

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Lizuar Arteria Andrianto, Ziadatun Nisa

Pendidikan Agama Islam, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat
 arterializuar@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI), which is indicated by passive attitudes, low participation in discussions, and the perception that PAI material is merely rote learning and less engaging. Therefore, a learning model that can significantly increase students' learning motivation is needed. The purpose of this study is to examine the effectiveness of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) in improving students' learning motivation, particularly on the topic of Qurban. The TGT model was chosen because it integrates group collaboration, educational games, and healthy competition, which are expected to foster enthusiasm, responsibility, and active student engagement in the learning process. The research method used is Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles with 17 fifth-grade students as research subjects. The results showed a significant increase in students' learning motivation, from 67% (high category) in the first cycle to 77% (very high category) in the second cycle. This improvement was evident in students' enthusiasm, activeness in asking questions, participation in group discussions, and punctuality in completing tasks. Thus, the cooperative learning model TGT proved effective in enhancing students' learning motivation in PAI, especially on the Qurban material. This study suggests that PAI teachers as well as teachers of other subjects consider implementing TGT as an innovative learning approach to create more enjoyable and meaningful learning experiences at the elementary school level.

Keywords: Learning Motivation, *Teams Games Tournament* (TGT), Islamic Religious Education, *Qurban*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang ditandai dengan sikap pasif, rendahnya partisipasi dalam diskusi, dan anggapan bahwa materi PAI hanya berupa hafalan yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas model

pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi kurban. Model TGT dipilih karena mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi sehat yang diharapkan mampu menumbuhkan antusiasme, rasa tanggung jawab, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 67% (kategori tinggi) pada siklus I menjadi 77% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Hasil ini tampak dari meningkatnya antusiasme siswa, keaktifan bertanya, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya materi kurban. Penelitian ini menyarankan agar guru PAI maupun guru mata pelajaran lainnya mempertimbangkan penerapan TGT sebagai pendekatan pembelajaran inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Pendidikan Agama Islam, Kurban

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik. Namun, pada praktiknya masih ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menganggap PAI hanya sebatas hafalan sehingga menimbulkan kebosanan. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman nilai-nilai Islam, termasuk dalam materi kurban yang sarat dengan nilai keikhlasan, kepedulian sosial, dan pengorbanan.

Model pembelajaran yang tepat diperlukan agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan antusiasme, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian mengenai penerapannya dalam materi PAI khususnya kurban masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi kurban.

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini di laksanakan di SDIT Tazkia Insani yang beralamat di Jalan Siliwangi No. 72 Desa Jatipamor Kecamatan Panyingkiran, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45459. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu selama bulan Mei 2025. Pada bulan tersebut dilakukan penelitian mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, refleksi, sampai pengolahan data. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Tazkia Insani tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa 17 orang.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini didasarkan pada metode penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Surasimi Arikunto, dan terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi dan angket. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi dan lembar angket.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian indikator motivasi belajar, aktivitas guru, dan aktivitas siswa.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran menurut Nurlina (2022:91) adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru, serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010:133, dikutip oleh Chairul, Djoko,

Patni 2016), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan membimbing pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas maka model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana menyeluruh yang digunakan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, mencakup seluruh kegiatan serta fasilitas yang mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Tazkia Insani pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Zubair bin Awwam yang berjumlah 17 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Materi yang digunakan adalah Kurban pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Pada bab ini dibahas tentang hasil-hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V Zubair bin Awwam setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I dan siklus II.

Adapun yang dibahas dan dianalisis adalah motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II, aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru, dan perubahan sikap siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pemberi tindakan dan pengamat dalam proses pembelajaran. Agar semua kegiatan yang berlangsung selama pembelajaran dapat teramati dengan baik, maka kegiatan pengamatan dibantu oleh guru wali kelas V Zubair bin Awwam dan satu orang teman sejawat sebagai dokumenter.

Pelaksanaan pada siklus I yaitu pada hari Selasa tanggal 20 Mei 2025 dan siklus II hari Kamis tanggal 22 Mei 2025 pada siswa kelas V Zubair bin Awwam, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDIT Tazkia Insani. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Data penelitian berupa motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar, observasi aktivitas siswa, dan observasi aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan model checklist, sedangkan angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan. Data yang terkumpul kemudian dihitung jumlah dan persentase pencapaiannya sebagai acuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Adapun perinciannya dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model TGT. Pada siklus I, persentase motivasi belajar siswa mencapai 67% (kategori tinggi), meningkat menjadi 77% (kategori sangat tinggi) pada siklus II.

Aktivitas guru juga meningkat dari 57% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Sementara itu, aktivitas siswa meningkat dari 69% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II.

Peningkatan ini terlihat pada aspek antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan bertanya, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga memicu motivasi serta partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi kurban.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDIT Tazkia Insani pada mata pelajaran PAI materi kurban. Hal ini terbukti dari peningkatan motivasi belajar siswa, aktivitas guru, dan aktivitas siswa pada setiap siklus.

Disarankan agar guru PAI maupun guru mata pelajaran lain menggunakan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Fitiani, A. (2017). Dasar, tujuan dan ruang lingkup pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Al-Ibrah*, 6(1).
- Hidayah, H. (2023). Pengertian, sumber, dan dasar pendidikan Islam. *Jurnal AS-SAID*, 3(1), 21–33. E-ISSN: 2774-4175.
- Muhammad. (2021). Ruang lingkup ilmu pendidikan Islam. *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Siregar, H. D. (2024). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Slameto. (2015). Penyusunan proposal penelitian tindakan kelas. *Scholaria*, 5(2).
- Sururi, I. (2022). Teams games tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2).