Comprehensive: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan
Vol. 2 No. 6 (2026). pp. 419-433
ISSN: 3123-2159
DOI: https://doi.org/10.65118/comprehensive.v2i6.27

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di SMA Negri 1 Cidahu

Elsa Yunisa, Aman Nulhaqim, Salman Hadi

STAI Kharisma Cicurug Sukabumi, Indonesia

Corresponding Author, E-mail; elsayunisa1995@gmail.com (Elsa Yunisa)

Received: 15-10-2026 Revised: 21-10-2026 Accepted: 19-11-2026

How to Cite: Elsa Yunisa, Aman Nulhaqim, & Salman Hadi. (2026). Improving Learning Outcomes Through the Teams-Games-Tournament (TGT) Instructional Model in the Subject of Religious Education and Character Building (PABP) at SMA Negeri 1 Cidahu. *Comprehensive: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(6), 419–433. https://doi.org/10.65118/comprehensive.v2i6.27

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Improving Learning Outcomes Through the Teams-Games-Tournament (TGT) Instructional Model in the Subject of Religious Education and Character Building (PABP) at SMA Negeri 1 Cidahu

Abstract. Learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education at senior high school level remain suboptimal due to the dominance of teacher-centered instruction and limited student engagement in the learning process. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament learning model assisted by bell media. The research employed a qualitative approach using classroom action research conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants of this study were eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Cidahu. Data were collected through learning outcome tests, observation of student activities, and documentation, then analyzed descriptively by comparing learning outcomes across cycles. The results indicated that the application of the Teams Games Tournament learning model significantly improved students' learning outcomes as well as their activeness, motivation, and involvement in the learning process. The learning atmosphere became more interactive, collaborative, and enjoyable. In conclusion, the Teams Games Tournament learning model assisted

by bell media is effective in improving learning outcomes in Islamic Religious Education and Character Education. This study implies that the model can be used as an innovative, student-centered instructional strategy in senior high schools.

Keywords: cooperative learning, learning outcomes, teams games tournament.

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di sekolah menengah atas masih menghadapi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh dominasi pembelajaran berpusat pada guru dan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media bel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Cidahu. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil belajar antar siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan serta meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa model Teams Games Tournament berbantuan media bel efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Implikasi penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik di sekolah menengah atas.

Kata kunci: hasil belajar, pembelajaran kooperatif, teams games tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, karena melalui pembelajaran agama, siswa tidak hanya menguasai aspek kognitif tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami prinsip moral dan spiritual secara lebih mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan nyata (Pratama & Muzaki, 2024).

Peran strategis dalam membentuk karakter dan iman peserta didik secara keseluruhan. Dengan pembelajaran PABP, diharapkan peserta didik tidak hanya menguasai aspek kognitif tetapi juga dapat memahami prinsip moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, proses pembelajaran PABP memerlukan model pembelajaran yang aktif, berkolaborasi, dan berpusat pada peserta didik untuk memastikan hasil belajar yang optimal.

Namun demikian, ada perbedaan antara kenyataan dan harapan dalam pembelajaran PABP di sekolah menengah atas. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran PABP lebih banyak digunakan sebagai metode ceramah. Akibatnya, peserta didik cenderung menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar yang buruk, terutama dalam hal pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai agama. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dalam memperbaiki kualitas mengajarnya (Khaulah, 2022) . Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berhasil, tetapi temuan tersebut tidak konsisten dengan mata pelajaran PABP dan belum banyak diterapkan secara kontekstual di tingkat SMA, khususnya pada lingkungan sekolah dengan karakteristik peserta didik yang beragam.

Hasil tes pra-siklus Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di SMA Negri 1 Cidahu menunjukkan bahwa hanya 15 siswa (32%) dari 47 siswa mencapai ketuntasan minimal, sedangkan 32 siswa (68%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas sebesar 69,1 masih di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Data ini menunjukkan bahwa perbaikan perlu dilakukan untuk hasil belajar peserta didik pada kondisi awal.

Berdasarkan kondisi pra-siklus, perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama dan Budi Pekerti diperlukan. Model pembelajaran kooperatif, yang menekankan keterlibatan aktif siswa, tanggung jawab individu dan kelompok, dan kerja sama dan pemahaman bersama, meningkatkan makna pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat nilai-nilai keislaman seperti ukhuwah dan toleransi (Syah et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi, hasil belajar, dan motivasi siswa. (Khaulah, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan partisipatif dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan memiliki sikap positif terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, metode ini hanya digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti di tingkat SMA dan belum banyak dipelajari secara kontekstual.

