

**PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP SWASTA DINDA HAFIDZAH**

**Siti Khadijah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : [khadijah.siti123123@gmail.com](mailto:khadijah.siti123123@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Pendidikan islam berupaya untuk mengembangkan dan membina potensi manusia bertujuan agar tampil sebagai hamba Allah dengan berpotensi sebaik baiknya, dan terpenuhi semaksimal mungkin dalam beribadah. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode team game tournament pada mata pelajaran pendidikan agama islam di smp dinda hafidzah, dan kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya kreativitas guru dalam memilih metode dalam sebuah pembelajaran pendidikan agama islam, pembelajaran dikelas terlalu monoton sehingga membuat peserta didik kurang efektif dan sering merasa jenuh, bosan terhadap pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian ini adalah penelitian lapangan dan digolongkan kedalam penelitian deskriptif kualitatif, data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan metode Team Game Tournament, bagaimana hasil setelah diterapkannya metode team game tournament, dan apa saja kendala kendala yang terjadi saat melakukan penerapan metode team game tournament pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Hasil setelah diterapkannya metode ini siswa berpengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

*Kata kunci : Penerapan; Metode TGT; Pendidikan Agama Islam*

**ABSTRACT**

*Islamic education seeks to develop and foster human potential with the aim of appearing as a servant of Allah with the best potential, and being fulfilled as much as possible in worship. This research discusses the application of the team game tournament method to Islamic religious education subjects at Dinda Hafidzah Middle School, and this research study is motivated by the lack of teacher creativity in choosing methods in an Islamic religious education lesson, learning in class is too monotonous so that it makes students less effective and often feel bored, bored with learning Islamic religious education. This study uses qualitative research, this research is field research and is classified into qualitative descriptive research, data collected by observing, interviewing, and documentation. The application process begins by dividing the groups and providing quiz questions containing material questions that must be answered and presented by each team, and matches are carried out in good cooperation between groups. The results after the application of this method students have a positive effect and can improve student learning outcomes.*

*Keywords: Application, TGT Method, Islamic Religious Education*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mendewasakan seseorang melalui usaha-usaha latihan dan pengajaran. Pendidikan dapat diartikan sebagai segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung di lingkungan nyata suatu satuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah melakukan pembenahan kurikulum, sistem, infrastruktur dan komponen lainnya untuk mencapai pendidikan yang bermutu. Salah satu komponen penting yang harus ditingkatkan adalah kualitas guru. Guru harus mampu mengubah kompetensi yang meliputi kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi mengajar dan kompetensi kepribadian. Kemampuan mengajar sangat penting karena berkaitan dengan cara mengajar dan cara menerapkan strategi, metode, model, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Widiyanto, 2022).

Masalah yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah berusaha menanamkan motivasi agar siswa senang mengikuti pembelajaran jasmani. Dengan demikian, antusiasme siswa dapat terpancing dan kegiatan yang menarik dapat dilakukan. Hasil prestasi akademik yang tidak sesuai harapan dipengaruhi oleh banyak faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor intrinsik adalah faktor yang ada dalam diri siswa, seperti tingkat minat, kecerdasan, dan motivasi belajar. Faktor eksternal merujuk pada faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti sarana prasarana pembelajaran, proses pembelajaran dan lingkungan tempat tinggal siswa. Dalam hal ini, faktor internal dan eksternal sangat berkorelasi dengan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan bersemangat untuk belajar dan mampu menyerap apa yang diberikan guru selama ini (Rusnadi, 2013).

