

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIMES GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus**

Universitas Islam Nusantara

E-mail: [alfinaalw91@gmail.com](mailto:alfinaalw91@gmail.com), [jijimsukron97@gmail.com](mailto:jijimsukron97@gmail.com), [adityafirdaus83@uninus.ac.id](mailto:adityafirdaus83@uninus.ac.id)

### How to Cite:

Alawiyah, A., Sukron, J., Firdaus, M.A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.

### KEYWORDS:

Times Games Tournament, Active Learning, Learning Model, Islamic Religious Education

### ABSTRACT

One of the mistakes in activating student learning is due to an error in choosing a learning model. The purpose of this research is to see the average difference in increasing student learning activity through the use of cooperative learning models of the type of *Teams Games Tournament*. This study uses *quasy experiment* researchers. Techniques or data collection carried out in this study were pre- test and post- test, in taking the sample using *purposive sampling*. The data analysis technique used in this study was the normality test using the Shapirowilk test, the hypothesis testing using the Mann- Whitney test and the n- gain test. The results in this study indicate that the use of the *Teams Games Tournament (TGT)* model can significantly increase student learning activity, this is evident from the results of the n- gain test which obtained a mean value of 0.8913 or 0.90 for the experimental class, while the control class obtained a mean value 0.4921 or rounded to 0.50 which is smaller than the experimental class so that based on the interpretation of the effectiveness of the n- gain value if it is greater than the value of 0.76 it can be concluded that the use of cooperative learning models of the type of *Teams Games Tournament* can increase student learning activity.

### KATA KUNCI:

Times Games Tournament, Pembelajaran Aktif, Model Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

### ABSTRAK

Kesalahan dalam mengaktifkan siswa belajar salah satunya karena kekeliruan dalam memilih model pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Metode penelitian yang digunakan ialah *quasy eksperimen* dengan teknik pengumpulan data menggunakan pre test dan pos test, dan pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan uji shapiro-wilk, pengujian uji hipotesis dengan menggunakan uji mann-whitney dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil uji n-gain yang diperoleh nilai mean 0,8913 atau 0,90 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai mean 0,4921 atau dibulatkan menjadi 0,50 lebih kecil dari kelas eksperimen sehingga berdasarkan tafsiran efektivitas nilai n-gain jika lebih besar dari nilai 0,76 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## PENDAHULUAN

Kurikulum yang diberlakukan oleh pemerintah saat ini adalah kurikulum merdeka, akan tetapi pada kenyataannya di lapangan ada beberapa sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013. Walaupun berbeda namun kesamaannya terletak pada tuntutan keaktifan siswa dalam belajar. (Rusman, 2013). Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan penerapan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Badudu & Zain, 2001) bahwa keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan yang dilakukan seseorang, sedangkan Belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Bahkan (Sardiman, 2007) menjelaskan bahwa Keaktifan Belajar Siswa adalah suatu kegiatan atau kesibukan untuk menguasai materi ilmu pengetahuan agar membentuk kepribadian seutuhnya. Oleh karena itu, pendidik harus selalu bisa menumbuhkan kreativitas dalam mencari ilmu dan hususnya menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan siswa.

Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan kegiatan siswa yaitu dengan menetapkan prinsip demokrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menetapkan demokrasi adalah pembelajaran yang bersumber dari siswa, dilakukan oleh siswa, dan ada manfaatnya untuk siswa (Slameto, 2003) disamping itu peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan guru bertindak sebagai fasilitator

(Firdaus, 2022). Pembelajaran akan berhasil apabila pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat (Hariyanto, 2019). Metode pembelajaran yang tepat adalah pembelajaran yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok) (Karwono, 2010).

