

Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Miftahul Khoer Dusun Mandala Desa Kertamandala Kecamatan Panjalu

Fadilah Rahmawati¹, Neni Holidah², Shufi Shofhatul Ula³

¹²³Universitas Islam Darussalam Ciamis
E-mail:

Abstrak. Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII Miftahul Khoer menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar siswa akibat dominasi metode ceramah yang kurang variatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Miftahul Khoer. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan aktivitas dan hasil belajar siswa selama penerapan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, terjadi peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam diskusi kelompok, mampu menjawab pertanyaan dengan lebih tepat, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII Miftahul Khoer.

Abstract. *Learning outcomes are a primary indicator in assessing students' achievement after participating in the learning process, encompassing cognitive, affective, and psychomotor domains. However, Islamic Religious Education (PAI) learning in class VII Miftahul Khoer indicates a decline in*

students' learning motivation due to the dominance of less varied lecture-based methods. This condition has impacted students' low learning outcomes. Therefore, this study aims to improve students' learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study employed a descriptive qualitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design. The subjects of this study were students of class VII Miftahul Khoer. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed descriptively to examine changes in students' activities and learning outcomes during the implementation of the TGT model. The results indicate that the implementation of the TGT learning model effectively improves students' learning outcomes. In addition, there is an increase in students' participation and enthusiasm during the learning process. Students become more actively involved in group discussions, are able to answer questions more accurately, and demonstrate higher learning motivation compared to before the implementation of the model. In conclusion, the Teams Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving students' learning outcomes and motivation in Islamic Religious Education for class VII Miftahul Khoer.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) Model, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu "Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi positif antara guru dengan siswa, guru dengan guru, dan antara siswa dengan siswa. Oleh karena itu, komunikasi positif harus diciptakan, khususnya dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Guru diharapkan mampu membimbing aktivitas dan potensi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran yang sesuai. Hal ini perlu dilaksanakan agar kualitas

pembelajaran pada mata pelajaran apapun terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat ditempuh dengan optimal. Salah satunya dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Menurut Agus Suprijono (2009:46) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Selain itu waktu kegiatan pembelajaran lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal karena dalam TGT proses pembelajarannya bervariasi.

Menurut Trianto (2011:83), *Teams Games Tournament* merupakan salah satu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh David deVries dan Keith Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif. Kerja sama di sini akan tampak dalam kelompok kecil mereka, sedangkan kompetisinya akan terlihat dalam kelompok besar yaitu etika mereka berkompetisi dengan kelompok lain.

Adapun pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong untuk belajar, dan tertarik terus menerus mempelajari Agama Islam. Baik untuk kepentingan mengetahui cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan adanya komunikasi yang jelas antara pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang disebabkan lemahnya sistem komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Zuhairini (2004:11), Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing kearah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia dan akhirat.

Sedangkan menurut Hery Noer Aly (1999:3) di dalam masyarakat Islam, sekurang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu tarbiyah (تربوية), ta'lim (تعليم), dan ta'dib (تأديبة). Namun istilah yang sekarang berkembang secara umum di dunia arab adalah Tarbiyah.

SMP Miftahul Khoer berlokasi di Dusun Mandala, Desa Kertamandala, Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki peserta didik yang pada saat ini semangat belajar Agama Islam mereka mulai menurun terutama siswa kelas VII (AL-Jazari). Adapun salah satu faktor yang bisa mencapai semangat belajar dan terciptanya keberhasilan peserta didik yaitu dengan adanya faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dalam diri peserta didik itu sendiri diantaranya keadaan fisik, intelegensi, bakat, persepsi, minat, perhatian, keadaan emosi, serta disiplin. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar peserta didik diantaranya keterampilan mengajar guru, kreativitas guru, metode mengajar guru.