Akibatnya, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Diharapkan bahwa penelitian ini tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif, tetapi juga akan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam penelitian dan meningkatkan pemahaman mereka tentang dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menyelesaikan masalah ini, kita bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). yang menekankan kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan elemen permainan akademik yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Model ini dapat membantu siswa belajar berpikir secara mandiri dan berkomunikasi dengan baik. Siswa terlibat dalam tahap perencanaan sejak awal (Friska Hafizia Haryanto et al., 2024). Proses turnamen dan penghargaan kelompok mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi, berpartisipasi dalam diskusi aktif, dan bertanggung jawab atas hasil kelompok mereka. Jadi, model TGT dapat membuat pembelajaran PABP lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Kajian penelitian yang relevan dalam sepuluh tahun terakhir yang membahas penggunaan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar menunjukkan kemajuan penelitian ini. Beberapa studi menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sosial dan eksakta, tetapi hanya sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan model TGT pada mata pelajaran PABP di tingkat SMA. Selain itu, meskipun aspek kontekstual pembelajaran PABP dan karakteristik peserta didik belum banyak dipelajari, beberapa penelitian sebelumnya lebih fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena fokusnya pada penerapan model TGT dalam pembelajaran PABP di SMA. Penelitian ini juga memperhatikan kondisi kelas riil.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PABP agar lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dengan memperkuat penelitian tentang seberapa efektif model TGT dalam pembelajaran PABP, serta kontribusi praktis untuk guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif.

Karena model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan hasil belajar mereka, itu telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, penggunaan TGT menunjukkan bahwa metode ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, dan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif bagi guru untuk membuat kurikulum lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik(Sania, 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PABP di SMA Negeri 1 Cidahu. Dalam konteks pembelajaran PABP di kelas SMA, unit analisis penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran. Menurut (WidiAstuti et al., 2025) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative tipe Make a Match berpengaruh positif terhadap penguasaan materi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT) model pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam cara mengajar yng berfungsi sebagai lat untuk membantu proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa (Maemunah, 2022) dengan bantuan media bel pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP). Peserta didik yang menjadi sasaran penelitian dalam penelitian ini adalah siswa di kelas yang menjadi sasaran tindakan, dan peneliti bertindak sebagai pelaksana

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus mencakup empat tahap kegiatan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting)(Rosihin, 2021). Tahap perencanaan melibatkan pembuatan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model TGT. Langkah-langkah TGT termasuk penggunaan media bel sebagai penanda giliran menjawab dan pengaturan jalan turnamen akademik untuk memastikan pembelajaran berlangsung terencana. Refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Sementara itu, observasi digunakan untuk mengawasi aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran.

Tes, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tes mengukur hasil belajar peserta didik pada akhir setiap siklus, observasi merekam keaktifan peserta didik dan seberapa efektif penggunaan media bel dalam pembelajaran, dan dokumentasi melengkapi data pendukung. Tes hasil belajar dan lembar observasi dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran PABP.

Kuantitatif dan deskriptif, analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil belajar antar siklus dan menjelaskan perubahan dalam aktivitas siswa. Melalui triangulasi teknik dan percakapan kritis dengan guru kolaborator, keabsahan data dijamin. Meningkatnya hasil belajar dan keterlibatan peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media bel menunjukkan keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Awal (*Pra-Siklus*)

HASIL

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 1 Cidahu pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bel. Subjek penelitian berjumlah 47 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan (3 × 45 menit) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dibantu oleh seorang guru kolaborator yang bertindak sebagai observer.

Berdasarkan data yang terkumpul, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar, aktivitas peserta didik, dan keterlaksanaan pembelajaran dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media bel efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PABP.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar diukur melalui tes pada setiap tahap. Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata
Pra-Siklus	15	32%	69,1
Siklus I	30	64%	75,8
Siklus II	42	89%	83,7

Sumber: Data hasil tes peserta didik (diolah peneliti)