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya keaktifan siswa maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi, dengan kata lain belajar adalah berbuat, tidak belajar jika tidak ada keaktifan siswa (Oemar Hamalik, 2005). Berkenaan dengan itu, kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru, artinya masing-masing model pembelajaran memiliki karakteristik model tersendiri yang itu menjadi pengaruh terhadap nuansa dan iklim pembelajaran, termasuklah keaktifan belajar siswa (Soemanto Wasti, 2012). Merujuk dari pemaparan di atas terkait Pembelajaran dan keaktifan belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran, dan salah satu faktor untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Artinya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Kendati demikian permasalahan terkait keaktifan menjadi isu yang penting untuk diteliti.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan

oleh peneliti di SMP Hidayatul Falah Rancaekek pada saat pembelajaran pendidikan agama Islam, terdapat beberapa permasalahan mengenai keaktifan belajar di antaranya masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, apabila diberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan dan sebagiannya lagi mencontek, siswa kurang terlibat langsung pada saat proses pembelajaran. Mengakibatkan hasil belajarnya belum maksimal atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Pembelajaran pendidikan agama Islam tidak serta merta dipahami sebagai pembelajaran yang berbasis ceramah dan tausiyah sebagaimana yang dipahami oleh banyak orang selama ini. Pembelajaran pendidikan agama Islam juga menuntut keaktifan siswa secara individu atau kelompok, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Memang tidak dapat dipungkiri, bahwa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kerap terdapat ceramah ataupun tausiyah sebagaimana yang banyak ditundingkan banyak kalangan. Namun bukan berarti pembelajaran agama Islam tidak dapat dilakukan layaknya pembelajaran lain yang penuh dengan keaktifan.

Menyikapi permasalahan tersebut tentunya guru harus mampu dalam memilih metode pembelajaran, salah satu metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan keaktifan belajar siswa adalah metode pembelajaran kooperatif (Slavin, 2007). Hal ini diperkuat oleh (Yatim Rianto, 2009) bahwa Pembelajaran Kooperatif adalah model

pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial termasuk interpersonal. (Dewi & Arifin, 2016; Hardimansyah, 2021; Rosihin, 2021) Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti pahami bahwa pemilihan metode pembelajarannya yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, maka metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamed Tournament (TGT)* dipandang relevan untuk mengatasi masalah di atas. Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. (Khaulah, 2022; Nurhasanah, 2016; Sulistyawan & Sholeh, 2021) Hal tersebut diperkuat oleh (Rusman, 2018) bahwasannya proses pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, diskusi kelompok, kegiatan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan penghargaan kelompok.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur dan membandingkan keaktifan belajar siswa SMP Hidayatul Falah Rancaekek dengan menggunakan model konvensional dan model pembelajaran *Teams Gamed Tournament*, adapun novelty dalam penelitian *Times Games Tournament (TGT)* ini diterapkan pada materi pendidikan agama Islam dengan tema Iman kepada Rasul. Sehingga hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatnya iklim belajar yang aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam memahami, menemukan, dan menyelesaikan sesuatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih bebas untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. (Nili, 2022; Suroto, 2023; Tamami, 2022). Siswa yang bebas berinteraksi dan menggunakan pendapat-pendapatnya dalam memahami materi yang dipelajari serta dalam proses pembelajaran dapat belajar cara bekerja sama dengan teman sekelompoknya akan menghasilkan keaktifan belajar yang baik. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya agar dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru saja, akan tetapi dalam motivasi dan pemahaman siswa juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar menjadi lebih baik (Slavin, 2006).

Berkaitan dengan penerapan model *Teams Games Tournament*, penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi keaktifan belajar siswa, di antaranya penelitian yang dilakukan Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, Dewi Widowati, yang menyatakan bahwasanya model pembelajaran *Teams games*

*tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, yang mana judulnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan siswa SMA kelas XI (Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti menemukan persamaan dan perbedaan, adapun persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Namun peneliti juga menemukan perbedaan terkait penelitian tersebut yaitu Penelitian yang dilakukan Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, Dewi Widowati, terkait perbedaan jenjang pendidikan, yang mana penelitian ini diteliti di jenjang SMA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di SMP, hal ini menjadi novelty dalam penelitian ini yaitu terkait lokasi yang dilaksanakan di sekolah Hidayatul Falah, di sekolah ini belum pernah diteliti sama sekali, dengan ini peneliti ingin membandingkan sejauh mana peningkatan keaktifan belajar siswa yang dilakukan pembelajaran melalui model kooperatif *TGT* dan keaktifan belajar siswa yang dilakukan pembelajaran melalui model konvensional. dan nantinya akan menjadi rekomendasi bagi guru-guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membangun keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini tentunya berkontribusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, dan khusus bagi guru penerapan model pembelajaran ini akan merubah paradigma yang selama ini salah, yakni pembelajaran pendidikan agama Islam yang

cenderung dengan ceramah dan tausiyah. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti lain untuk menerapkan model pembelajaran ini, pada materi pembelajaran lain, bahkan di luar dari pembelajaran pendidikan agama Islam.

