

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti

Rina Riski¹, Nur Hatikah², Saskia Putri Lubis³, Fitri Arfah⁴

rinariski2009@gmail.com¹, atika2908@gmail.com², saskia68135778@gmail.com³, arfahfitri23@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, 15 November 2022

Revised, 28 November 2022

Accepted, 30 November 2022

Keywords:

Model Kooperatif, Teams

Games Tournament, Motivasi

Belajar, PAI-BP, Peserta Didik

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

The implementation of the cooperative model of the Teams Games Tournament type is carried out through five main stages, namely the stage of class presentation, learning in group, games, competitions, and awarding to students. The students response to the implementation of Teams Games Tournament was very positive, they felt more motivated and easier to understand the material. The implication of implementing the cooperative model of the Teams Games Tournament type is an increase in students learning motivation in terms of activeness, responsibility, and enthusiasm in participating in lessons. Thus, the cooperative model of the Teams Games Tournament type is an effective alternatif to create more interesting and meaningful PAI-BP learning for students.

Corresponding Author: Rina Riski, Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia, Email: rinariski2009@gmail.com, Phone Number: 085379198880



Copyright©2022, Author(s)

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam sangat berperan penting untuk mengenal, memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari (Raudatul et al., 2024). Sekolah tidak hanya berperan dalam memberikan pengetahuan melalui proses belajar di kelas, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keseluruhan kepribadian anak (Soetjipto, 2009). Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari kemampuan guru dalam menerapkan metode yang tepat. Metode yang sesuai adalah yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kamsinah, 2008).

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), aktivitas dan kreativitas yang diharapkan memerlukan interaksi yang seimbang (Hasanah & Himami, 2021). Sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan

komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik (*multi way traffic communication*) (Simeru et al., 2023). Namun demikian, menurut beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa para peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan minat yang rendah terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ujian peserta didik dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nurhidayat et al., 2023).

Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pengajaran yang kurang variatif, kurangnya interaksi guru dan peserta didik, serta kurangnya kolaborasi antar peserta didik. Peserta didik belajar karena adanya dorongan dari kekuatan mental (motivasi) yang mereka miliki. Kekuatan mental ini dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena beberapa alasan. Salah satunya yaitu metode pembelajaran yang monoton, artinya seorang guru hanya menjelaskan melalui buku saja tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Dimiyati, 2006).

Memperhatikan seluruh fenomena permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagaimana dijelaskan diatas dan berdasarkan informasi awal yang diperoleh peneliti melalui hasil wawancara terhadap guru PAI dan BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, yaitu salah satu SMP yang beralamat di desa Manyabar, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. SMP Negeri 4 Panyabungan juga menghadapi tantangan yang sama, selain metode pembelajaran yang kurang bervariasi, beberapa penyebab lain turut berkontribusi seperti keterbatasan sumber daya, pengaruh teman sebaya, kurangnya apresiasi atau pemberian *reward* terhadap usaha dan prestasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, SMP Negeri 4 Panyabungan telah menerapkan berbagai strategi dalam mengatasi kendala tersebut, salah satunya dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Penggunaan metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan yang memungkinkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik bisa berkolaborasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar, melalui pembelajaran kooperatif jenis TGT peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif TGT dengan membentuk tim, dan tim ini telah menetapkan tujuan atau permasalahan untuk ditangani secara kolektif (Raudatul et al., 2024).

Dunia pendidikan di era Globalisasi ini terdapat banyak sekali teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran supaya lebih kreatif dan interaktif. Banyak penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Asba, 2019). Dalam pembelajaran kooperatif, peran guru adalah sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung. peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat memperoleh pengetahuan secara langsung melalui penerapan ide-ide mereka. Karakter guru umumnya, mampu menguasai materi, menguasai kelas, mempunyai wawasan yang luas, kreatif, inovatif dan memiliki perilaku yang positif. Apabila keseluruhan perangkat sudah dianggap memadai, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran terletak pada bagaimana guru dalam memimpin proses pembelajaran dan kepiawaian guru dalam membawa pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Syahada et al., 2022).