Guru memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kualitas pembelajaran. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor guru, yang meliputi beberapa aspek yang mempengaruhi pembelajaran, mulai dari metode mengajar, sikap dan kepribadian guru di dalam kelas, tingkat pengetahuan yang dimiliki guru, dan bagaimana cara guru menanamkan ilmunya kepada siswa. Hal-hal tersebut menentukan hasil belajar yang dapat dicapai seorang siswa guna memotivasi siswa tersebut untuk mencapai nilai setinggi-tingginya dalam kegiatan belajar mengajar yang terbaik yang diikuti oleh sekolah. Guru akan selalu diperhatikan, diperhatikan, didengarkan, ditiru bahkan dievaluasi oleh siswa dalam kegiatan pembelajarannya. Sikap dan perilaku yang terjadi selama kegiatan pembelajaran saling berkaitan (YADI SUPRIADI, 2012). Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain strategi dan model pembelajaran yang diterapkan guru di kelas, lingkungan belajar bagi siswa, dan media pembelajaran yang digunakan guru (Susanna, 2018).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa masalah yang sering dihadapi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah berusaha menanamkan motivasi agar siswa senang mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, antusiasme siswa dapat terpancing dan kegiatan yang menarik dapat dilakukan. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan bersemangat untuk belajar dan mampu menyerap apa yang diberikan guru selama ini. Pekerjaan seorang guru agama bisa dikatakan sangat luas, karena mereka tidak hanya mengajarkan ilmu didalam kertas yang hanya menyampaikan sebuah materi saja, tetapi seorang guru juga juga harus mampu menumbuhkembangkan berbagai kemampuan sikap baik siswa sesuai ajaran islam. Dengan kata lain, tugas dan peran guru dalam membina siswa tidak terbatas pada pembelajaran interaktif. Dan fungsi inti seorang guru adalah pendidikan, fungsi ini sama dengan melaksanakan fungsi intruksi dan kegiatan membimbing, bahkan setiap interaksi guru dengan siswa itu mengandung makna yang besar. Tentunya dalam membina, membimbing, mengarahkan peserta didik haruslah dengan bijaksana dalam mengelola proses pembelajaran terutama dalam perencanaan proses pembelajaran yang akan disampaikan atau diterapkan kepada peserta didik.

Kualitas seorang pendidik dalam menyusun dan menerapkan proses pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat hasil belajar, maka dari itu seorang pendidik harus dapat memahami dan mengubah suasana belajar siswa agar peserta didik tidak merasa jenuh dan mudah bosan dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan semangat dan efektif nya suasana kelas yang hidup. Dengan membekali peserta didik dengan pembelajaran holistik sebagai motivator, fasilitator dan evaluator yang baik, maka tugas seorang pendidik tidak bisa dikatakan mudah mengingat beban dan tanggung jawab mencerdaskan generasi bangsa (Mutiarasendi & Karolina, 2022). Keberhasilan suatu kegiatan pengajaran sangat tergantung pada citra guru, karena guru

merupakan garda depan dalam sistem pembelajaran. Kurikulum hanyalah sebuah tulisan, dan tidak ada artinya jika tidak didukung oleh kompetensi guru.

Guru memiliki keluasaan dan kedalaman materi dan dapat memilih apa yang dikomunikasikan kepada siswa. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda, dan tidak sama dalam bidang yang sama, namun dengan bimbingan pendidik kepada peserta didik, peserta didik akan mengetahui dimana titik persamaan kemampuannya. Karena itu, sebagai seorang pendidik, guru harus hati-hati membimbing siswa dan mengasah kemampuan belajar mereka. Secara umum, siswa menganggap pendidikan agama islam sebagai salah satu pelajaran yang sangat membosankan.

Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan mengelola pembelajaran di kelas. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan dipengaruhi oleh berhasil tidaknya pembelajaran di kelas, oleh karena itu untuk mencapai tujuan pendidikan guru harus mengubah metode pengajaran, melibatkan siswa secara aktif, dan memungkinkan siswa untuk memperdalam apa yang telah dipelajarinya. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kondisi siswa, tetapi juga pada berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengajar. Untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan, guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan topik (Sakdun, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan Di SMP Dinda Hafidzah Marindal 1 Kecamatan Patumbak menunjukkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Rasyid selaku guru bidang studi di Smp Dinda Hafidzah, terkait dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran yang di ampuh ialah pelajaran pendidikan agama islam. Adapun permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di Smp Dinda Hafidzah ini ialah minimnya kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk diterapkan di pelajaran pendidikan agama islam ini, juga munculnya kejenuhan siswa dalam menerima pembelajaran disebabkan oleh penyampaian materi berbasis metode ceramah yang membuat pembelajaran menjadi terlalu monoton sehingga membuat rasa bosan, jenuh, dan tidak semangat.