## KAJIAN TEORI

Terdapat banyak model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, berbagai model pembelajaran digunakan akan memperoleh efektivitas belajar siswa. Model pembelajaran disini merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Agus Hariyanto dalam (Rusman, 2013) mengemukakan bahwa Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan para guru yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan siswa. Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik (Hariyanto, 2019).

Pembelajaran Kooperatif adalah teknik di mana kelompok diberi tugas untuk melakukan tugasnya dari semua siswa. Siswa saling berinteraksi dan mendukung dalam menyelesaikan tugas secara keseluruhan maupun sub tugasnya

(Marsh, 2004). Demikian juga dijelaskan (Arends, R.I. & Klicher, 2010) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah model atau strategi pembelajaran yang bercirikan adanya tugas kooperatif, tujuan, dan struktur penghargaan, menumbuhkan siswa aktif terlibat dalam diskusi, debat, pembelajaran tutorial dan kerja sama dalam tim.

Proses belajar kooperatif adalah satu gerakan yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan ini yang memperkenalkan pentingnya aplikasi di kelas. Belajar kooperatif mengajarkan nilai moral dan akademik sekaligus. Kurikulum berbasis nilai moral melalui isi materi dalam pelajaran dan proses belajar kooperatif melalui proses instruksional (C.J, 2004). Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Disini siswa juga mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Rusman, 2018).

Maka berdasarkan uraian di atas dapat dipahami, belajar merupakan salah satu proses aktif dan pengetahuan disusun dalam pikiran siswa. Di samping aktivitas dan kreativitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi seimbang, interaksi yang dimaksudkan adalah adanya interaksi atau

komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Bahkan dalam Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok system pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Bahkan dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Tetapi siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

Jadi terdapat solusi untuk bisa mengaktifkan belajar siswa yaitu dengan adanya model *Teams Games Tournament (TGT)*, yang mana model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok. Tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain (Hariyanto, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward. Siswa dalam model ini memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (R. Slavin, 2010).

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti fahami bahwa *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan secara berkelompok yang didalamnya terdapat permainan dan tournament. Yang mana mengakibatkan interaksi antara siswa dan guru berjalan dengan baik yaitu dengan cara bertanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada teman yang lain dan disertai permainan dan turnamen antar kelompok. Selain itu pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. (Firmansyah et al., 2019; Jamliah, 2021; Sundusin, 2022).

Adapun kelebihan Model *Teams Games Tournament* penerapan model *Teams Games Tournament* dalam sebuah pembelajaran akan memperoleh beberapa kelebihan, sebagaimana menurut Taniredja yakni: 1) dalam kelas kooperatif model siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, 2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, 3) Perilaku mengganggu siswa lain menjadi kecil, 4) motivasi belajar siswa bertambah, 5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan Negara, 6) meningkatkan kepekaan antara siswa dengan siswa juga siswa dengan guru, 7) kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup atau tidak membosankan. (Hasan, 2018; Maemunah, 2022; Samudera et al., 2021; Tukiran Taniredja, 2014).

Bahkan menurut Kompri model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan

yaitu: 1) Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak 2) Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan, 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik, 4) TGT meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar, 5) TGT meningkatkan kehadiran peserta didik disekolah. (Kompri, 2016). Tokoh lain menjelaskan bahwa model TGT memiliki kelebihan yaitu 1) Para siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak 2) Meningkatkan perasaan/persepsi keberhasilan dari kinerja, 3) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, dan 4) Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat antar sesama. (Agus Puji Astutik, 2014) dan (Rahmawati, 2019). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, kelebihan yang diperoleh dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu suasana belajar jadi menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran bahkan rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi dan keterlibatan siswa pun dalam belajar bersama lebih tinggi.

