

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Fatiya Auliya Abida^{*1}, Laila Nursafitri², Fitriyah³

¹STAI Darussalam Lampung, fatiyaaulia.a2003@gmail.com

²STAI Darussalam Lampung, laila.nursafitri87@gmail.com

³STAI Darussalam Lampung, fitriyahel.maliki15@gmail.com

*Correspondence

Received: 2 November 2025; Accepted: 2 December 2025; Published: 25 December 2025

Abstract: *Low learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) remain a common problem in classroom learning, as reflected in students' low participation, limited courage to express opinions, lack of questioning, and low discipline in completing assignments. These conditions result in many students failing to achieve the Minimum Mastery Criteria, with 55.17% of fifth-grade students at MIN 4 Way Jepara not meeting the standard. Theoretically, the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) offers an alternative solution by emphasizing teamwork, healthy competition, and active student involvement in the learning process. This study aims to improve students' learning outcomes in Islamic Religious Education through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles with six meetings. The research subjects consisted of 29 fifth-grade students of class V B at MIN 4 Way Jepara in the 2024/2025 academic year. Data were collected through learning outcome tests, observations of student learning activities, and documentation. The results show that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model effectively improved students' learning outcomes. Learning mastery increased from 70.31% in Cycle I to 88.20% in Cycle II. This improvement was accompanied by increased student activity and enthusiasm during the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) model is effective in improving learning outcomes in Islamic Religious Education.*

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

Abstrak: Rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, seperti kurang berani mengemukakan pendapat, kurang aktif bertanya, serta kurang disiplin dalam mengerjakan tugas.

Kondisi tersebut berdampak pada tidak tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana 55,17% peserta didik kelas V B MIN 4 Way Jepara belum tuntas. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan secara teoretis adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yang menekankan kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan enam kali pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 29 peserta didik kelas V B MIN 4 Way Jepara Tahun Pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 70,31% pada siklus I menjadi 88,20% pada siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan meningkatnya keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) dengan adanya proses pembelajaran. Pendidikan juga merupakan sarana yang paling efektif dalam menghadapi globalisasi dunia. Pendidikan dapat diperoleh di manapun; baik di rumah, sekolah atau di lingkungan masyarakat, dimanapun fokus pendidikannya, dan dengan berbagai metode, cara dan gerak apapun, tujuannya tetap sama, yakni untuk mencegah pengaruh negatif yang bakal terjadi dari globalisasi (Erma Fatmawati, 2020: 2).

Undang-Undang Dasar (UUD) RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia serta keterampilan terhadap dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Singkatnya, Pendidikan adalah segala usaha dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani ke arah kesempurnaan. Kesempurnaan yang dimaksud adalah potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Erma Fatmawati, 2020: 2).

Indonesia, adalah negara yang cukup baik dalam menghasilkan *input* dan *output* pendidikan. Setidaknya ada dua kementerian yang di dalamnya mewadahi fokus pendidikan; Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan dan Budaya. Indonesia, adalah negara yang berlandaskan ketuhanan yang maha esa, begitulah

bunyi dasar sila pertama dari Pancasila, yang merupakan salah satu pilar kebangsaan negara kita. Itulah mengapa pendidikan agama merupakan salah satu pendidikan paling fundamental dan urgent. Sebagai salah satu landasan kehidupan bernegara, konsep ketuhanan merupakan hal yang sangat penting dipahami oleh seluruh rakyat Indonesia. Sila pertama menunjukkan bahwa kehidupan masyarakat Indonesia mesti selalu berlandaskan atas norma-norma serta nilai yang berlaku dalam agama yang dianut oleh warga negaranya. Dalam memahami nilai-nilai serta norma agama, tidak bisa datang begitu saja secara instan dan konstan, akan tetapi harus melalui proses pembelajaran.

Agama terbentuk melalui proses pendidikan, di mana pendidikan menjadi salah satu instrumen utama dalam membimbing seseorang untuk menjadi pribadi yang baik, terutama dalam konteks pendidikan agama. Melalui pendidikan agama, karakter akhlakul karimah dapat dibentuk pada anak, yang selanjutnya membantu mereka untuk memilah dan memilih pergaulan yang baik serta menghindari pergaulan yang buruk. Untuk membentuk karakter tersebut, pendidikan memerlukan metode yang efektif dan mampu memotivasi siswa untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kenyataan yang ditemui di lapangan khususnya pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di MIN 4 Way Jepara, bahwasanya ketika guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran masih banyak ditemui siswa yang kurang memperhatikan seperti mengobrol saat pembelajaran berlangsung, siswa terkadang mengalami perasaan jenuh dan mengantuk saat guru menjelaskan materi. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, ketika kegiatan diskusi siswa cenderung tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau bertanya. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Penerapan Model TGT dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama. Sedangkan untuk memotivasi belajar siswa dalam TGT terdapat unsur *reinforcement* (penguatan) (Manasikana dkk, 2022: 71).