Adapun dalam hal ini dijelaskan bahwa menunjukkan Bapak Rasyid selaku guru Pendidikan Agama Islam terlihat menggunakan metode Team Game Tournament dengan cara membagi kelompok murid 5 kelompok dan menerapkan sesuai peraturan pada permainan tersebut, dan mengadakan presentasi kelas. Adapun hasil wawancara peneliti dengan bapak Rasyid selaku guru bidang studi di Smp Dinda Hafidzah, terkait dengan hal nya tujuan beliau menggunakan metode team game tournament ini, beliau mengatakan bahwasanya tujuan dari menggunakan metode tersebut agar adanya semangat dan suasana kelas menjadi aktif menjadikan peserta didik menjadi berani dalam tampil, berani mengemukakan pendapat, dapat bekerja sama yang baik dengan team nya, kemudian dapat memotivasi dan menjadikan mereka lebih aktif dan berwarna didalam sebuah proses pembelajaran berlangsung, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi juga meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam ini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, mengumpulkan data dengan mencari sumber dan mengkonstruksinya dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan penelitian yang ada. Desain penelitian kualitatif ini dapat digunakan sebagai metode dalam penelitian karena desainnya dijelaskan secara komprehensif sehingga mudah dipahami oleh peneliti. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dalam konteks khusus kehidupan nyata (alamiah) untuk menyelidiki dan memahami suatu fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya penelitian kualitatif didasarkan pada konsep eksplorasi, yang melibatkan penelitian mendalam dan berorientasi kasus atau kasus ganda atau kasus tunggal (Chariri, 2009: 9). Sejalan dengan Denzin & Lincoln (1994), bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan lingkungan alam untuk tujuan menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusaha menemukan dan mendeskripsikan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka (Fadli, 2021). Saat mengembangkan metode kualitatif pergeseran paradigma dalam mengamati realitas, fenomena, atau gejala yang diamati. Ketika terjadi pergeseran paradigma, realitas sosial dilihat dan dipahami secara holistik, kompleks, dinamis, dan sarat makna (Mekarisce, 2020).

Analisis data adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seorang peneliti setelah mengumpulkan data, mengolahnya dengan cara menarik kesimpulan. Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lain sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Prinsip utama teknik analisis kualitatif ialah memproses dan menganalisis data yang dikumpul menjadi data yang sistematis, tersusun, berstruktur dan bermakna (Arikunto, 2011).

Teknik Analisis data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data ialah kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data dari buku harian siswa dan guru, lembar observasi siswa dan guru, serta catatan pada lembar kerja siswa. Lembar observasi guru-siswa. Lembar Observasi Guru digunakan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang dilakukan guru untuk membangkitkan pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi. Kemudian Lembar Observasi Siswa digunakan untuk mengecek tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pai. Buku harian guru dan murid. Buku harian guru berisi catatan-catatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Penerapan Metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Dinda Hafidzah**

Peneliti mengamati proses pembelajaran pendidikan agama islam pada hari Rabu, 9 Agustus 2023 dikelas VII oleh bapak Rahmat Hidayat, S.Pd. pada hari rabu ini bapak rasyid terjadwalkan pembelajaran pendidikan agama islam dikelas VII dijam ke 2 pelajaran. Dan saat itulah peneliti mengobservasi langsung proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Di awal pembelajaran bapak Rasyid memulai pembelajaran dengan melafadzkan salam kepada peserta didik, lalu menanyakan bagaimana kabar peserta didik. Dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar yang dipimpin oleh salah seorang siswa bernama ananda Fakhri Fathonah untuk memimpin teman temannya berdoa. Kemudian juga disambung dengan membaca surah Al Fatihah dan surah surah pendek. Pelajaran pendidikan agama islam berada diawal pembelajaran, siswa/siswi Smp Dinda Hafidzah ini dibiasakan untuk memulai pelajaran dengan membaca surah pendek atau surah yang terdapat di juz ammah. Terjadwalkan pada hari Rabu ini, mereka memurajaahkan beberapa surah yaitu dimulai dari surah At takasur s/d Ad Dhuha.