Pada penelitian terdahulu oleh Abdul Aziz tahun 2018 tentang “Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang” dengan metode *Teams Game Tournament* (TGT) dapat disimpulkan bahwa metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada kitab Allah pada siswa kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penelitian tindakan kelas pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 10 siswa atau 38,46% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,78%. Pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 18 siswa atau 69,23% dengan nilai rata-rata kelas 76,23%. Adapun pada siklus II sebanyak 23 siswa atau 88,46% telah mencapai KKM, nilai rata-rata kelas pada siklus dua ini 81,35%. Dari hasil siklus II belum 100% tercapai dikarenakan ada 11,54%% atau 3 siswa yang belum begitu menguasai materi dan ada masalah dalam pribadinya saat mengerjakan lembar soal *post test*. Dari siklus II hasil belajar siswa sebagian besar sudah mencapai KKM yang mulanya prestasi belajar relative rendah,

cenderung naik secara perlahan. Metode *Teams Game Tournament* (TGT) dapat diaplikasikan untuk materi pelajaran lainnya sebab dengan menguasai metode ini dapat meningkatkan interaksi antara guru-murid dan murid-murid sehingga kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Selain itu akan menjadikan tantangan oleh guru untuk mencoba metode pembelajaran lainnya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Adapula penelitian terdahulu selanjutnya oleh Adang Romanda tahun 2016 tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V di Mi Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016 / 2017” Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil belajar Fiqih siswa kelas V masih rendah hal ini diperoleh dari data awal dengan jumlah siswa 28, yang tuntas 11 siswa (39,3%), sedangkan yang tidak tuntas 17 siswa (60,7%). Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama mengalami peningkatan yakni dengan jumlah siswa 28 siswa yang tuntas 17 siswa (60,7%), sedangkan yang tidak tuntas 11 siswa (39,3%). Selanjutnya pada siklus ke dua dengan siswa 28 siswa yang tuntas 24 siswa (85,2%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (14,3%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas V MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Sedangkan tujuan khususnya bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa.

Dari penjelasan diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang Apa yang dimaksud dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT), Dan bagaimana dampak metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Miftahul Khoer Kertamandala, Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Sanjaya (2008) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemah dari *instruction*, yang diartikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Menurut Aris Shoimin (2014:203), menyatakan *Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (2014:204), adalah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Terdapat beberapa teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, menurut Donni (2017:308-309) teori-teori tersebut, yaitu:

- Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik terdiri atas dua, jenis yaitu konstruktivistik kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivistik sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget, peserta didik harus terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif. Paham konstruktivistik memandang bahwa dalam belajar, peserta didik secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Teori konstruktivistik dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT tampak dari adanya diskusi dalam kelompok setiap kelompok dalam TGT diberi tugas yang harus mereka selesaikan dengan ketentuan seluruh anggota kelompok harus memahami tugas atau materi yang mereka diskusikan.

- Teori Motivasi

Perspektif motivational pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau terstruktur tujuan tempat para peserta didik bekerja. Penghargaan yang diberikan bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran) yang mendapatkan penghargaan untuk memenuhi tujuan-tujuan perseorangan, tiap-tiap anggota kelompok dapat mengerjakan apa saja demi keberhasilan anggota kelompok dan yang sangat penting adalah memberikan dukungan secara maksimum oleh anggota terhadap anggota lain dalam kelompok.

Adapun faktor penunjang lainnya dengan cara adanya Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Diantaranya ada aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja Sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Komalasari (2013:67-68) Ada lima komponen utama keterlibatan dalam TGT, yaitu:

- Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Siswa diharapkan dapat memahami dengan baik karena dari penyajian yang disampaikan akan menjadi hal pendukung di saat kerja kelompok, games, dan untuk menentukan Skor kelompok.

- Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama kelompoknya agar dapat bekerja dengan baik optimal pada saat game.

- Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas belajar kelompok.

- Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

- *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “super team” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “great team” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “good team” apabila rata-ratanya 30.

Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik akan mendapatkan hasil dari proses belajar tersebut yang berupa nilai atau perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan intruksional. Menurut Hamalik hasil-hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar.

