

Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Mir'atul Maimanah¹, Jihan Millah Al Firdaus², Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Maymaym141218@gmail.com¹, jihanmillah1707@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini berangkat dari permasalahan hasil penelitian kepustakaan mengenai kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran pembelajaran PAI. Model belajar mengajar yang dikembangkan oleh Robert Slavin adalah Teams Games Tournament, yaitu metode pembelajaran yang memadukan belajar kelompok dengan kompetisi beregu. Hal ini juga tidak dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran berbagai konsep untuk keterampilan. Pembelajaran dengan metode ini akan merangsang keaktifan siswa, karena dalam Teams Games Tournament semua siswa dituntut untuk aktif menyuarakan pendapatnya, baik siswa kelompok bawah maupun siswa kelompok atas dituntut untuk bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap minat siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam. Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan penalaran PAI siswa dan peningkatan kemampuan koneksi PAI siswa.

Kata Kunci: Turnamen Permainan Beregu; minat siswa; Pendidikan Agama Islam

Abstract: This research departs from the problem from the results of library research regarding the lack of interest of students in PAI learning subjects. The teaching and learning model developed by Robert Slavin is Teams Games Tournament, which is a learning method that combines study groups with team competitions. It also cannot be used to improve learning of various concepts for skills. Learning using this method will stimulate student activity, because in the Teams Games Tournament all students are required to actively voice their opinions, both lower group students and upper group students are required to work together to solve the problems given in learning. This research aims to determine the Teams Games Tournament cooperative learning model in students' interest in learning in PAI subjects. The research method used is qualitative description with literature study. The results of this research are that the application of this learning model has a positive impact on students' interest in learning Islamic Religious Education. The conclusion of this research is that the TGT learning model can increase students' interest in learning. This can be seen from the increase in students' PAI reasoning abilities and the increase in students' PAI connection abilities.

Keywords: Teams Games Tournament; students' interest; Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Pemerintah secara sadar melakukan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah salah satu tujuan pendidikan itu sendiri. Proses pembelajaran di sekolah adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Sahertian & Mataheru, 2008). Pendidikan adalah sebuah proses yang terstruktur dan melibatkan faktor internal serta eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari diri siswa sendiri, seperti minat dan motivasi belajar, bakat, serta persepsi siswa terhadap mata pelajaran dan guru. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi elemen-elemen yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, situasi keluarga, kondisi sosial ekonomi keluarga, serta perhatian orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar anak. Faktor internal memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang.

Pembelajaran di kelas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Hal ini akan menghasilkan output yang berkualitas jika diterapkan dengan baik. Guru mempunyai peranan yang sangat besar dalam mengatur kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar. Kemampuan



seorang guru dalam mengemas rencana pembelajaran yang berkualitas tentu diawali dengan persiapan pengajaran yang matang.

Guru yang kreatif memerlukan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran kimia. Mereka berusaha memilih metode yang serasi dan sebisa mungkin dipadukan dengan yang baru, agar siswa merasa segar saat mengikuti pelajaran, terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan karena metode yang digunakan siswa (Cooperative Learning).

Pembelajaran kooperatif adalah jenis pendidikan di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain mempelajari materi. Model ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara bebas dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini memungkinkan ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, pembentukan hubungan antara grup, penerimaan teman kelas yang memiliki tingkat belajar yang rendah, dan peningkatan perasaan tanggung jawab (Anatri D., dkk, 2012). TGT (Teams Games Tournaments) adalah contoh model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima langkah: tahap presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan kelompok. Tujuan dari model ini adalah untuk membuat aktivitas yang dapat dimainkan oleh semua siswa di kelas. Dengan demikian, permainan dapat meningkatkan motivasi dan dorongan untuk belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suci Sekarwati dengan judul Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Di SMP hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak menggunakan model kooperatif seperti Teams Games Tournament, hasil dan aktivitas belajarnya mengalami peningkatan. Kesimpulan ini diperoleh dari latihan refleksi yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Guru kelas VIII H MTs Negeri 2 Pontianak berhasil dengan baik dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament pada materi cermin sehingga meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa.