Setelah pembacaan doa dan memurajaahkan juz ammah, bapak Rasyid sebelum memasuki materi baru beliau mengulang sedikit pembahasan materi sebelumnya yaitu membahas tentang Taharoh, bapak Rasyid memberikan beberapa quis terkait materi tersebut. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa/siswi yaitu : siapa dari kalian yang dapat menjelaskan rukun dari tayamum ? kemudian salah seorang siswi menjawab yang bernama ananda novita dengan jawaban pertama ialah niat, mengusap wajah dengan debu, kemudian mengusap tangan hingga siku dengan debu. Lalu bapak rasyid memberikan apresiasi kalimat-kalimat *thayyibah*, seperti *maashaAllah barakallahufik kak dela terus semangat* kalimat pujian kepada ananda novita. Lalu dilanjutkan dengan beberapa soal kembali. Setelah selesai mengulang sedikit pembelajaran pekan lalu, Selanjutnya memasuki materi pada hari itu, dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini, menjelaskan metode apa yang akan diterapkan untuk penyampaian materi ini, dan juga prosedur permainan metode yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya bapak Rasyid melanjutkan materi yang akan dibahas pada hari itu materi mengenai rukun iman, sebelum memulai bapak Rasyid bertanya “berapakah jumlah rukun iman anak ustadz ?” Anak-anak merespon dan menjawab 6 ustadz, didapati ada yang menjawab salah seorang siswa menjawab 5 ustadz. Lalu ustadz langsung membenarkan jawaban siswa bahwa jawaban yang benar ialah rukun iman terdiri dari 6 yaitu : beriman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul, Hari kiamat, dan Qada dan Qadar. Dan dilanjutkan dengan sedikit penjelasan mengenai rukun iman ini. Bapak Rasyid menyampaikan inti dari materi ini kepada anak-anak bahwa ia mengatakan kita harus mempercayai adanya rukun iman, karena iman sendiri bermakna meyakini dan mempercayai bahwa itu ada. Tidak ada keraguan dalam diri seorang muslim mengenai rukun iman yang 6 ini kita wajib percaya.

Dilanjutkan dengan inti dari pembelajaran hari itu ialah, bapak Rasyid membagi kelompok sebanyak 4 bagian dimana setiap kelompok terdiri dari 7 hingga 8 anak didik. Adapun nama-nama kelompok akan peneliti ringkas dikelas 7 saja pada tabel berikut :

**Tabel 4. 5 Data pembagian Kelompok**

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Rita	Boy	Bayu	Rara
Nur	Syifa	Rangga	Yeni
Aktar	Azka	Bagus	Sherly
Silvi	Hasan	Yusuf	Anan
Diva	Rizky	Farhan	Dini
Aktar	Shinta	Suci	Suli
Afkar	Riri	Ningsih	Naufal
Naufal			

Setelah pembagian kelompok bapak Rasyid memilih ketua kelompok masing masing grup yaitu oleh ananda Rita, Boy, Bayu, dan Rara. Diantara tugas seorang juri ketua ialah menilai hasil kerja kelompok lain. Dan tugas anggota ialah menjawab juga menjelaskan secara ringkas beberapa quis yang telah disediakan. Nah Permainan berisi butir soal-soal yang disediakan dan diletak didepan juri hendaknya untuk kelompok lain ambil dan menjawabnya dengan sebaik baiknya, pertanyaan tersebut dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja sama tim. Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan atau cocok dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis ialah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

Saat pertandingan dimulai anak anak terlihat sangat merespon pertandingan ini, mereka bergegas untuk mengambil butir butir soal dan segera menjawab nya didepan juri langsung dipresentasikan didepan kelompok nya. Dan akhirnya semua kelompok usai menjawab 10 butir pertanyaan dan sudah habis lembaran kertas pertanyaan didepan. Bapak rasyid terlihat memastikan setiap kelompok menugaskan satu siswa melayani sebagai kelompok pemimpin. Pemimpin tim memastikan bahwa setiap anggota memahami materi. Artinya jika ada pertanyaan, siswa dapat bertanya terlebih dahulu kepada salah satu teman dalam satu kelompok dan teman yang lain sebelum mengajukan pertanyaan kepada siswa dalam kelompok lain. Bapak Rasyid bertindak sebagai narasumber atau fasilitator. Setelah selesai, bapak Rasyid akan memberikan kuis kepada siswa. Untuk meningkatkan poin yang diperoleh tim atau grup setelah menyelesaikan tugasnya masing-masing. Hingga masing masing kelompok memiliki point masing masing yang berhasil dikumpulkan maka tugas selanjutnya bagi juri ialah mengitung point poit lawan dan mengumumkan berapa skor yang diperoleh kelompok lainnya. Dilanjutkan dengan siswa harus mempresentasikan beberapa point dari quis yang telah berikan jawaban masing masing kelompok perwakilan menjelaskan. Setlah usai mempresentasikan hasil jawaban mereka ketua kelompok atau juri melapor point skor yang didapat dari kelompok lawan.

