

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK KELAS II DI SDN 2 TANASUMPU

Mursalim Usman

Pendidikan Profesi Guru, LPTK UIN Datokarama Palu

SDN 2 Tanasumpu

Email: mursalimusman24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya prestasi belajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik kelas II di SDN 2 Tanasumpu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang termotivasi dalam mengikuti materi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe **Team Games Tournament (TGT)**.

Secara teoritis, belajar dipahami sebagai proses perubahan perilaku tetap melalui pengalaman yang melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model TGT dipilih karena kemampuannya menciptakan interaksi sosial yang positif melalui lima komponen utama: presentasi kelas, pembentukan tim heterogen, permainan (games), turnamen akademik, dan penghargaan kelompok. Model ini dirancang untuk melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar melalui kompetisi yang sistematis.

Metodologi yang digunakan adalah **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan di SDN 2 Tanasumpu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Prosedur penelitian terdiri dari minimal dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar, lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru, serta angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran kualitatif mengenai perubahan sikap, tingkat aktivitas, dan respon siswa, di mana indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar PAI; Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Perkembangan dan perubahan dalam berbagai aspek dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Salah satu aspek yang terkena imbas dari perubahan itu adalah pendidikan. Perubahan secara global selain membawa kemajuan juga menimbulkan berbagai masalah bagi dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Salah satu masalah yang mendasar dalam pendidikan di Indonesia adalah masih rendahnya prestasi siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas PAI dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain (Saidah, 2025)

Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa selama pembelajaran PAI berlangsung di SDN 2 Tanasumpu sebagian besar siswa kurang aktif, mereka akan aktif apabila diberikan tugas, tidak memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang tidak selesai dalam mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa juga tampak tidak bermotivasi pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain itu ditemukan pula bahwa hasil belajar siswa-siswi di SDN 2 Tanasumpu khususnya pada kelas II masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Beberapa masalah diatas disebabkan karena beberapa hal, diantaranya penyajian materi masih bersifat monoton dan membosankan, serta siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, lalu diam dan enggan dalam mengemukakan pertanyaan dan pendapat. Untuk itu guru diharapkan mampu dapat menciptakan suasana yang dapat merangsang siswa, agar aktif dan senang mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa belajar sesuai dengan materi yang diajarkan.

TINJAUAN TEORETIS

Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan. Hal ini dijelaskan kembali oleh Gagne menyatakan bahwa: “belajar merupakan suatu peristiwa yang terjadi di dalam kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah, dan dikontrol”. Erner ER. Hilgard, mendefinisikan belajar sebagai berikut: *learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training.* maksudnya, (seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan, sehingga aktifitas/perilaku yang bersangkutan menjadi berubah). (Qiftiyah et al., 2024)

Menurut Sagala untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: 1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran, terdiri dari kategori pengetahuan pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi; 2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup; dan 3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan dan kreatifitas. (Manik, n.d.)

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta,

keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai (Saputra, 2024)

Menurut Riyanto (Sakinah et al., 2025), ada lima prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. *Positive independence* artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerja sama dalam pencapaian tujuan.
2. *Face to face interaction* artinya antar anggota berinteraksi dengan saling berhadapan.
3. *Individual accountability* artinya setiap anggota kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok.
4. *Use of collaborative/social skill* artinya harus menggunakan keterampilan bekerjasama dan bersosialisasi. Agar siswa mampu berkolaborasi perlu adanya bimbingan guru.
5. *Group processing*, artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja secara efektif.

Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengkoordinasi usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama.

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar (Ali et al., 2023)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keath Edward. Shoimin (Hartono, 2024) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan di dalam pembelajaran, yang tidak membedakan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya bagi temannya, terdapat unsur permainan dan penghargaan di dalamnya.

Selanjutnya Nur dan Wikandari dalam Al-tabany mengatakan bahwa “pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)”. Untuk menguraikannya secara komprehensif, berikut adalah penjelasan mengenai pelaksanaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (Arwadi & Rahman, 2026) Sintak, penerapan, atau langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

1. **Presentasi di kelas (klasikal)**
2. **Tim**
3. **Games (permainan)**
4. **Turnamen**
5. **Rekognisi Tim**

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang pelaksanaannya direncanakan minimal 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dan seterusnya. (Rahmawati et al.,

2023) Kemudian setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Pelaksanaan siklus berdasarkan pada faktor-faktor yang akan diteliti. Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan tes siklus. Siklus II juga dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan digunakan untuk pemberian tes siklus Secara rinci, prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Gambaran Umum Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan atau 4 jam pelajaran dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dimana Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Secara garis besar pelaksanaan tindakan ini dilakukan minimal dua siklus yang setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. (Susilo et al., 2022)

Gambaran Umum Siklus II

Pelaksanaan siklus II juga dilakukan dalam 2 kali pertemuan atau 8 jam pelajaran dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini relatif sama dengan siklus I, dengan memperbaiki kekurangan kekurangan yang ada pada siklus I berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan siklusI.