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan ketuntasan belajar secara konsisten. Persentase ketuntasan naik dari 32% (pra-siklus) menjadi 64% (siklus I) dan mencapai 89% (siklus II). Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 69,1 menjadi 83,7. Peningkatan ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 85% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik dilakukan oleh guru kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam diskusi, kerja sama kelompok, keaktifan dalam turnamen, antusiasme, dan kedisiplinan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Indikator Aktivitas	Siklus I	Siklus II
1.	Partisipasi dalam diskusi kelompok	68% (Cukup)	92% (Sangat Baik)
2.	Kerja sama dalam kelompok	70% (Cukup)	94% (Sangat Baik)
3.	Keaktifan dalam turnamen akademik	72% (Cukup)	95% (Sangat Baik)
4.	Antusiasme mengikuti pembelajaran	75% (Baik)	96% (Sangat Baik)
5.	Kedisiplinan dalam aturan permainan	65% (Cukup)	89% (Baik)
	Rata-rata	70% (Cukup)	93% (Sangat Baik)

Sumber: Data observasi kolaborator

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa penerapan model TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pada siklus I, sebagian besar siswa mulai terlibat dalam diskusi dan turnamen, namun masih ada siswa yang pasif dan aturan permainan belum sepenuhnya dipahami. Pada siklus II,

setelah dilakukan perbaikan, hampir seluruh siswa terlibat aktif, kerja sama kelompok sangat baik, dan kedisiplinan meningkat signifikan.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

Observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga dilakukan oleh kolaborator. Aspek yang diamati meliputi penyampaian tujuan, pembagian kelompok, bimbingan diskusi, pengelolaan turnamen, pemberian umpan balik, dan penciptaan suasana belajar. Hasilnya menunjukkan peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1.	Penyampaian tujuan pembelajaran	80% (Baik)	95% (Sangat Baik)
2.	Pembagian kelompok heterogen	85% (Baik)	96% (Sangat Baik)
3.	Bimbingan dan fasilitasi diskusi	70% (Cukup)	92% (Sangat Baik)
4.	Pengelolaan turnamen dan media bel	68% (Cukup)	94% (Sangat Baik)
5.	Pemberian penguatan dan umpan balik	65% (Cukup)	91% (Sangat Baik)
6.	Penciptaan suasana belajar	75% (Baik)	97% (Sangat Baik)
	Rata-rata	74% (Cukup)	94% (Sangat Baik)

Sumber: Data observasi kolaborator

Tabel 3 menunjukkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari kategori Cukup (74%) pada siklus I menjadi Sangat Baik (94%) pada siklus II. Guru berhasil melakukan perbaikan pada aspek pendampingan, pengelolaan turnamen, dan pemberian umpan balik yang lebih intensif.

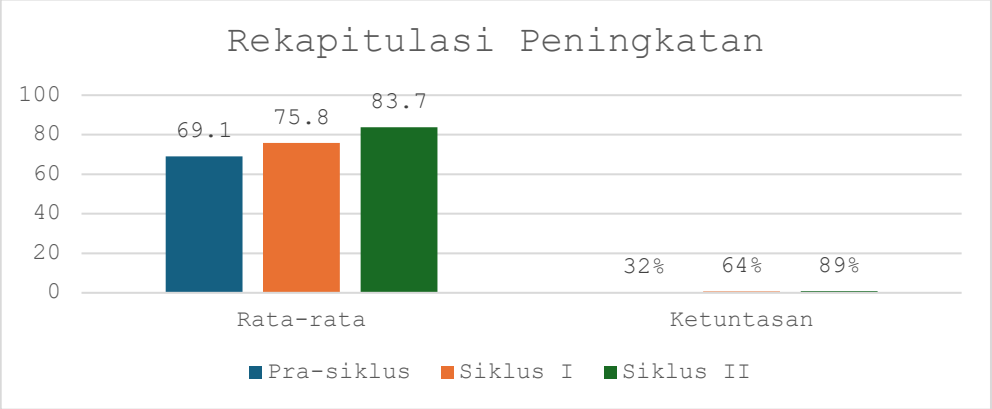
Refleksi Antar Siklus

Pada Siklus I, hasil tes menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 32% pada pra-siklus menjadi 64%. Meskipun terjadi peningkatan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85% siswa tuntas KKM. Berdasarkan observasi, aktivitas peserta didik pada Siklus I masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan dan keaktifan dalam turnamen akademik. Sebagian besar siswa memang sudah mulai terlibat dalam diskusi, namun masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif. Dari sisi guru, keterlaksanaan pembelajaran masih perlu perbaikan pada aspek pendampingan diskusi, pengelolaan turnamen, dan pemberian umpan balik yang lebih intensif.