Kemudian bapak rasyid mengumumkan hasil point yang terkumpulkan terlihat bahwa keleompok mana yang sangat antusias untuk berjuang yaitu dimenangkan oleh kelompok 3 yang diketuai oleh Bayu, dan diperiksa atau dikumpulkan hasil jawaban kepada juri kelompok 4. Bapak rasyid memberi apresiasi kembali kepada peserta didik dengan memberikan bingkisan makanan ringan kepada mereka, tak hanya yang menjadi pemenang tetapi yang lain juga berhak dapat dikarenakan semua adalah sang juara yang sangat antusias dalam pembelajaran hari itu, dan kekompakkan yang dimunculkan mereka luar biasa, kerja sama yang baik antar kelompoknya bagus alhamdulillah. Peserta didik nampak ceria dan tidak sama sekali terlihat bosan, jenuh, dan sangat semangat antusias dalam permainan sambil belajar ini sangat bagus untuk dilaksanakan.

Berdasarkan informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa pproses penerapan metode team game tournament ini dilakukan denbgan membagi 4 sa,pai dengan 5 kelompok dan masing masing kelompok ditentukn siapa yang menjadi guru untuk menjadi ketua tim dri setiap kelompoknya dan memberi penilaian bagi tim lawannya. Lalu masing masing kelompok diarahkan untuk duduk sesuai dengan satu timnya, dan persiapan diri dengan pertandingan yang ada dalam menjawab soal soal yang ada didalam butiran butiran kertas yang telah disediakan, sebelum pertandingan dimulai bapak Rahmat sedikit menjelaskan atau mengulang materi yang sudah dibahas agar menambah sedikit pengulangan murajaah bagi mereka. Setelah mengulang materi bapak Rahmat pun memulai pertandingan dan memberikan arahan permainan, dan mengkoordinasikan waktu

dengan sebaik baiknya agar permainan ini dapat terselesaikan dengan baik, kerja sama yang baik antar kelompok harus dimaksimalkan.

## 2. Hasil pelaksanaan metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Dinda Hafidzah

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara bahwa Bapak Rasyid menyampaikan bahwa dengan metode *Team Game Tournament* ini membuat Metode team game tournament ini baik digunakan untuk menunjukkan prestasi siswa secara terbuka dan tampak secara jelas bahwa adanya perubahan baik pada diri siswa siswinya. Dengan metode ini juga menimbulkan semangat pada diri sendiri dan bagi orang lain menjadi motivasi untuknya, juga dapat mengembangkan persaingan secara sehat dalam proses belajar mengajar. Beliau menyampaikan juga bahwa dengan pelaksanaan metode *Team Game Tournament* ini siswa/siswi dapat meningkatkan perasaan dan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung kinerja sendiri, bukan tergantung dari keberuntungan, kemudian juga dapat meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain atau kerja sama yang baik dengan satu tim, dan dapat mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.

Dan dapat Meningkatkan kebaikan, kepekaan dan toleransi, Pembelajaran lebih menarik jika menggunakan kartu yang didalamnya diberikan nomor berisi sebuah pertanyaan pertanyaan menantang bagi siswa. Belajar lebih aktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan, lalu Mengajarkan siswa untuk berlatih berinteraksi dengan orang lain. Juga sangat menjadi Motivasi belajar lebih tinggi dan memperluas wawasan pesertga didik. Hasil belajar yang lebih baik, bahkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah juga dapat meningkatkannya dengan menunjukkan keaktifan mereka.

Perolehan data wawancara hasil belajar sebelum diberikan tindakan pada siswa / siswi Smp Dinda Hafidzah sebagai berikut :

**Tabel 4. 6 Data Perolehan Hasil Belajar siswa siswi keseluruhan kelas 7 8 9 sebelum adanya tindakan :**

Prestasi belajar	Banyak siswa/siswi	presentase
Jumlah siswa / siswi tuntas belajar (skor 70)	25	30,12 %
Jumlah siswa / siswi tidak tuntas belajar (skor 69)	58	69,88 %