Sementara itu, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Untuk faktor internal, terdiri atas faktor biologis (jasmaniah) dan faktor psikologis. Faktor biologis yaitu keadaan jasmani yang perlu diperhatikan adalah kondisi fisik normal atau tidak cacat, kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Adapun faktor psikologis adalah kondisi jiwa seseorang dalam proses pembelajaran yang sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Kondisi psikologi yang berkaitan dengan kondisi mental siswa berbeda-beda. Mental yang pesimis akan menghambat kemajuan dalam proses belajar, semangat belajar, serta semua yang berkaitan

dengan keadaan psikologi akan terlihat saat proses pembelajaran terlebih hasil belajar.

Selain faktor internal, ada pula faktor eksternal. Secara umum, faktor eksternal yang dimaksud adalah faktor lingkungan. Hal ini disebabkan oleh lingkungan sebagai inti dari hasil belajar, yang mana siswa bersosialisasi dalam kesehariannya. Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar terlebih lagi lingkungan keluarga adalah lingkungan utama lalu didukung dengan lingkungan yang lainnya seperti lingkungan sekolah, lingkungan bergaul, sekolah, masyarakat dan lain-lain.

Indikator Hasil Belajar

Untuk menjawab apakah pengajaran yang dilakukan pendidik berhasil, maka terlebih dahulu harus ditetapkan kriteria keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudjana kedua kriteria tersebut adalah:

- Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis, sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan, yaitu:

- Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
- Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan dan tanpa paksaan memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu?
- Apakah guru memakai multimedia?
- Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menialai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
- Apakah proses proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa di kelas?
- Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?

- Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?
- Kriteria ditinjau dari hasilnya
 - Selain ditinjau dari proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:
 - Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
 - Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
 - Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
 - Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?

Tinjauan, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan keagamaan dalam dunia pendidikan formal merupakan salah satu bahan kajian dalam kurikulum semua jenis pendidikan dan jenjang Pendidikan yang pembelajarannya dibimbing oleh guru pendidikan agama. Tujuannya adalah pembentukan akhlak dan budi pekerti yang luhur sehingga mampu menghasilkan generasi-generasi yang berakhlak mulia, jiwa yang bersih, kemauan yang keras, serta bertauhid. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan dalam pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. (Slameto, 2003:01). Tinjauan Mata Pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar merupakan bagian dari pendidikan Islam.

Pendidikan Islam merupakan subsistem pendidikan nasional dan ini sesuai dengan UU No. 2, tahun 1989, tentang pendidikan nasional (Majid 2004). Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di pendidikan formal atau sekolah mempunyai dasar-dasar yang sangat kuat, dan ini dapat ditinjau dari beberapa segi, yaitu:

- Dasar Yuridis

Adalah dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari peraturan perundang-undangan, yang secara langsung maupun tidak langsung dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama, disekolah-sekolah ataupun di lembaga-lembaga pendidikan formal di Indonesia. Adapun dasar yuridis ini dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- Dasar Ideal: Negara, dimana sila pertama dari Pancasila adalah 'Ketuhanan Yang Maha Esa'. Ini mengandung pengertian bahwa, seluruh bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, atau tegasnya harus beragama.
- Dasar Operasional: adalah dasar dari UUD 1945. Dalam Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2, disebutkan: (a) Negara berdasarkan pada Ketuhanan Yang Maha Esa (b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya tersebut.
- Dasar Struktural/Konstitusional: adalah dasar yang secara langsung mengatur pelaksanaan pendidikan agama di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, seperti disebutkan dalam Tap MPR No. IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan lagi pada Tap MPR No.IV/MPR/1978 Jo Ketetapan MPR No. III MPR/1983, Ketetapan MPR No.IIIMPR/ 1988, Ketetapan MPR No. III MPR/1993 tentang GBHN yang pada pokoknya dinyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimasukkan kedalam kurikulum di sekolah-sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Universitas-Universitas Negeri (Hartati, 2017).