Dengan kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa yang signifikan pada mata pelajaran PAI Iman kepada Rosul. Sedangkan pada kelas kontrol yang mengalami peningkatan Keaktifan belajar siswa hanya sebesar 42%. Hal tersebut terbukti karena kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional, peserta didik hanya menyimak dan sesekali

bertanya terhadap materi yang disampaikan guru yang membuat peserta didik pasif.

Adapun menurut Slavin kelemahan model pembelajaran konvensional yaitu: 1) sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. 2) banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. (E. R. Slavin, 2005). Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran konvensional ini mengakibatkan siswa tidak bisa untuk bekerja sama dalam kelompok dan sulit dalam memaparkan materi kepada peserta didik lainnya. Dalam hal ini siswa lebih cenderung menerima keputusan guru dalam mengarahkan pola pembelajaran di kelas, sedangkan siswa sendiri sulit untuk aktif dalam pembelajaran kerja kelompok dan sulit untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Maka dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Keaktifan disini merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Hal ini dikarenakan belajar itu sendiri pada prinsipnya adalah berbuat/beraktivitas. Menurut Sardiman keaktifan belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dimana dalam kegiatan belajar kedua keaktifan tersebut saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal (Sardiman, 2011)

Keaktifan diartikan sebagai kegiatan atau keaktifan, jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Keaktifan belajar di artikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang dilakukan. (Kristiana et al., 2017; Suandika et al., 2020; Thalita et al., 2019).

Maka dari itu, pendidik harus selalu bisa menumbuhkan kreatifitas dalam mencari ilmu dan khususnya menetapkan metode metode pembelajaran mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. (Suseno et al., 2017; Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan kegiatan siswa yaitu dengan menetapkan prinsip dalam pembelajaran (Slameto, 2003). Berdasarkan uraian di atas, keaktifan belajar dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, baik itu melibatkan jasmani maupun mentalnya sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru pada diri siswa tersebut.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di SMP Hidayatul Falah Rancaekek pada tahun ajaran 2022/2023, menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan metode *quasy eksperiment*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games*

*tournament*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan keaktifan belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas VIII SMP Hidayatul Falah yang berjumlah 46 orang yang terdiri dari 2 kelas VIII A dan VIII B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling* dimana peneliti memilih sampel berdasarkan pengetahuan penelitian tentang sampel yang akan dipilih. Penentuan kelas control dan kelas eksperimen dipilih secara langsung, sehingga terpilihan kelas VIII-A sebagai kelas Eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas control. Untuk memperoleh data kedua kelompok tersebut maka diberikan pretest dan postest. Pretest digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dan postest digunakan untuk melihat keaktifan belajar siswa yang di dapatkan oleh peserta didik setelah diberikan treatment atau perlakuan. Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah berbentuk tes tulis dan instrument yang digunakan sudah di uji validitas dan realibilitasnya. Desain tabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Group	Pretes	Perlakuan	Postest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan:

- O1 : Pretest yang diberikan kepada kelas eksperimen
- O2 : Postest yang diberikan kepada kelas eksperimen
- O3 : Pretest yang diberikan kepada kelas kontrol
- O4 : Postest yang diberikan kepada kelas kontrol

- X1 : Treatment atau perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*
- X2 : Treatment atau perlakuan pada kelas control dengan menggunakan model pembelajaran ceramah atau konvensional

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan, bahwa penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* ini bertujuan untuk mengukur dan membandingkan keaktifan belajar siswa SMP Hidayatul Falah Rancaekek dengan menggunakan model konvensional dan model pembelajaran *Teams games Tournament*, adapun novelty dalam penelitian *Teams games Tournament* ini diterapkan pada materi Pendidikan Agama Islam dengan tema Iman kepada Rasul. Kesemuanya akan dijelaskan secara rinci, baik dengan uraian deskripsi ataupun juga penggunaan angka, tabel dan juga grafik untuk mendukung penyajian penelitian.