Berikut perolehan data sebelum dilaksanakannya tindakan, terlihat sangat rendah sekali persen hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam, kemudian setelah terfikirkan panjang oleh bapak Rasyid selaku guru pengampuh mata pelajaran pendidikan agama islam, maka beliau mengambil keputusan untuk melakukan sebuah tindakan mengevaluasian dengan menggunakan metode pembelajarn kooperatif yaitu metode *team game tournament* dimana anak akan bermain dengan tim yang memerlukan kerja sama yang baik. Maka dari itu setelah dilakukan nya penerapan ini, adapun hasil yang diperoleh semakin mmeningkat perkelasnya mereka menunjukkan bahwa pelajaran agama islam itu sebenarnya mudah dan asyik, jika tidak terlalu fokus pada satu metode yang membuat mereka jenuh misal selalu terfokus pada metode ceramah inilah yang menyebabkan daya tarik siswa dalam memahami sebuah pembelajarn kurang.

Berikut paparan hasil belajar siswa / siswi bapak Rasyid setelah dilakukannya tindakan pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* di SMP Dinda Hafidzah, sebagai berikut :

**Tabel 4. 7 Data perolehan hasil belajar kelas 7 8 9 setelah adanya tindakan metode TGT :**

<b>Prestasi belajar</b>	<b>Banyak siswa/ siswi</b>	<b>Presentase</b>
<b>Jumlah siswa / siswi tuntas belajar (skor 70)</b>	54	65,06%
<b>Jumlah siswa / siswi tidak tuntas belajar (skor 69)</b>	29	34,94%

Paparan Tabel persentase (%) hasil belajar siswa kelas VII, VIII, IX setelah diterapkannya metode Team Game Tournament, sebagai berikut :

**Tabel 4. 8 Data perolehan hasil belajar Nama Siswa dan Siswi kelas VII SMP Dinda Hafidzah**

No.	Nama Siswa/ Siswi	Persentase nilai Sebelum diterapkan metode TGT	Persentase nilai setelah diterapkan metode TGT
1.	Jelita permata sari	45%	75%
2.	Andre syahputra	60%	75%
3.	Dwi anggraini	55%	75%
4.	Abidzar ghifari	45%	70%
5.	Rania syafitri	55%	70%
6.	Annisa	55%	70%
7.	Boy rangga	45%	65%
8.	Fathian azka	60%	80%
9.	Anisa putri	70%	90%
10.	Arkan	35%	60%
11.	Naufal ansori	55%	70%
12.	Fatih raziq	55%	75%
13.	M. fadli	45%	60%
14.	Tiara septia	40%	65%
15.	Sherli vivi	40%	60%
16.	Anandini	75%	90%
17.	Supandi	65%	80%
18.	Rantika sari	70%	85%
19.	Novi hardiani	75%	85%

20.	Serly sulis wati	60%	75%
21.	Kintan kumala sari	75%	85%
22.	Bayu erlangga	60%	80%
23.	M. dhio al falah	75%	85%
24.	Muhaji	70%	80%
25.	Hudzaifah ash shiddiq	75%	85%
26.	Permata rizky	80%	95%
27.	Hafsah	60%	80%
28.	Surya prayedi	60%	80%
29.	Shinta aulia	75%	85%

**Tabel 4. 9 Data perolehan hasil belajar Nama Siswa dan Siswi kelas VIII SMP Dinda Hafidzah**

No.	Nama Siswa/ Siswi	Persentase nilai Sebelum diterapkan metode TGT	Persentase nilai setelah diterapkan metode TGT
1.	Talita dzakia	45%	60%
2.	Naila sari	40%	75%
3.	Raditya	55%	65%
4.	Suci wulandari	55%	70%
5.	Tiara septia	45%	85%
6.	Bani syahputra	60%	80%
7.	Rian prayogi	65%	75%
8.	M. afif	55%	70%
9.	M. rizky pratama	45%	75%
10.	Qurrata ayun	50%	80%
11.	Siha bunayya	50%	75%
12.	Adit syahoutra	45%	75%
13.	Razka kholiq	50%	75%
14.	Abidzar	65%	85%
15.	Mutiah sari	70%	75%
16.	Mawaddah	65%	75%
17.	Melinda	75%	85%
18.	Agung prayogi	55%	75%
19.	Amir syah	70%	90%
20.	Andre syahputra	55%	80%