Berdasarkan refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II. Perbaikan meliputi penguatan motivasi dan umpan balik kepada peserta didik, pengaturan ulang komposisi kelompok agar lebih heterogen dan partisipatif, serta memperjelas aturan turnamen. Guru juga lebih intensif dalam memfasilitasi diskusi kelompok dan jalannya turnamen. Hasilnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Ketuntasan belajar mencapai 89%, melampaui target yang ditetapkan. Aktivitas peserta didik mencapai rata-rata 93% dengan kategori Sangat Baik, dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 94% dengan kategori Sangat Baik.

Seluruh indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Gambar 1 Peningkatan



Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bel pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di kelas XI SMA Negeri 1 Cidahu menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, dibuktikan dengan persentase ketuntasan yang naik dari 32% pada pra-siklus menjadi 64% pada siklus I dan mencapai 89% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 69,1 menjadi 83,7. Selain itu, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata 70% (kategori Cukup) pada siklus I menjadi 93% (kategori Sangat Baik) pada siklus II. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga meningkat dari 74% (kategori Cukup) menjadi 94% (kategori Sangat Baik). Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media bel efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PABP.

Peningkatan Hasil Belajar Pada penerapan model TGT berbantuan media bel pada Pembelajaran PABP di SMA Negri 1 Cidahu efektif mengalami peningkatan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam(Najamudin, 2020)

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Cidahu pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dengan menggunakan model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT). Rumusan masalah akan dijawab melalui analisis yang menggabungkan temuan empiris di lapangan dengan teori belajar dan temuan..Model Turnamen Tim (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, terlihat lebih banyak interaksi antara siswa, guru, dan sesama siswa (Ika & Zulfa, 2024).

Peserta didik masih dianggap memiliki hasil belajar yang rendah pada tahap pra-siklus. Dari 47 siswa, hanya 15 (32%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan rata-rata nilai kelas 69,1. Ketuntasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berfokus pada ceramah tidak mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman materi secara optimal. Menurut penelitian sebelumnya, pembelajaran berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif dan tidak termotivasi. Kondisi ini sejalan dengan temuan ini.

Hasil belajar meningkat secara signifikan setelah perbaikan yang dilakukan pada Siklus I dengan menerapkan model Turnamen Game Tim. Meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan menjadi 30 siswa (64 persen), dengan nilai rata-rata kelas 75,8, menunjukkan bahwa model Turnamen Game Tim mulai berdampak positif pada pemahaman siswa. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan permainan akademik mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan tanggung jawab atas hasil kelompok. Namun, karena ketuntasan klasikal Siklus I belum mencapai target 85%, perbaikan diperlukan untuk Siklus berikutnya.

Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan selama Siklus II. Sebanyak 42 siswa (sembilan puluh dua persen dari siswa) telah mencapai KKM, dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,7. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diperbaiki, seperti meningkatkan motivasi, mengelola kelompok dengan lebih baik, dan menetapkan aturan permainan, dapat meningkatkan partisipasi aktif semua siswa. Tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus II ketika ketuntasan klasik mencapai lebih dari 85%.

Ada perbedaan antara keadaan yang ideal untuk pembelajaran PABP, yang diharapkan dapat membentuk pemahaman dan karakter peserta didik secara aktif, dan keadaan sebenarnya di lapangan, yang didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah. Inilah yang mendasari penelitian ini. Kondisi konvensional ini seringkali berdampak pada keterlibatan rendah siswa dan hasil belajar yang buruk. Masalah serupa juga diidentifikasi dalam penelitian serupa (Hasani et al., 2023). Model TGT menawarkan cara kreatif untuk mengatasi perbedaan ini.

Berdasarkan analisis data penelitian di SMA Negeri 1 Cidahu, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan menjawab rumusan masalah mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini secara eksplisit menyimpulkan bahwa hasil belajar PABP siswa meningkat secara signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model TGT. peningkatan ini tidak hanya terjadi secara kuantitatif pada nilai tes, tetapi juga menghasilkan peningkatan yang lebih Hasil ini sejalan dengan penelitian (Much Machfud Arif et al., 2025). di SMA Ar-Risalah Lubuklinggau, di mana penerapan model TGT meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 33% pada pra-siklus menjadi 97% pada siklus II (Hasani et al., 2023).