Sebagaimana juga telah dikemukakan pada bagian pendahuluan bahwa terdapat tiga fokus penelitian yakni (1) adakah perbedaan kemampuan awal keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara kelas VIII eksperimen dan kelas VIII kontrol di SMP Hidayatul Falah Rancaekek. (2) adakah perbedaan kemampuan akhir keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara kelas VIII eksperimen dan kelas VIII kontrol di SMP Hidayatul Falah. (3) gambaran untuk mengetahui tingkat keaktifan

belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dilihat dari perolehan peningkatan skor *pretest* terhadap skor *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, untuk dapat jelasnya perolehan skor *pretest* dan *post-test* yang didapat siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen

Peserta didik	Tingkat Kemampuan Keaktifan Belajar	
	Pretest	Postes
E-01	48	93
E-02	40	93
E-03	40	95
E-04	45	95
E-05	43	93
E-06	43	95
E-07	43	95
E-08	48	90
E-09	45	95
E-10	43	95
E-11	40	88
E-12	50	95
E-13	43	95
E-14	40	93
E-15	40	95
E-16	38	95
E-17	45	93
E-18	35	95
E-19	35	90
E-20	45	95
E-21	35	95
E-22	43	95
E-23	40	93
E-24	40	93
Rata-rata	42	94

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan informasi dari *pretest* dan *postes* kelas eksperimen yang menunjukkan bahwasannya peserta didik belum mempelajari materi pelajaran PAI sehingga mendapatkan hasil yang rendah dengan rata-rata nilai 42. Setelah

diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ternyata memberikan peningkatan pada hasil posttest peserta didik dengan rata-rata nilai 94.

**Tabel 3.** Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol

Peserta Didik	Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	
	Pretes	Postes
K-01	33	73
K-02	45	73
K-03	40	73
K-04	50	73
K-05	33	75
K-06	48	70
K-07	45	68
K-08	45	68
K-09	43	70
K-10	45	78
K-11	38	73
K-12	45	70
K-13	38	73
K-14	43	73
K-15	43	68
K-16	43	65
K-17	43	65
K-18	28	65
K-19	35	65
K-20	40	65
K-21	43	70
K-22	28	68
Rata-rata	40	70

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari pretest dan post-test kelas kontrol yang benar benar menunjukkan bahwasannya peserta didik belum mempelajari materi pelajaran PAI sehingga mendapatkan hasil yang rendah dengan nilai rata-rata 40. Setelah diberikan pembelajaran melalui model pembelajaran ceramah atau konvensional ternyata tidak memberikan peningkatan yang signifikan pada hasil postes peserta didik dengan rata-rata nilai 70.

Berdasarkan jumlah responden yakni 22 responden, jumlah responden penelitian ini kurang dari 50 responden, maka uji normalitas yang digunakan adalah uji shapiro wilk;

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kelompok		Shapiro-Wilk	
		Statistic	Df Sig.
Hasil	Pretes Eksperimen	.944	24 .202
	Postes eksperimen	.695	24 .000
	Pretes Kontrol	.910	23 .041
	Postes Kontrol	.916	23 .054

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diperoleh data berdistribusi normal. Maka Uji selanjutnya yaitu Homogenitas.

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
Kelompok		Levene Statistic	df1	df2	.Sig
Based on Median and with adjusted	7.519	1	.009		
Based on Median and with adjusted	7.519	1	.009		
Based on trimmed mean	8.605	1	.005		

Berdasarkan table diatas nilai Sig yang diperoleh adalah  $0.000 < 0,05$ , maka H1 diterima artinya terdapat perbedaan rata rata yang signifikan dari aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournaments* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Selanjutnya untuk melihat perbedaan rata-rata kemampuan aktivitas belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan kelas control yang menggunakan model

pembelajaran konvensional yaitu melalui uji N-Gain atau membandingkan antara skor Pretes dan Postes.

**Tabel 6.** Hasil Uji N-Gain

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	24	.8913	.03372	.00688
Kontrol	23	.4921	.07119	.01484