21.	Minarti	55%	75%
22.	Hermawan	60%	85%
23.	Ricky syahputra	70%	90%
24.	Kamlia sari	75%	90%
25.	Lia sari puspita	65%	85%
26.	Alfizannuria	70%	80%
27.	Mawinsyah	75%	80%

**Tabel 4. 10 Data perolehan hasil belajar nama Siswa dan Siswi kelas IX SMP Dinda Hafidzah**

No.	Nama Siswa/ Siswi	Persentase nilai Sebelum diterapkan metode TGT	Persentase nilai setelah diterapkan metode TGT
1.	Samsul bahri	55%	85%
2.	Fakhri fatonah	65%	85%
3.	Juliana	55%	75%
4.	Rizqa adila	45%	75%
5.	Maya sari	50%	70%
6.	Fahri arkana	60%	80%
7.	Rizky syahputra	55%	75%
8.	Bimbing subakti	50%	70%
9.	Mawar andriana	45%	75%
10.	Dafid hedrina	65%	80%
11.	Galang	45%	75%
12.	Hasan	50%	75%
13.	Ahmad	40%	65%
14.	Sholih	60%	80%
15.	Agusnan	55%	70%
16.	Rasya al fatih	70%	90%
17.	Nurul syifa	85%	95%
18.	Kinanti	75%	95%
19.	Azzam basae	65%	85%
20.	Adam sianaga	55%	80%
21.	Rehanda	60%	80%
22.	Rangga ardila	70%	75%

Berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara oleh bapak Rasyid selaku guru pengampuh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan informasi pada tabel terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa dan siswi cenderung mengalami peningkatan. Artinya siswa dan

siswi mengalami perbaikan, perbaikan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) ini dilakukan agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Respon positif siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat terlihat dari aktifitas belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil observasi diperoleh rata-rata presentase aktifitas belajar siswa pada tabel menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami perubahan baik dan maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang didapat bahwa siswa dan siswi Smp Dinda Hafidzah ini mengalami perubahan yang baik, dari awal sebelum dilakukannya tindakan ini hasil presentase yang dicapai ialah 30,12% kemudian setelah dilakukannya tindakan oleh bapak Rahmat pembelajaran pendidikan agama islam dengan metode Team Game Tournament ini mengalami peningkatan, dapat dilihat dari hasil presentase nilai yang mereka peroleh ialah 65,06%. Hampir semua siswa berperan aktif, dan mengalami perubahan yang baik dalam mengikuti pembelajaran ini, bersemangat, tidak mudah jenuh dan bosan, kemudian siswa siswi Smp Dinda Hafidzah juga terlihat menikmati proses pembelajaran dengan diterapkannya metode Team Game Tournament.

### **3. Kendala kendala dalam proses pelaksanaan metode Team Game Tournament pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Smp Dinda Hafidzah**

Berdasarkan informasi yang di dapat oleh peneliti kepada bapak pengampuh mata pelajaran pendidikan agama islam bahwasanya beliau selaku bapak Rahmat menjelaskan bahwa kendala dalam menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT adalah Pertama organisasi waktu, beliau mengalami kesulitan untuk membagi porsi waktu yang sesuai untuk memberikan penjelasan, diskusi dan pertandingan. Adapun cara yang saat ini beliau lakukan ialah dengan membatasi secara tegas baik waktu permainan maupun waktu diskusi.

Hal ini dilaksanakan agar siswa siswi dapat mengorganisasikan atau menyesuaikan diri untuk lebih efektif dalam menyelesaikan tugas tepat waktu. Dapat mengelolah waktu dengan sebaik baiknya, bekerja sama yang baik antar tim, dan dapat menuntaskan tugas dengan hasil yang telah diusahakan dengan maksimal. Bapak Rahmat menjelaskan bahwa beliau harus terus mengarahkan dan bertindak sedikit tegas dalam sebuah pembelajaran ini karena metode pertandingan ini membutuhkan waktu yang lama, dan kita harus bijak dalam mengatur waktu yang ada dengan semaksimal mungkin.