Pada diri setiap individu terdapat unsur motivasi dalam hidupnya. Motivasi berfungsi sebagai tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang dalam proses belajar. Motivasi juga merupakan upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif (Surya, 2015). Seperti beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mengkaji isu-isu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) seperti: Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Tentang Materi Pengurusan Jenazah Pada Kelas VIII MTs Al-Fattah Arief Kutacane. (Pagan, 2021); Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 275 Jakarta. (Qatrunnada, 2024); Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. (Amanah, 2018); Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru. (Gafur, 2013); Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo. (Sholihah, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah memberikan informasi umum tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, namun penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* khususnya di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Panyabungan belum pernah diteliti dan dilaporkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam terkait penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP: studi kasus di SMP Negeri 4 Panyabungan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi informasi mengenai penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP dan dapat menjadi panduan bagi guru untuk menggunakannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Tinjauan Pustaka

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk saling bekerja sama. Ciri khas dari model ini adalah adanya unsur permainan (*games*) dan kompetisi antar-tim (*tournament*) yang dirancang untuk memperkuat pemahaman materi tanpa menciptakan tekanan mental yang berlebihan. Di SMP Negeri 4 Panyabungan, penerapan TGT memungkinkan terjadinya pergeseran peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator, sehingga tercipta dinamika kelas yang lebih hidup dan inklusif.

Secara prosedural, TGT terdiri dari lima tahapan utama, yaitu presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan pengakuan tim. Melalui fase turnamen, siswa dari berbagai tingkat kemampuan akademik akan bertanding mewakili tim mereka dalam meja-meja turnamen yang setara, sehingga setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk menyumbangkan poin bagi timnya. Struktur ini tidak hanya mendorong tanggung jawab individu atas penguasaan materi, tetapi juga membangun solidaritas kelompok dan semangat kerja sama yang positif dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Konsep Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong, baik dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik), yang menimbulkan keinginan serta semangat bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara berkelanjutan. Motivasi berfungsi sebagai mesin penggerak yang menentukan arah dan intensitas upaya siswa dalam mencapai kompetensi tertentu. Bagi peserta didik di tingkat SMP, motivasi seringkali dipengaruhi oleh kemenarikan metode yang digunakan guru serta sejauh mana mereka merasa terlibat dan dihargai dalam proses interaksi di kelas.

Lebih lanjut, motivasi belajar yang tinggi ditandai dengan adanya ketekunan dalam menghadapi tugas, minat yang besar terhadap materi, serta keinginan untuk berprestasi secara mandiri. Di SMP Negeri 4 Panyabungan, tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana menjaga konsentrasi siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan meningkatkan motivasi, siswa tidak lagi menganggap belajar sebagai beban, melainkan sebagai tantangan yang menyenangkan. Motivasi yang kuat merupakan kunci bagi keberhasilan akademis jangka panjang karena mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mendalam.

Pembelajaran PAI-BP di Sekolah Menengah Pertama

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di jenjang SMP dirancang untuk membentuk karakter dan akhlak mulia melalui pemahaman konsep-konsep keagamaan yang fundamental (Lubis et al., 2025). Cakupan materinya meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Akidah, Akhlak, Fikih, serta Sejarah Peradaban Islam. Pembelajaran ini memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan nilai-nilai spiritualitas di masa remaja, masa di mana mereka mulai mencari jati diri dan memerlukan pedoman etika yang kuat dalam pergaulan sosial.

Pengajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan menghadapi tantangan dalam hal penyajian materi yang terkadang dianggap terlalu teoretis atau monoton jika hanya mengandalkan ceramah. Oleh karena itu, diperlukan integrasi antara konten religius dengan model pembelajaran yang modern untuk memastikan pesan-pesan moral dan hukum agama dapat diserap secara relevan. Inovasi dalam pembelajaran PAI-BP bertujuan agar nilai-nilai agama tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan kognitif, tetapi benar-benar terinternalisasi dalam perilaku dan karakter sehari-hari peserta didik.

a. Implementasi TGT dalam Meningkatkan Motivasi PAI-BP

Implementasi model TGT dalam pembelajaran PAI-BP memberikan stimulus baru bagi siswa untuk mendalami materi agama dengan cara yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Unsur permainan dalam TGT mampu mengubah materi-materi PAI-BP yang bersifat hafalan atau pemahaman hukum, seperti sejarah Nabi atau hukum tajwid, menjadi pertanyaan kuis yang menantang. Hal ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, karena mereka merasa termotivasi untuk belajar agar bisa memenangkan turnamen dan membawa kemenangan bagi timnya.