Berdasarkan nilai mean N-Gain di atas untuk kelas eksperimen sebesar 0,8913 atau 0,90 sehingga berdasarkan kategori tafsiran efektivitas nilai N-Gain jika lebih besar dari 0,7 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments pada kelas eksperimen itu sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selanjutnya nilai mean N-Gain kelas Kontrol sebesar 0,4921 atau 0.50 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol kurang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di buktikan dengan hasil nilai N-Gain skor Keaktifan Belajar Siswa pada kelas Eksperimen yang menggunakan model TGT sebesar 90% sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional 50% masing-masing model memiliki kelebihan dan kelemahan sehingga guru perlu mencermati

kelebihan dan kelemahan dari model tersebut sebelum digunakan dalam pelajaran. Berdasarkan simpulan di atas dan kondisi selama penelitian, peneliti dapat memberikan saran bahwasannya model ini sangat baik dan bisa menjadi rekomendasi jika guru ingin meningkatkan daya aktivitas belajar. Hasil penelitian ini mengkonfirmasi penelitian terdahulu terkait model TGT yang mengungkap bahwa model TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, P. A.. (2014). Penggunaan Metode *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Anak Autis. *Ortopedadodia*, 1(3), 245-250. <https://dx.doi.org/10.17977/um031v1i32014p245-250>
- Arends, R.I. & Klicher, A. (2010). *Teaching for Student Learned Becoming an Accomplished Teacher*.
- Badudu & Zain. (2001). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PT Intergrafika.
- C.J, M. (2004). *Key Concepts four Undarstanding Curriculum*. Reutledge Falmer.
- Dewi, S. R., & Arifin, A. (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: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9(2), 1-21. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v9i2.510>
- Firdaus, M. A. (2022). *Model Model Pembelajaran PAI* (1st ed.). Rajawali Press.
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam. *Tarbany: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri Putussibau. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 143–156. <http://dx.doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>
- Hariyanto, A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. CV. Budi Utama.
- Hasan, H. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Kuasi Eksperimen di Kelas VIII C SMPN 4 Pandeglang)*. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. <https://repository.uinbanten.ac.id/1842/>
- Jamliah, J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAAI)*, 2(2), 35–37. <https://doi.org/10.37251/jpaa.v2i2.596>
- Karwono, H. M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Cerdas Jaya.
- Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 445–454. <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i4.577>
- Kompri. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Maemunah, S. (2022). Peningkatan Kualitas Belajar Pai Melalui Metode *Team Game Tournament* Materi Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(1). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/15118>
- Marsh, C. . (2004). *Key Concepts for Understanding Curriculum*. Reutledge Falmer.
- Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, D. widowati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran KooPeratif Games Tournament (TGT) Dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SMA Kelas XI Pada Materi jaringan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1–4.
- Nili, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PAI Kelas IV SDN 92 Seluma Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT. *Guau: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(9), 267–280. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/766>
- Nurhasanah, N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta PAI Materi Ekonomi Islam. *Attubulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 1(2), 186–208. <https://doi.org/10.15575/ath.v1i2.2929>
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- 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>
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018a). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalitas Guru* (2nd ed.). RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2018b). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru* (2nd ed.). PT. RajaGrafindo Persada.
- Samudera, W., Hadi, A., Firdaus, A., & Hakim, S. (2021). Pelatihan Pembelajaran Kooperatif Pada Guru PAI. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 66–70. <https://doi.org/10.58218/kreasi.v1i1.55>
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Grasindo.
- Sardiman. (2011). *Ineteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Slameto. (2003a). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slameto. (2003b). *Belajar dan Faktor -faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin. (2006). *Education Psikology : Theory and Practice*. Pearson Education International.
- Slavin. (2007). *Cooperative Learning : Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Slavin, E. R. (2005). *cooperative learning teori, riset dan praktik*. Penerjemah: NarulitaYusron. Nusa Media.
- Slavin, R. (2010). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Soemanto Wasti. (2012). *Psikologi Pendidikan : Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Sulistiyawan, A., & Sholeh, M. M. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament di Smp Futuhiyyah Mranggen Demak. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*. [https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ki\\_muhum/article/view/9908](https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ki_muhum/article/view/9908)
- Sundusin, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pai Kelas VI SD melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tgt. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 56–79. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i4.2098>
- Suroto, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam Kelas IV di SD Negeri 112310 Marbau. *Tafabham*, 1(3). <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/tafahham/article/view/324>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10061>
- 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://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/ojs/article/view/120/88>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P.

(2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>

Tukiran Taniredja, E. M. F. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta.

Widhiastuti, R., & Fachrurrozie, F. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>

Yatim Rianto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi Pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Kencana.