Siswa akan didorong untuk menciptakan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri tentang materi pelajaran dengan menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif TGT Teams Games Tournament. Guru hendaknya menggunakan alat bantu pengajaran selama proses pembelajaran untuk membantu siswa lebih memahami materi. Guru harus dapat memanfaatkan waktu yang diberikan untuk model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan sebaik-baiknya karena memang memerlukan proses pembelajaran yang panjang. Sosialisasi kepada masyarakat atas temuan penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar PAI baik ranah kognitif maupun psikomotorik dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (Cahyaningsih, 2017).

Adanya turnamen adalah ciri pembelajaran kooperatif TGT. Diharapkan bahwa turnamen akan menumbuhkan sportivitas siswa dan mendorong mereka untuk berusaha lebih baik lagi untuk diri mereka sendiri dan orang lain. Mereka juga diharapkan menjadi lebih berani saat berkompetisi. Karena mereka sangat bersaing, siswa selalu berusaha menjadi yang terbaik. Oleh karena itu, tujuan dari penerapan model pembelajaran Team Game Tournament adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka (Umar, 2021). Komponen kunci dari pembelajaran yang efektif adalah antusiasme terhadap materi pelajaran. Kecenderungan yang bertahan lama untuk fokus dan mempertahankan aktivitas tertentu disebut minat. Seseorang merasakan kesenangan ketika terlibat dalam aktivitas yang mereka minati dan fokuskan. (Pratiwi, 2017).

Karena minat belajar merupakan salah satu unsur yang menunjang efektifitas proses pembelajaran, maka minat belajar memerlukan perhatian khusus. Selain itu, elemen penting dalam cara siswa menjalankan usaha atau aktivitasnya adalah minat mereka, yang berasal dari kebutuhan mereka. Jika seorang anak sangat berminat belajar maka ia akan belajar dengan baik. Jika dia benar-benar termotivasi untuk belajar, dia akan menangkap dan memahami informasi baru dengan cepat.

Siswa yang memiliki minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan memaksakan diri untuk mempelajari segala sesuatu yang mereka bisa tentang mata pelajaran tersebut. Secara alami, siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan selalu berupaya untuk meningkatkan hasil belajarnya. Jika suatu mata pelajaran sulit dipahami oleh siswa, dia akan mengajukan pertanyaan secara agresif. Sebaliknya, siswa yang tidak berminat pada kelas PAI akan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapainya. Hasil belajar yang lebih tinggi akan dicapai oleh siswa yang lebih terlibat dalam studinya dibandingkan mereka yang tidak (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Siswa yang benar-benar termotivasi untuk belajar akan memusatkan perhatiannya secara maksimal. Oleh karena itu, pernyataan yang menunjukkan preferensi siswa terhadap satu item dibandingkan item lainnya dapat digunakan untuk menyampaikan ketertarikan. Apabila seseorang belajar dengan penuh minat, maka ia akan berupaya belajar dengan penuh fokus dan keinginan yang kuat untuk belajar. Selain itu, siswa akan senantiasa menggugah dirinya agar tertarik terhadap materi pelajaran sehingga akan mendorong hasil belajarnya.



METODE

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis melalui pendekatan analisis deskriptif (Anwar & Riadi, 2013). Pendekatan analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fakta yang ditemukan dalam penelitian serta memberikan pemahaman dan penjelasan yang memadai terhadap hasil yang diperoleh (Setyowati et al., 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan, yang mengandalkan bahan pustaka sebagai sumber data. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menjawab pertanyaan terkait dengan implementasi Model Pembelajaran Berbasis Times Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkap strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru guna meningkatkan pemahaman, sikap, dan keterampilan individu siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang mengandalkan bahan pustaka sebagai sumber data, untuk menjawab pertanyaan tentang Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Times Games Turnament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa, strategi pembelajaran yang dilakukan guru ini agar dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, sikap dan keterampilan masing-masing siswa.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Turnament (TGT)

Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu inovasi dalam bidang reformasi pendidikan. Pendekatan pembelajaran kooperatif memuat berbagai macam strategi pengajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mempelajari materi pelajaran sambil mengembangkan kemampuan sosial mereka. Secara esensial, pendekatan ini melibatkan kerjasama siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Peran guru sangat penting dalam menentukan metode pembelajaran yang efektif serta memfasilitasi pengalaman belajar siswa (Sitorus, 2017).