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penggunaan model Turnamen Game Tim juga membantu siswa menjadi lebih sosial dan afektif. Peserta didik menjadi lebih percaya diri, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih termotivasi untuk belajar. (Lestari et al., 2023)Penggunaan media bel dan permainan

akademik yang menyenangkan mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat pelajar terhadap Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Penelitian tindakan kelas (PTK) atau kuasi-eksperimen sistematis menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Di SMA Negeri 1 Cidahu, model TGT diterapkan melalui tahapan baku, yaitu (1) materi yang diberikan oleh guru; (2) pembentukan kelompok belajar yang heterogen, (3) bermain permainan atau turnamen akademik; (4) memberikan penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi; dan (5) pengumpulan data melalui instrumen tes, yaitu pre-test dan post-test, untuk mengukur aspek kognitif. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada PAI terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan dalam siklus-siklus PTK (Munirah, 2021).

Data menunjukkan bahwa guru mengelola pembelajaran TGT berada dalam kategori "Sangat Baik" sementara aktivitas siswa meningkat. Ini sejalan dengan penelitian (Rahma Hanifa Izzaturrahman et al., 2025) yang menerapkan TGT dengan media ular tangga di SMPN 1 Cileunyi, di mana aktivitas guru mencapai rata-rata 89% dan aktivitas siswa 82,5%, masing-masing berada dalam kategori "Sangat Baik". Selanjutnya, peningkatan kualitas proses ini berkorelasi positif dengan hasil belajar yang lebih baik, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari sebelum tindakan ke setelah tindakan.

Di SMA Negeri 1 Cidahu, peningkatan hasil belajar PABP dapat dikaitkan dengan perubahan keadaan pembelajaran yang mendukung. Model TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan bekerja sama. Dalam turnamen TGT, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meningkatkan skor timnya. Hal ini meningkatkan keinginan siswa untuk memahami materi PABP dengan lebih baik, yang berkontribusi pada keberhasilan kelompok dan nilai pribadi.

Studi internasional mendukung interpretasi ini: TGT meningkatkan perolehan akademik (seperti kosa kata) dan mengurangi kecemasan belajar. Dibandingkan dengan metode konvensional yang seringkali menimbulkan tekanan (Alwi et al., 2025), suasana turnamen yang tenang namun menantang membuat siswa lebih santai dan termotivasi. Oleh karena itu, hasil belajar di SMA Negeri 1 Cidahu lebih dari sekadar peningkatan angka; itu juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan pengalaman belajar yang lebih positif.

Dalam penelitian ini, teori-teori yang mendasari model pembelajaran kooperatif dikonfirmasi dan diperkuat. Khususnya, teori saling ketergantungan sosial—diciptakan oleh pionir seperti Morton Deutsch—dimasukkan ke dalam model pembelajaran tim siswa oleh Robert Slavin. Menurut Slavin, penghargaan tim dan struktur tujuan kelompok adalah komponen penting yang mendorong pembelajaran kooperatif berjalan dengan baik. Keberhasilan tim dalam TGT bergantung pada apa yang dipelajari setiap anggota tim, sehingga ada akuntabilitas individu dan interaksi yang mendorong di antara siswa.

Studi klasik oleh DeVries dan Edwards (1974) di Universitas Johns Hopkins, yang mengembangkan model TGT pertama kali, menemukan bahwa kompetisi tim (team competition) dalam TGT meningkatkan prestasi akademik lebih baik daripada

kompetisi individu. Siswa yang berpartisipasi dalam tim kompetisi mencatat skor yang lebih baik pada ujian, memiliki harapan yang lebih tinggi untuk prestasi, dan menunjukkan minat dan tekanan dari teman sebaya untuk berhasil dalam permainan. Hasil penelitian di SMA Negeri 1 Cidahu menunjukkan bahwa prinsip-prinsip dasar TGT yang telah terbukti efektif selama beberapa dekade terakhir masih relevan dan relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21, khususnya dalam hal mata pelajaran PABP.

Penelitian ini meningkatkan pemahaman kita tentang penggunaan khusus model TGT dalam pendidikan agama Islam, meskipun teori baru tidak selalu muncul. Materi PABP yang penuh nilai dan pemahaman konseptual dapat diakomodasi dengan baik selama fase permainan-turnamen. Proses belajar mengajar PABP berubah dari indoktrinasi satu arah menjadi diskusi dan eksplorasi antar siswa dalam tim.Penerapan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan, serta efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab dan kerja sama dalam konteks pembelajaran agama(Shaleh et al., 2025).