Fokus utama dalam siklus II penelitian ini adalah mengupayakan semaksimal mungkin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan baik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Kemudian siswa yang kurang aktif pada siklus I diupayakan jalan keluarnya supaya aktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dibagi atas: hasil analisis kuantitatif yaitu hasil belajar siswa, dan hasil analisis kualitatif meliputi tanggapan dan perubahan sikap pada siswa. Hasil dari masing-masing bagian di atas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil tes belajar siklus I

Pada siklus ini dilaksanakan tes hasil belajar PAI yang berbentuk tes essay. Hasil tes belajar tersebut dilaksanakan setelah penyajian beberapa sub pokok bahasan, adapun data skor hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar PAI Tes Siklus I pada Pokok Bahasan Lingkaran

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	28
Skor ideal	100,00
Nilai tertinggi	77,00
Nilai terendah	38,00
Rentang skor	39,00
Skor rata-rata	61,61

Median	60,50
Modus	58,00
Standar deviasi	94,607
Variansi	89,507

Dari tabel 4.1 di atas kita dapat melihat gambaran tentang kemampuan siswa. Skor rata-rata hasil belajar PAI siswa kelas II A SDN 2 Tanasumpu setelah diberikan pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran langsung yang didasarkan pada siklus I adalah sebesar 61,61 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi 77 dan skor terendah 38 dengan standar deviasi 94,607. Jika skor hasil belajar PAI siswa tersebut dikelompokkan ke dalam kategori lima maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2 Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar PAI Siswa Untuk Siklus I.

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE(%)
0 – 34	Sangat Rendah	0	0
35 – 54	Rendah	4	14,28
55 – 74	Sedang	12	42,86
75 – 84	Tinggi	12	42,86
85 – 100	Sangat Tinggi	0	0

Apabila hasil belajar siswa pada tes siklus I dianalisis maka persentase ketuntasan belajar siswa pada tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Siswa pada Tes Siklus I

SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	21	75,00
70 – 100	Tuntas	7	25,00
Jumlah		28	100

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas sebesar 25% yaitu 7 siswa dari 28 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 75% atau 21 siswa dari 28 siswa termasuk kategori tidak tuntas, berarti terdapat 21 siswa yang perlu perbaikan karena mereka belum mencapai kriteria ketuntasan individual.

Hasil tes belajar siklus II

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor tes akhir Siklus II yang diberikan pada siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melalui pembelajaran langsung, disajikan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor hasil Belajar PAI Tes Siklus II pada Pokok Bahasan Lingkaran

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	28
Skor ideal	100,00
Nilai tertinggi	80,00
Nilai terendah	40,00
Rentang skor	40,00
Skor rata-rata	73,28
Median	74,00
Modus	80,00
Standar deviasi	8,964
Variansi	80,36

Dari tabel 4.4 di atas kita dapat melihat gambaran tentang kemampuan siswa skor rata-rata hasil belajar PAI siswa kelas II SDN 2 Tanasumpu setelah diberikan pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran langsung yang didasarkan pada siklus I adalah sebesar 73,28 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, skor tertinggi 80 dan skor terendah 40 dengan standar deviasi 8.964.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Secara umum terjadi peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas II SDN 2 Tanasumpu melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games and Tournament* dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata - rata tes pada siklus I sebesar 61,61 dan pada siklus II meningkat menjadi 73,28.

2. Terjadi perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi yaitu dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games and Tournament* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk lebih aktif di dalam kelas.
3. Respons siswa dinyatakan positif karena persentase pilihan respons siswa yang menjawab senang, menarik, dan ya untuk setiap aspek lebih dari 65%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Afifatun, S., & Sajdah, M. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMEN) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV SDIT INSAN ROBBANI. *TADBIRUNA*, 3(1), 388–392.
- Arwadi, F., & Rahman, M. S. (2026). Analisis Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Lupin Math pada Pembelajaran Matematika SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 365–369.
- Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Manik, J. (n.d.). Upaya Pengawas Sekolah Meningkatkan Keterampilan Guru Mengajar dengan Menerapkan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme di Smk Negeri 1 Pargetteng-getteng Sangkut. Kabupaten Pakpak Bharat. Cabang Dinas Pendidikan Kabanjanhe Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Guru Kita*, 7(1), 212–222.
- Qiftiyah, M., Inayah, S., Udin, T., Jaya, I., Fathoni, I. M., Rustinar, E., Triani, L., Simbolon, D. H., Qomariah, A., & Asriningsih, T. M. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Padang: U ME Publishing*.
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang jumlah siklus penelitian dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Saidah, I. S. (2025). *Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berbasis media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Islam Khalifah Palu*. Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., & Gusmaneli, G. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Al-Afkar: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 1(2), 76–89.
- Saputra, A. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE STAD TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VII DI SMPN 16 KOTA BENGKULU*. UIN Fatmawari Sukarno.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).