Model pembelajaran kooperatif TGT diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong kemandirian serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Metode pembelajaran ini termasuk dalam kategori Student Teams Learning. Menurut Huda (2011:117), teknik pelaksanaan TGT serupa dengan STAD, di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan beragam tingkat kemampuan. Dengan demikian, setiap kelompok memiliki komposisi anggota yang seimbang (Sitorus, 2017).

Adapun indikator model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas
2. Belajar Kelompok (Tim)
3. Game
4. Turnamen
5. Rekognisi Tim

Dalam pembelajaran aktif dengan model kooperatif TGT, guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran seperti kartu soal atau lembar kerja siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 orang. Guru mengatur sistem permainan dan aturan-aturan, dan setelah kegiatan selesai, dilakukan penghitungan poin dan pemberian reward. Keterampilan manajemen waktu dan pengelolaan kelas yang baik sangat penting bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Minat Belajar Siswa

Minat mempunyai pengaruh yang signifikan baik terhadap proses maupun hasil belajar. Tidak diharapkan seseorang dapat berhasil dengan baik jika tidak mempunyai keinginan dalam belajar. Minat mengacu pada keinginan seseorang untuk fokus atau berpartisipasi aktif dalam upaya pendidikan. Instruktur menumbuhkan lingkungan di kelas di mana siswa merasa bebas untuk berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan dan menyuarakan pemikiran mereka. Minat adalah kecenderungan mental yang dimiliki seseorang terhadap orang lain (biasanya disertai perasaan senang) karena yakin bahwa ada sesuatu yang menarik baginya. (Kartika dkk., 2019).

Minat mempunyai pengaruh yang signifikan baik terhadap proses maupun hasil belajar. Tidak diharapkan seseorang dapat berhasil dengan baik jika tidak mempunyai keinginan dalam belajar. Minat mengacu pada keinginan seseorang untuk fokus atau berpartisipasi aktif dalam upaya pendidikan. Instruktur menumbuhkan lingkungan di kelas di mana siswa merasa bebas untuk berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan dan menyuarakan pemikiran mereka. Minat adalah kecenderungan mental seseorang untuk tertarik pada seseorang karena yakin ada ketertarikan pada subjek tersebut, sering kali disertai dengan sentimen yang menyenangkan.

Proses belajar dan hasilnya sangat dipengaruhi oleh minat. Jika seseorang tidak mau belajar, maka tidak diharapkan ia akan mencapai prestasi dalam hidupnya. Keinginan untuk berkonsentrasi atau terlibat aktif dalam kegiatan pendidikan disebut dengan minat. Guru menciptakan suasana di kelas di mana siswa merasa nyaman menyumbangkan pertanyaan dan ide. Minat adalah kecenderungan mental yang dimiliki seseorang, berdasarkan



keyakinannya bahwa ada sesuatu yang membuat dirinya tertarik, terhadap orang lain. Kecenderungan ini biasanya disertai dengan perasaan senang. (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Berdasarkan penjelasan yang diberikan di atas, tersedianya beragam alat dan media pengajaran dapat meningkatkan lingkungan kelas dan membuatnya lebih sesuai dengan minat dan bakat belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut: Kualifikasi yang tinggi merupakan syarat untuk mengikuti pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT); peningkatan kemampuan penalaran dan minat dalam pembelajaran PAI siswa di sekolah tingkat tinggi yang mengikuti pembelajaran tipe TGT lebih diutamakan daripada peningkatan kemampuan penalaran PAI siswa pada pembelajaran langsung; tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT) terhadap peningkatan minat belajar siswa; terdapat interaksi antara model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games-Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, U. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 113–126.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 31.
- Sahertian, P. A., & Mataheru, F. (2008). Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia, Jakarta: Rineka Cipta, 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sitorus, E. N. (2017). The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics. *International Journal of Sciences*, 34(1).
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutrainee.v5i2.154>