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah

dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya".

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti juga telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Suwardi, dalam penelitiannya memperoleh hasil bahwa siklus I memperoleh hasil 45,83% dan siklus II mengalami peningkatan yang memperoleh hasil 94% (Suwardi, 2020: 53-56). Adelia Rahmawati, dkk dalam penelitiannya memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut terbukti dari hasil belajar berupa posttest pada siklus I sampai siklus III. Hasil belajar siklus I memperoleh hasil 86,2%, kemudian siklus II mengalami peningkatan dan memperoleh hasil 93,1%, kemudian siklus III juga mengalami peningkatan yang memperoleh hasil 96,5% (Adelia Rahmawati dkk, 2016: 1-16).

Muhammad Hasani, dkk dalam penelitiannya memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut terbukti bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan posttest siswa dari mulai tahap pra-siklus sampai siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa pada pra-siklus hanya 33%, sementara pada tahap siklus I memperoleh hasil ketuntasan belajar 57% dan pada tahap akhir atau siklus II mengalami peningkatan dengan hasil yang diperoleh 97% (Muhammad Hasani dkk, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas V B MIN 4 Way Jepara, Lampung Timur? dan Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas V B MIN 4 Way Jepara, Lampung Timur?. Berdasarkan rumusan masalah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas secara profesional. PTK dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan desain model Kemmis dan McTaggart, serta dilakukan dalam dua siklus sebagai upaya perbaikan berkelanjutan dari siklus sebelumnya. Penelitian dilaksanakan di MIN 4 Way Jepara, Lampung Timur pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 (Mei–Juni 2025). Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas V B, terdiri atas 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki, yang dipilih berdasarkan rendahnya hasil belajar PAI di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara

deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata hasil tes siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Peningkatan nilai rata-rata di atas KKM digunakan sebagai indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, secara umum hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terjadi karena saat proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan pada siklus I. Selain itu, pendidik dan peserta didik mampu memahami pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Metode *Teams Games Tournament* (TGT) sangat membantu pendidik untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong peserta didik untuk lebih giat membaca materi, memperhatikan pendidik menerangkan, dan belajar dalam kelompok. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) akan memacu pendidik untuk bersaing memperebutkan kemenangan.

Berdasarkan data aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran sudah baik. Peserta didik lebih aktif dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran. Rata-rata aktivitas mengajar pendidik pada siklus I sebesar 75,9. Sedangkan aktivitas mengajar pendidik pada siklus II sebesar 80,6. Peningkatan aktivitas mengajar peserta didik sebesar 4,7. Sedangkan Rata-rata hasil belajar peserta didik yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 70,31%, sedangkan siklus II sebesar 88,20%. Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 17,89%. Ketuntasan belajar yang meningkat disebabkan oleh penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu kelebihan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 17,89% pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V B MIN 4 Way Jepara. Peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut merupakan hasil penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah peneliti terapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dilakukan selama dua siklus, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V B MIN 4 Way Jepara Tahun Ajar 2024/2025. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70,31%, dan pada siklus II sebesar 88,20%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 17,89%. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan hasil belajar ini juga merupakan implikasi dari peningkatan belajar peserta didik.

Referensi

- Adelia Rahmawati, dkk, Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, Vol.1, No.1, Th. 2016, hal. 1-15
- Fifi Ghalia, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) dengan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia* vol. 4 no. 2.
- Idwin Riyanto, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* vol. 2 no. 01 Januari-Juni 2021.
- Kholidah Aruan. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul Istiqomah Padangsidimpuan pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji. Skripsi (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2021).
- Laela Isro' Ria Indah Sari. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019.
- Manasikana, Oktaffi Arinna, dkk. 2022. *Model pembelajaran inovatif dan rancangan pembelajaran Untuk guru ipa smp*. Jawa Timur: Lppm Unhasy Tebuireng Jombang. Hal.71.
- Muhamamd Hasani, dkk, Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas X di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau, *Edification Jurnal*, Vol. 5, No.2, Th. 2023
- Sobandi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP*

UNMA vol. 5 No.2, Desember 2019.

Sukanti. (2008). *Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. VI. No. 1. Tahun 2008.

Suwardi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 15, No.1, hal.53-56.

Fatmawati, Erma. (2020). *Pendidikan Agama untuk Semua*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. Hal. 2.

Kemmis & Mc. Taggart. (2010). *The Action Research Planner*. Geelong: Deaken University Press.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal.224

Suharsimi Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. rev.Jakarta: Erlangga.



© 2026 oleh penulis. Diserahkan untuk kemungkinan penerbitan akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).