Adapun kendala selanjutnya yang dialami bapak Rahmat saat melaksanakan metode Team Game Tournament ialah yang Kedua, kendalanya yaitu sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dan tidak semua dari siswa siswi mampu dalam bidang ini, maka dari itu yang bapak Rahmat pertama kali lakukan ialah mencari 5 atau 4 anak yang mampu mewakili dari tim untuk bertanggung jawab dalam kelompoknya. Lalu sisa anak buah tim lah yang akan dibagi kan dan harus memilah milih dalam peletakkan satu kelompoknya. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, bapak Rahmat sangat teliti dalam memilah milih mengelompokkan agar semua kelompok dapat aktif dan bersuara juga efektif dalam menjalankan tugas mereka.

## **SIMPULAN**

1. Proses Penerapan metode Team Game Tournament ini Berdasarkan informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan metode team game tournament ini dilakukan dengan membagi 4 sampai dengan 5 kelompok dan masing masing kelompok ditentukan siapa yang menjadi guru untuk menjadi ketua tim dari setiap kelompoknya dan memberi penilaian bagi tim lawannya. Lalu masing masing kelompok diarahkan untuk duduk sesuai dengan satu timnya, dan persiapan diri dengan pertandingan yang ada dalam menjawab soal soal yang ada didalam butiran butiran kertas yang telah disediakan, sebelum pertandingan dimulai bapak Rahmat sedikit menjelaskan atau mengulang materi yang sudah dibahas agar menambah sedikit pengulangan murajaah bagi mereka. Setelah mengulang materi bapak Rahmat pun memulai pertandingan dan memberikan arahan permainan, dan mengkoordinasikan waktu dengan sebaik baiknya agar permainan ini dapat terselesaikan dengan baik, kerja sama yang baik antar kelompok harus dimaksimalkan.
2. Hasil setelah diterapkannya metode Team Game Tournament terlihat berdampak positif bagi siswa dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, juga meningkatkan prestasi belajar siswa dan siswi di Smp Dinda Hafidzah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang didapat bahwa sebelum dilakukannya tindakan ini hasil presentase yang dicapai ialah 30,12%

kemudian setelah dilakukannya tindakan oleh bapak Rahmat pembelajaran pendidikan agama islam dengan metode Team Game Tournament ini mengalami peningkatan, dapat dilihat dari hasil presentase nilai yang mereka peroleh ialah 65,06%.

- Adapun kendala kendala yang terjadi saat pelaksanaan metode Team Game Tournament ini ialah kendala dalam menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT adalah Pertama organisasi waktu, Adapun cara yang saat ini beliau lakukan ialah dengan membatasi secara tegas baik waktu permainan maupun waktu diskusi. Dan kendala selanjutnya yang dialami bapak Rahmat saat melaksanakan metode Team Game Tournament ialah yang Kedua, kendalanya yaitu sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, bapak Rahmat sangat teliti dalam memilih milih pengelompokkan agar semua kelompok dapat aktif dan bersuara juga efektif dalam menjalankan tugas mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Arikunto. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. In Antasari Press.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.
- Istarani. (2012). 58 Model Pembelajaran inovatif (M. P. C. Drs. Abdussalarn & M. Drs. M. Siddiq (eds.)). MEDIA PERSADA. <https://doi.org/Perpustakaan Nasional Republik Indonesia>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mappasiara. (2018). PENDIDIKAN ISLAM (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya). *Inspiratif Pendidikan*, 7(1), 147. <https://doi.org/10.24252/ip.v7i1.4940>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Mutiara sendi, O. aisa, & Karolina, A. (2022). Peran Guru PAI Dalam Mengembangkan Sumber Belajar PAI di SMP Negeri 2 Rejang Lebong. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 36–46. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.635>
- Ningrum, D. K., Prihandono, T., Subiki, ), Program, M., & Fisika, S. P. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Teknik Firing Line disertai Media Kartu dalam Pembelajaran IPA (FISIKA) di SMP 1). 4(3), 248–254.
- Rusnadi, D. P. P. N. W. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Mimbar Pgsd*, 6(3), 106–115.

- Sakdun, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Pada Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.26877/jmp.v10i1.9426>
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Suprihatiningrum, M. P. S. (2017). *Strategi Pembelajaran*. AR RUZZ MEDIA.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Umar, M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Widiyanto, T. (2022). PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI PERMAINAN CERDAS CERMAT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP AL-AMIN PALANGKA RAYA.
- YADI SUPRIADI. (2012). Pengaruh Karakter Guru (Kreatif, Humoris, Dan Berwibawa) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di MTS Fatalilah Pangkalan Kecamatan Ciawibegang Kuningan.