Selain meningkatkan aspek kompetisi, model TGT juga memperkuat motivasi sosial siswa karena adanya proses tutor sebaya di dalam kelompok sebelum turnamen dimulai. Siswa yang lebih paham akan membantu temannya yang kesulitan, sehingga tercipta rasa aman dan kebersamaan dalam belajar agama. Di SMP Negeri 4 Panyabungan, penggunaan TGT dalam PAI-BP membuktikan bahwa pendidikan nilai dapat disampaikan melalui aktivitas yang dinamis. Hasil

akhirnya adalah peningkatan motivasi belajar yang berbanding lurus dengan pemahaman nilai-nilai spiritual dan budi pekerti yang lebih kokoh.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami objek penelitian dalam kondisi alamiah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), di mana peneliti secara langsung mengamati, menggali, dan mengumpulkan data dari situasi nyata di lapangan. (Moleong, 2018) menyatakan bahwa penelitian lapangan dapat dipandang sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai salah satu metode utama dalam pengumpulan data kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Afyanti (2021) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari individu atau pelaku yang diamati.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMP Negeri 4 Panyabungan dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur sesuai dengan sintaksnya. Mulai dari tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan/lomba, dan penghargaan kelompok. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap pertama adalah penyajian kelas.

Guru memulai proses pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas. Materi PAI-BP kemudian dijelaskan melalui metode ceramah interaktif, diselingi dengan tanya jawab. Untuk mendukung pemahaman, guru menggunakan media pembelajaran seperti slide *Power Point*, gambar, dan video yang relevan dengan topik. Penyajian ini tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membangun minat belajar peserta didik. Guru juga mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik agar terasa lebih kontekstual dan bermakna.

Guru PAI-BP secara terstruktur menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran PAI-BP. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, penyampaian materi berlangsung dengan tertib dan menarik. Peserta didik tampak fokus, memperhatikan penjelasan guru, dan sesekali mengajukan pertanyaan. Ketika guru menampilkan gambar atau video, perhatian peserta didik meningkat dan sebagian terlihat mencatat poin-poin penting. Interaksi guru dan peserta didik cukup aktif selama penyampaian materi.

Guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, memberikan gambaran yang jelas mengenai proses penyajian kelas yang dibentuk secara sistematis dan juga terstruktur dan juga telah mempertegas bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik diawali melalui tahapan penyajian kelas yang interaktif. Selanjutnya, kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai penyajian kelas yang interaktif. Adapun contoh dokumennya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran PAI-BP berbasis model kooperatif tipe TGT

2) Tahap kedua adalah belajar dalam kelompok.

Setelah penyampaian materi, peserta didik diarahkan untuk belajar dalam kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok. Guru memberikan lembar kerja atau soal diskusi, yang harus dikerjakan secara kolaboratif. Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebayanya. Peran guru dalam tahap ini lebih sebagai fasilitator yang memantau dan memberi bantuan seperlunya.

Selama kegiatan kelompok berlangsung, peserta didik terlihat antusias berdiskusi. Sebagian peserta didik aktif menjelaskan jawaban, sementara yang lain mendengarkan dan mencatat. Anggota kelompok saling bertanya dan berbagi pendapat. Guru berjalan keliling kelas untuk memantau proses diskusi dan memberikan arahan saat ada kelompok yang mengalami kebingungan.

Dalam pelaksanaannya, setiap anggota kelompok mengerjakan soal-soal yang tertera di dalam kertas tersebut. Disamping mereka mengerjakan pertanyaan yang ada, pelaksanaannya juga membentuk kerja sama untuk memperdalam pengetahuan mereka. Adapun Dokumennya berupa belajar dalam kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan pembentukan kelompok heterogen yang terdiri dari 4.



