunakan langkah-langkah yang berbeda, sesuai dengan kondisi dan iklim kelas. Namun, tetap menerapkan prinsip dan konsep metode pembelajaran cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT)

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas konsentrasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Palumbonsari I. Subjek penelitian merupakan semua stakeholder yang dapat memberikan informasi untuk membantu penelitian, yakni guru PAI kelas V C, SDN Palumbonsari I. Objek penelitian merupakan peserta didik kelas V C SDN Palumbonsari I tahun ajaran 2023-2024 yang berjumlah 44 anak.

Penelitian dilakukan sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang menggunakan model Kurt Lewin. Penelitian tindakan menurut Kurt Lewin, terdiri dari 4 komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus. Keempat komponen kegiatan tersebut, yaitu planning (perencanaan), acting (tindakan/aksi), observing (pengamatan), reflecting (refleksi). Berikut menampilkan gambar sebuah bagan alur komponen kegiatan model Kurt Lewin.



Gambar 1. Bagan Komponen Siklus Kurt Lewin

Penelitian didahului dengan melakukan perencanaan (planning), akan tetapi karena keempat komponen tersebut berfungsi dalam suatu kegiatan yang berupa siklus, maka untuk berikutnya masing-masing berperan secara berkesinambungan.

Data hasil penelitian didapat dari instrumen yang digunakan, yakni berupa lembar observasi, catatan/transkrip wawancara, dan testimoni peserta didik. Sementara, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi adalah sebuah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti (Rubiyanto 2011). Observasi ini dilakukan untuk meninjau perilaku serta aktivitas peserta didik saat proses belajar berlangsung selama siklus I dan siklus II, serta berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran PAI. Sementara, teknik pengumpulan data melalui dokumentasi diterapkan untuk mendapatkan data foto selama pelaksanaan tindakan penelitian. Selanjutnya, analisis data Dalam penelitian ini menerapkan deskriptif kuantitatif, yakni analisis data yang menggunakan rumus persentase untuk melihat besarnya kalkulasi peningkatan hasil dari tindakan yang telah dilakukan (Hartono 2002).

Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi ahli dan empiris serta dinyatakan valid, sebagaimana menurut Sugiyono sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur sesuatu hal yang seharusnya diukur, serta terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono 2020). Peneliti menerapkan pendekatan triangulasi untuk menjamin validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian. Triangulasi yang diterapkan adalah triangulasi sumber data. Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah merujuk pada rendahnya faktor penyebab konsentrasi belajar peserta didik.

Efektivitas penggunaan metode cooperative learning dengan model Teams Games Tournament serta penghitungan selisih hasil siklus I dan siklus II, diketahui melalui tentamen N-Gain Score, dengan formula:

$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Siklus II} - \text{Skor Siklus I}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Siklus I}}$	
Skor ideal adalah skor/nilai tertinggi yang didapatkan.	
Berikut kategori nilai N-Gain Score	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33	
Adapun kategori efektivitas N-Gain Score adalah sebagai berikut.	
Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif
Sumber: Hake, R.R, 1999	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Faktor penyebab rendahnya konsentrasi belajar peserta didik menurut Hendra Surya, yaitu lemahnya minat dan motivasi pada pelajaran; timbulnya perasaan negatif seperti gelisah, tertekan, marah, khawatir, takut, benci, dan dendam; suasana lingkungan belajar yang berisik dan berantakan; bersifat pasif dalam belajar; tidak memiliki kecakapan dalam cara-cara belajar yang baik; serta gangguan kebugaran jasmani (Surya 2009). Dari faktor-faktor tersebut, peneliti menjabarkan secara rinci perilaku peserta didik yang menjadi gejala timbulnya faktor-faktor penyebab rendahnya konsentrasi belajar peserta didik, di antaranya:

1. peserta didik yang sering berjalan-jalan di kelas selama pembelajaran berlangsung,
2. peserta didik yang mengganggu peserta didik lain ketika pembelajaran,
3. peserta didik yang mengobrol ketika guru menjelaskan materi pembelajaran,
4. peserta didik yang terlihat bosan (menguap/mengantuk) saat pembelajaran berlangsung, dan
5. peserta didik yang terkesan “asik sendiri” saat pembelajaran berlangsung.

Rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) dalam kalkulasi faktor penyebab konsentrasi belajar siswa di pembelajaran PAI siklus I dan siklus II, dapat ditinjau pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Data Lembar Observasi

Indikator	Siklus	Siklus
	I	II
peserta didik yang sering berjalan-jalan di kelas selama pembelajaran berlangsung	5%	-
peserta didik yang mengganggu peserta didik lain ketika pembelajaran	5%	-
peserta didik yang mengobrol ketika guru menjelaskan materi pembelajaran	43%	16%
peserta didik yang terlihat bosan (menguap/mengantuk) saat pembelajaran berlangsung	5%	11%
peserta didik yang terkesan "asik sendiri" saat pembelajaran berlangsung	11%	2%

Deskriptif efektivitas keterlaksanaan pembelajaran pembelajaran dengan menerapkan metode cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) dalam kalkulasi faktor penyebab konsentrasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Hasil Olah Data IBM SPSS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	3	57	95	80.33	20.429
Ngain_Persen	3	5700.00	9500.00	8033.3333	2042.87379
Valid N (listwise)	3				

maka, dapat disimpulkan dengan nilai perbandingan di bawah ini.

Tabel 3. Kesimpulan Hasil Olah Data

Mean	Nilai N-Gain		Efektivitas	
	Nilai	Tafsiran	Persentase	Tafsiran
80.33	g > 0,7	Tinggi	>76	Efektif

DISCUSSION (Pembahasan)

Rekapitulasi data hasil upaya peningkatan konsentrasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SDN Palumbonsari I kelas VC pada siklus I belum menunjukkan hasil yang efektif. Menyikapi hal ini, peneliti melakukan refleksi dan perencanaan kembali supaya dapat menggaet minat dan fokus belajar peserta didik sehingga konsentrasi belajar meningkat. Peserta didik melakukan kegiatan yang menyebabkan konsentrasi belajar berkurang. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan diluar dan tidak berkenaan dengan aktivitas pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi efektivitas belajar, hasil belajar, dan ketercapaian tujuan belajar. Kalkulasi pada siklus I menyatakan bahwa konsentrasi belajar peserta didik rendah, dibuktikan dengan adanya kegiatan diluar pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik saat KBM berlangsung. Berkenaan dengan masalah tersebut dipengaruhi oleh kendala-kendala, diantaranya; 1) ruang kelas tidak cukup besar, akan tetapi jumlah peserta didik banyak; 2) peserta

didik hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya (tidak mau berbaur); 3) miskomunikasi dengan guru, terkait materi pembelajaran (menyampaikan materi yang sudah dipelajari peserta didik); serta 4) selama pengerjaan soal kelompok, beberapa peserta didik cenderung belum suportif. Menindak kendala-kendala yang terjadi selama pembelajaran PAI di siklus I, maka rekonsiliasi yang diterapkan pada siklus II lebih ditekankan pada kondusifitas dan iklim kelas agar kualitas konsentrasi belajar PAI di SDN Palumbonsari I kelas V C meningkat.

Iklim kelas saat pembelajaran di siklus II menunjukkan kemajuan, terutama pada aspek kondusifitas kelas. Sejalan dengan mengurangnya kegiatan-kegiatan peserta didik yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung beberapa faktor penyebab yang mempengaruhi konsentrasi belajar tidak dicantumkan angka/kalkulasinya, karena peserta didik tidak ada yang melakukan kegiatan tersebut. Peserta didik dapat berkonsentrasi juga mengabaikan gangguan-gangguan yang mendistrak minat belajarnya. Pun jika peserta didik lain melakukan perilaku diluar pembelajaran, peserta didik lainnya tidak terpancing untuk melakukan kegiatan yang sama. Hal ini terjadi karena peneliti memperbaiki konsep pembelajaran metode cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) dengan cara mengubah dan mengganti media pembelajaran menjadi lebih menarik dan sederhana, dengan mempertimbangkan luas ruangan dan jumlah peserta didik.