- Dasar Religius

Adapun yang dimaksud dengan dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Quran banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain dalam Qs. An-Nahl ayat 125.

- Dasar Psikologis

Dasar psikologis adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan individu ataupun masyarakat. Sebagaimana diungkapkan oleh Zuhairini dkk, bahwa semua manusia di dunia ini selalu

mebutuhkan adanya pegangan hidup yang disebut dengan agama. Mereka merasakan bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya zat yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan-Nya (Sulistyowati, 2012)

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Peran guru PAI menjadi dasar utama dalam tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam. Guru PAI harus totalitas dalam mengimplementasikan peran serta fungsinya sebagai tenaga profesional. Salah satu bentuk dari profesionalisme guru adalah dapat mengelola proses belajar mengajar yakni, tenaga pendidik harus mampu dan menguasai berbagai metode mengajar dan harus mampu menguasai situasi belajar mengajar didalam kelas maupun diluar kelas. Artinya seseorang guru harus mengetahui strategi apa yang harus dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan. Dalam pemilihan strategi, harus dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Hamzah, 2013:03)

Sementara itu, tujuan Mata Pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Miftahul Khoer adalah untuk membekali peserta didik agar:

- Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial dengan berpegang teguh terhadap Al-Qur'an dan Al-Hadis.
- Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.
- Terbentuknya akhlak yang baik, yang bisa menjauhi setiap larangan dan mengikuti apa yang telah diperintahkan dalam agama
- Mengetahui sejarah islam untuk bisa mengambil ibrohnya

Begitupula dengan adanya ruang lingkup Mata Pelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup pewujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan

hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablun minallah*), diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*Hablun minannas*).

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sehingga perlu setelah itu diadakannya Evaluasi. Evaluasi menurut pendidikan Islam ialah cara atau upaya penilaian tingkah laku peserta didik berdasarkan perhitungan yang bersifat menyeluruh, meliputi aspek-aspek psikologis dan spiritual, karena pendidikan Islam tidak hanya melahirkan manusia didik yang berilmu saja atau bersikap religius saja namun juga manusia didik yang memiliki keduanya yakni manusia didik yang berilmu serta bersikap religius, beramal baik dan berbakti kepada tuhan serta masyarakat (Nata, 2003).

Dengan Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar dan evaluasi yang diterapkan pendidikan Islam bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu dengan terencana, sistematis, berdasarkan tujuan yang jelas dan komprehensif mencakup keseluruhan aspek yang ada dalam siswa baik secara psikologis, religius maupun segi keilmuan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model TGT Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan dari data nilai siswa dari hasil akhir kuesioner adanya peningkatan dilihat dari data nilai siswa yang berjumlah 18 siswa. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan semakin banyaknya siswa yang mampu menjawab soal *pos-test* dengan baik hal ini dapat ditarik kesimpulan penerapan model TGT melalui permainan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa peserta melihat dari isi kuesioner yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 1.1

Berilah tanda *checklist* pada kolom YA jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi anda. Jika tidak sesuai dengan kondisi anda, berikan *checklist* pada kolom TIDAK

NO	DESKRIPSI	TANGGAPAN	
		YA	TIDAK
1	Saya merasa senang belajar dengan menggunakan <i>Teams Game Tournament</i> ini.		
2	Saya bersemangat ketika belajar menggunakan <i>Game</i> di kelas.		
3	Saya rasa mudah memahami pembelajaran jika dengan menggunakan <i>Game</i> .		
4	Saya tidak bosan dan tidak cepat mengantuk ketika belajar menggunakan <i>Game</i> .		
5	Belajar dengan menggunakan <i>Game</i> bukanlah hal sulit bagi saya		

Dari tabel di atas, hasil akhir kuesioner pada siswa SMP kelas VII Miftahul Khoer terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam 100% memilih YA. Mereka lebih mudah memahami, lebih merasa senang dan tidak terasa membosankan selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mencerminkan bahwa guru harus terus kreatif dan inovatif dalam mengajar. Supaya tidak terkesan kelas yang monoton dan tidak menghidupkan suasana kelas. Misalnya dengan adanya sistem diskusi, permainan yang bisa mengasah otak anak dan mengingat terhadap materi-materi yang telah disampaikan.