Gambar 2. Belajar dalam kelompok

Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam tahap belajar dalam kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 4 Panyabungan cukup efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif belajar peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada tahap belajar dalam kelompok ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena di dalamnya terdapat interaksi dan komunikasi yang saling dibutuhkan.

3) Tahap ketiga adalah permainan.

Setelah diskusi kelompok, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan permainan atau games. Permainan ini berupa kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari. Masing-masing kelompok mendapat giliran untuk menjawab, dan setiap jawaban yang benar akan menambah poin kelompok. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan semangat belajar, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, dan membangun keaktifan peserta didik secara menyenangkan. Guru bertindak sebagai pemandu permainan dan penilai skor.

Selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, terlihat bahwa peserta didik tampak sangat bersemangat ketika sesi permainan dimulai. peserta didik bersorak memberi dukungan kepada temannya yang mewakili kelompok. Jawaban-jawaban yang benar disambut dengan tepuk tangan kelompok, dan suasana kelas menjadi dinamis tetapi tetap terkendali. Permainan berlangsung tertib, dan guru mengatur waktu serta giliran dengan baik. Adapun dokumennya dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 3. Suasana kelas saat permainan

4) Tahap ke empat adalah tahap pertandingan atau lomba.

Setelah permainan kelompok, pembelajaran dilanjutkan ke tahap pertandingan atau turnamen. Pada tahap ini, peserta didik duduk dalam meja turnamen bersama teman dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan serupa. Mereka mengerjakan soal secara individu. Meski dikerjakan sendiri, skor yang diperoleh tetap dihitung sebagai poin kelompok asal. Turnamen ini bertujuan mengevaluasi pemahaman peserta didik secara individu sekaligus memupuk tanggung jawab peserta didik terhadap kelompoknya.

Selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, terlihat bahwa Saat pertandingan berlangsung, peserta didik tampak serius mengerjakan soal. Beberapa terlihat berpikir keras dan mencatat jawaban dengan hati-hati. Tidak

ada peserta didik yang bermain-main atau mengganggu, karena mereka menyadari bahwa hasil mereka akan memengaruhi nilai kelompok. Suasana kompetisi terasa, namun tetap sehat dan kondusif.

Pertandingan atau turnamen dipandang sebagai momen evaluasi yang mendorong tanggung jawab individu terhadap kelompok. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan turnamen, sedangkan peserta didik membagikan pengalaman mereka saat mengikuti turnamen dan pengaruhnya terhadap semangat belajar. Dokumentasi yang diperoleh dari juga turut melengkapi temuan penelitian ini.



Gambar 4. Guru PAI-BP melakukan peninjauan

5) Tahap ke lima adalah tahap penghargaan kelompok.

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Guru mengumumkan hasil akhir, lalu memberikan penghargaan dalam bentuk hadiah kecil, nilai maupun pujian di depan kelas. Tujuannya adalah memberi motivasi tambahan bagi peserta didik agar terus aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain menilai hasil, guru juga mengapresiasi kerja sama dan keaktifan selama proses.

Selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, terlihat bahwa setelah skor diumumkan, peserta didik dari kelompok pemenang menunjukkan ekspresi bangga dan senang. Kelompok lain tetap menunjukkan sikap sportivitas dengan memberikan tepuk tangan. Guru memberi semangat kepada semua kelompok dan menekankan bahwa proses dan kerja sama juga merupakan bentuk keberhasilan. Adapun dokumennya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. pemberian *reward* kepada peserta didik

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Pemberian penghargaan terhadap kelompok berprestasi berhasil memacu semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menekankan bahwa apresiasi terhadap hasil kerja kelompok penting untuk meningkatkan motivasi. Dengan demikian, penghargaan kelompok menjadi komponen penting dalam memperkuat motivasi belajar, membangun kekompakan, dan menumbuhkan semangat sportifitas di kalangan peserta didik.

b. Respons dan Pengalaman Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Secara umum peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mendorong mereka lebih aktif. Pengalaman yang paling terkesan bagi peserta didik adalah saat mengikuti turnamen, karena mereka merasa tertantang untuk memahami materi agar bisa berkontribusi bagi timnya. Selain itu, interaksi sosial antar peserta didik meningkat, termasuk peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan bertanya.