Penelitian May Muna Harianja dan Sapri melaporkan bahwa seorang guru hendaknya mengubah cara mengajar yang monoton, agar peserta didik lebih bersemangat lagi untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Harianja dan Sapri 2022). Apabila peserta didik memiliki semangat belajar, maka rasa semangat itulah yang akan mengantarkannya ke dalam konsentrasi belajar. Dengan cara memberikan reward kepada salah satu peserta didik “terkonsentrasi” dan kelompok yang memiliki score nilai games terbanyak, peserta didik lebih bersemangat dan berkonsentrasi saat guru menyampaikan pembelajaran.

Table 2 merupakan hasil olah data lembar observasi menggunakan IBM SPSS yang diperoleh melalui peninjauan kelas selama pembelajaran PAI metode cooperative learning model TGT ini berlangsung. Adapun table 3, yakni sebuah bagan yang memperlihatkan hasil dari siklus I dan siklus

II yang telah dibandingkan melalui olah data statistik. Hasil perbandingan tersebut tampak memenuhi harapan peneliti. Hasil yang didapatkan ada pada kisaran persentase 80%, artinya termasuk tafsiran “efektif” pada kategori efektivitas N-gain Score dan “nilai tinggi” pada kategori nilai N-Gain Score. Oleh karena itu, berdasarkan angka persentase tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan metode cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) efektif dan relevan dalam optimalisasi kualitas konsentrasi belajar PAI, dengan pertimbangan iklim dan kondisi kelas.

Penerapan metode cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) Dalam pembelajaran telah menunjukkan bahwa metode tersebut sanggup membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang penuh konsentrasi dan tidak mudah terjebak dalam aktivitas-aktivitas diluar kegiatan belajar. Lebih lanjut, peserta didik berkesempatan untuk menyampaikan pendapat dan berkontribusi langsung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan memperoleh temuan bahwa penerapan metode pembelajaran cooperative learning model Teams Games Tournament yang melibatkan seluruh peserta didik dan memusatkan pembelajaran pada peserta didik berhasil membawa peserta didik ke arah yang

diharapkan. Peserta didik menjadi lebih konsentrasi memperhatikan dan fokus pada pembelajaran, mengungkapkan pendapat, dan berani mencoba hal baru. Peserta didik belajar dengan rasa senang, nyaman, dan tidak stress meski memperhatikan penjelasan dari guru. Peneliti mendapati hasil belajar peserta didik yang meningkat karena peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan minat dan rasa senang. Terbukti dengan tercapainya tujuan pembelajaran dan tingginya persentase efektivitas dan nilai N-Gain Score.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrioza, dan Badruz Zaman. 2016. "Edutainment dalam Mapel PAI." *Mudarrisa* 8(1): 117–44.
- Daradjat, Zakiah. 2015. *Pendidikan Agama dan Pembinaan Mental*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Harianja, May Muna, dan Sapri Sapri. 2022. "Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(1): 1324–30.
- Hartono. 2002. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: LSFK2 dan Pustaka Pelajar.
- Kumandari, Erna. 2011. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT." tersedia:[http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-PenerapanPembelajaran-Kooperatif TGT.](http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpcontent/uploads/2011/05/11.009-PenerapanPembelajaran-KooperatifTGT)
- Kurniasih, Imas. 2012. *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka.
- Navia, Yati, dan Putri Yulia. 2017. "Hubungan Disiplin Belajar Dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6(2): 100–105.
- Nursyaidah. 2014. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BELAJAR PESERTA DIDIK." : 70–79.
- Qur'ani, Besse. 2023. "Belajar dan Pembelajaran." *Teori Belajar Humanistik Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran* 01: 1–23.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, dan Arusman Arusman. 2022. "Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2(2): 133–39.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2008. *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Nieuw Setapak.
- Surya, Hendra. 2009. *Percaya Diri itu Penting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.