PENUTUP

Dari pembahasan yang dikaji dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan yang merupakan gambaran dari hasil pembahasan, yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas siswa dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sementara itu, peningkatan hasil belajar siswa, setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VII Miftahul Khoer. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI mendapatkan antusias yang sangat baik dari siswa, sehingga para siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan teman/sekelompoknya, dan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan tepat. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI di SMP kelas VII Miftahul Khoer ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dan terlihat dari hasil akhir kuesioner, Dimana pada awalnya siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, Hery Noer. (1999). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall dalam meningkatkan hasil belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229.
- Danti Yuliarsi Saadjad. (2022). Pengaruh model pembelajaran TGT melalui daring terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi IPA di MTS Negeri 1 Luwuk. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Fauzui, Masrufah. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(1):11-20.
- Febrizul Azmi, Wedra Aprison, Iswantir, & Junaidi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4).
- Hamzah, Uno B. (2013). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Hasani, M., Helandri, J., & Yunus, M. (2023). Meningkatkan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas XI SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 249-270.
- Hartati, Sri. (2017). “Konsep Spiritual Parenting Dengan Pendekatan Konseling Behavioristik Dalam Membentuk Moral Anak Usia Sekolah Dasar.” [Http://Ejournal.Stkipbbm.Ac.Id/](http://ejournal.stkipbbm.ac.id/) 4(1): 40–52. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/102/99>.
- Indah Doa Nita & Nurman Ginting. (2023). Peningkatan belajar siswa melalui metode Teams Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Uluwwul Himmah Marendal 1. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 384-391.
- Ika Jami'atur Rohmah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Maharotul Kitabah di Kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- Komalasari, Koko. (2013). *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi : Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musdalipa, F., Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis media ular tangga*. Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar (studi pada mata pelajaran IPA/SMP). *Jurnal Justek / Heutagogi (prosiding)*, 2020.
- Muh Rifki Rahman, Akhmad Syahid, Nur Setiawati, Nurlaelah, & Surani. (2022/2023). Penerapan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di SMPN 1 Takkalalla. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*.
- Muhammad Hasani, Joni Helandri, & Muhammad Yunus. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI di SMA Ar-Risalah Kota

- Lubuklinggau. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 249-270.
- Nata, Abuddin. (2003). "Manajemen Pendidikan Mengatasi Pendidikan Islam di Indonesia." *Ilmu Pendidikan*.
- Nugraha, M. N., & Wandini, R. R. (2023). Penerapan tipe model pembelajaran kooperatif TGT berba ntuan (studi implementasi). *Indonesian Journal of Instruction / prosiding jurnal* (2023).
- Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Putra, E. O. (2021). *Pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*. Jakarta: Rumah Literasi Publishing.
- Rohmah, I. J. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap penguasaan maharotul kitabah di kelas VII SMP Ma'arif 01 Nurul Muttaqin Tlogowaru Malang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- Rahman, M. R., Syahid, A., Setiawati, N., Nurlaelah, S., & Surani, S. (2022/2023). Penerapan Model Team Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SMPN 1 Takkalalla. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sulistyowati, Endang. (2012). Pembelajaran Pal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Bidayah* 4(1): 63–76.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saadjad, D. Y. (2022). Pengaruh model pembelajaran TGT melalui daring terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi IPA di MTS Negeri 1 Luwuk. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Tamami, B. (2022). Implementasi metode TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1-14.

Ula, Jamilah. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*. 4(3): 194-204.

Zuhairini. (2004). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/40084/1/Abdul%20Aziz-FITK>

http://repository.radenintan.ac.id/1533/1/Skripsi_Romanda.pdf

LAMPIRAN