Tabel 1.

Hasil observasi terhadap respons/pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP

No	Aspek yang di amati	Temuan respons/pengalaman	Kesimpulan
1	Minat dan antusiasme	Peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran karena ada <i>game</i> dan turnamen.	Respons positif, pengalaman minat meningkat.
2	Keberanian dan kepercayaan diri	Peserta didik berani tampil saat turnamen, meski ada yang masih gugup.	Respons positif, pengalaman meningkat, tapi masih perlu pembiasaan.
3	Kerjasama dalam kelompok	Peserta didik senang, dan bisa belajar dengan teman sebaya dan saling membantu.	Respons positif, pengalaman kooperatif kuat.
4	Motivasi belajar	Peserta didik terdorong untuk belajar di rumah agar siap saat <i>game/</i> turnamen.	Respons positif, suasana belajar meningkat.
5	Suasana kelas	Kondisi kelas lebih hidup tidak monoton, dan lebih menyenangkan.	Pengalaman belajar positif.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat respons dan pengalaman peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang

lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, melatih keberanian dan memperkuat kerjasama kelompok. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa memperoleh pengalaman baru yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Hasil observasi dan wawancara di atas dilengkapi dengan dokumentasi suasana pembelajaran dalam kelas. Dokumen ini berfungsi sebagai pelengkap data untuk memperkuat temuan penelitian mengenai respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.



Gambar 6. Suasana pembelajaran dalam kelas

Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menikmati proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta merasakan manfaat dari kerja sama dalam kelompok.

c. Implikasi Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan implikasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan. Implikasi tersebut dapat dilihat pada beberapa aspek berikut:

- 1) Peningkatan antusiasme belajar. Setelah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan, peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak bersemangat mengikuti permainan akademik, serius saat diskusi, dan antusias ketika ikut turnamen.
- 2) Munculnya keberanian dan kepercayaan diri. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga membawa implikasi positif terhadap keberanian dan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga mendorong peserta didik yang sebelumnya pasif atau pemalu untuk tampil dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi kelompok, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan

- pendapat dan menjawab pertanyaan. Rasa percaya diri ini tumbuh seiring dengan keberhasilan mereka dalam menjawab soal dan saling mendukung satu sama lain.
- 3) Penguatan kerjasama kelompok. Salah satu ciri khas dari model *Teams Games Tournament* adalah kegiatan belajar yang dilaksanakan secara berkelompok. Hal ini menjadikan kerjasama sebagai unsur utama keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik belajar untuk menghargai pendapat temannya, mereka tidak hanya fokus pada diri sendiri, tetapi juga memperhatikan perkembangan dan pemahaman anggota kelompoknya.
 - 4) Dorongan untuk belajar mandiri. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya meningkatkan kerjasama dalam kelompok, tetapi juga mendorong tumbuhnya kemandirian belajar pada peserta didik. Meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, peserta didik tetap dituntut untuk menguasai materi secara individu, karena dalam sesi turnamen mereka akan menjawab pertanyaan secara personal untuk mendapatkan skor bagi kelompoknya. Situasi ini menciptakan motivasi dalam diri (motivasi instrinsik).
 - 5)

Tabel 2.

Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

No	Aspek yang di amati	Motivasi sebelum penerapan TGT	Motivasi setelah penerapan TGT
1	Minat dan antusiasme	Peserta didik cenderung pasif, kurangnya tertarik mengikuti pembelajaran, dan sering merasa bosan terutama saat metode ceramah berlangsung.	Minat dan antusiasme meningkat, bersemangat mengikuti pembelajaran.
2	Keberanian dan kepercayaan diri	Banyak peserta didik masih malu untuk berbicara, ragu menjawab pertanyaan dan takut salah.	Peserta didik menjadi lebih berani tampil dan percaya diri
3	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama masih lemah, peserta didik cenderung belajar sendiri atau hanya mengandalkan teman yang aktif	Kerjasama antaranggota meningkat, peserta didik berbagi informasi dan aktif berdiskusi.
4	Motivasi belajar	Motivasi rendah, peserta didik terlihat kurang bersemangat, dan tidak memiliki dorongan kuat untuk mengikuti pelajaran secara aktif.	Peserta didik menjadi lebih fokus dan berpartisipasi dalam proses belajar.
5	Suasana kelas	Suasana kelas monoton dan cenderung membosankan, peserta didik hanya mendengarkan tanpa partisipasi aktif.	Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa Motivasi baik secara ekstrinsik maupun intrinsik terjadi peningkatan setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Minat dan antusiasme peserta didik meningkat, terlihat dari semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Kepercayaan diri juga tumbuh, karena peserta didik menjadi lebih berani tampil dan aktif. Selain itu, kerjasama dalam kelompok semakin kuat, motivasi belajar secara keseluruhan juga meningkat dan suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan dan interaktif. Motivasi ekstrinsik juga meningkat melalui pemberian penghargaan dan pengakuan dari guru serta teman-teman saat tim mereka menang dalam turnamen. Hal ini mendorong mereka untuk mempertahankan performa belajar dalam pertemuan berikutnya.

Guru PAI-BP juga menyampaikan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh, karena peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* bukan hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan efek psikologis dan sosial yang positif terhadap peserta didik, khususnya dalam meningkatkan motivasi dalam mata pelajaran PAI-BP.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Panyabungan mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan berlangsung secara efektif melalui beberapa tahapan yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan/turnamen, dan penghargaan kelompok. Respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan *Teams Games Tournament* menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta didik merasa lebih senang, tidak mudah bosan, dan lebih mudah memahami materi. Mereka juga menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, serta merasa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Implikasi penerapan *Teams Games Tournament* terhadap motivasi peserta didik sangat signifikan. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI-BP. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, fokus, dan memiliki keinginan kuat untuk berprestasi. Model ini terbukti mampu meningkatkan rasa percaya diri dan minat terhadap pembelajaran PAI-BP secara keseluruhan. Selain itu, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model TGT.

6. Referensi

- Amanah, D. (2018). *Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Metro tahun pelajaran 2017/2018*. 1–209.
- Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ideas Publishing*, 5(1).
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Gafur, A. (2013). *Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah*

Azzahiddin Pekanbaru.

- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Kamsinah, K. (2008). Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Tentang Ragam Dan Implementasinya. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(1), 101–114. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a8>
- Lubis, W. A., Harahap, S., & Fadriati. (2025). Hakikat Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Edu Research*, 6(2), 432–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.781>
- Moleong, Ixey J. (2018). *METODOLOGY PENELITIAN KUALITATIF*. Remaja Rosda Karya.
- Nurhidayat, M., Nurhaedah, & Pagarra, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Pinisi Journal Of Education*, 3(1), 2–5.
- Pagan, S. (2021). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Tentang Materi Pengurusan Jenazah Pada Kelas VIII MTs Al-Fattah Arief Kutacane*.
- Qatrunnada, N. N. H. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Smpn 275 Jakarta*.
- Raudatul, L. F., Iftinannisa, N., Sakti, M. A., Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Materi PAI di Kelas V D. *Ilmu Pendidikan Islam*, 23(2).
- Sholihah, H. (2022). *Penerapan tgt (teams games tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas xii a pada mata pelajaran ski di ma ma'arif balong ponorogo*.
- Simeru, A., Nasution, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suryani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran* (Sutomo (ed.)). Penertbit Lakeisha.
- Soetjipto. (2009). *Profesi Keguruan*. PT Rineka Cipta.
- Surya, M. (2015). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru untuk Guru*. Alfabeta.
- Syahada, N. L., Wulandari, I., & Setyawan, A. (2022). Problematika Peserta Didik Dalam Pembelajaran dan Alternatif Solusi Pada Peserta Didik DI SDN Kowel 3. *Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika (Pemantik)*, 2(2).