Penelitian ini juga mendukung penerapan teori TGT dalam pendidikan modern. SMA Negeri 1 Cidahu, menunjukkan bahwa TGT berbasis games akademik berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa PABP secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat ditingkatkan lagi dengan memasukkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa digital asli. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital, hal ini selaras dengan temuan (Martasari & Mulyani, n.d.)seperti aplikasi pembelajaran interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, minat, dan hasil belajar siswa. Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi, aktif, serta mampu bersaing secara positif dalam konteks akademik modern Ini akan menjadi arah pengembangan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

Kelebihan dan Kesesuaian dengan Teori: Hasil dari SMA Negeri 1 Cidahu menunjukkan bahwa TGT memiliki keuntungan, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya. TGT membantu meningkatkan motivasi siswa, membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi (Alwi et al., 2025). Ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Perbandingan dengan Model Kooperatif Lain: Studi ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa TGT lebih baik daripada model konvensional. melakukan studi yang membandingkan TGT dengan model STAD (Division of Student Teams Achievement) untuk menentukan posisinya di antara model kooperatif lainnya. Hasilnya menunjukkan bahwa, meskipun keduanya efektif, siswa yang diajar dengan TGT mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan STAD (*2.-SYAFRIZAL-MARA-SAMIN-LUBIS*, n.d.). Ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa elemen turnamen dalam TGT menambahkan elemen kegembiraan dan tantangan yang lebih kuat daripada kuis individu dalam STAD.

Meskipun kedua model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan Student Teams Achievement Divisions (STAD) sama-sama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian telah menunjukkan bahwa unsur-unsur permainan dan kompetisi dalam TGT memberikan tantangan dan pengalaman belajar yang lebih besar kepada siswa dibandingkan dengan STAD (Rompegading et al., 2021).

SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas dua siklus menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Cidahu pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Selain peningkatan kualitas proses pembelajaran, peningkatan ini ditunjukkan oleh pencapaian kognitif melalui nilai tes. Meningkatnya keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik terlihat dalam interaksi belajar yang sehat dan kolaboratif. Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori pembelajaran kooperatif dan saling ketergantungan sosial, yang mengatakan bahwa akuntabilitas individu, penghargaan tim, dan struktur tujuan kelompok dapat mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Secara praktis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat digunakan sebagai alternatif strategis bagi guru PABP untuk membuat pembelajaran lebih kontekstual dan berpartisipasi. Ini terutama berlaku untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral dan agama. Penelitian ini tidak membantah hasil penelitian sebelumnya tentang efektivitas TGT, tetapi juga memperluas bukti empiris tentang bagaimana itu diterapkan pada mata pelajaran PABP di sekolah menengah atas. Oleh karena itu, penelitian ini membantu memperkaya literatur tentang pembelajaran kooperatif dalam pendidikan agama. Penelitian lanjutan ke depan dapat menggunakan media digital untuk mengembangkan model TGT atau mengkaji dampak TGT terhadap aspek afektif dan karakter peserta didik secara lebih mendalam. Ini akan membuat implikasinya untuk pengembangan praktik pendidikan semakin komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

-*SYAFRIZAL-MARA-SAMIN-LUBIS*. (n.d.).

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *4*(1), 69–82. https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188

Alwi, M., Pratama, H., & Yulianto, H. J. (2025). *Using Teams Games Tournament (TGT) to Increase Students' Vocabulary Acquisition and Reduce Their Learning Anxiety the Case of Seventh-Grade Students at Junior High School*. *13*(2).

Badriyah, F., Fuat, F., Afifah, A., Kholifah, I., & Toyiba, N. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada

Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 21404–21411. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29948

Friska Hafizia Haryanto, F., Aliyah, A., Rosadi, A., & Marwiji, Muh. H. (2024). Penerapan Model Group Investigation (GI) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 01–13. https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i1.18

Hanif, F. (n.d.). *Jurusan: Pendidikan Agama Islam*.

Hasani, M., Helandri, J., & Yunus, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau. *Ej*, *5*(2), 249–270. https://doi.org/10.37092/ej.v5i2.491

Hidayah, N., & Taman, A. (2017). THE IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *15*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14813

I Gusti Ayu Sri Trisna Dewi, I Wayan Lasmawan, & I Gede Margunayasa. (2024). Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(2), 254–265. https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368

Ika, R., & Zulfa, S. (2024). *Pengaruh Model Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di RA Al Mubarak*. *1*(2).

Jannah, S. R., & Aisyah, N. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING) GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HASIL BELAJAR SISWA. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, *4*(1), 42–59. https://doi.org/10.52166/talim.v4i1.2181

Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, *2*(4), 445–454. https://doi.org/10.28926/jpip.v2i4.577

Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM EKSKRESI SISWA KELAS VIII MTS N 1 SEMARANG. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, *6*(2). https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740

Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia, E. V. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, *11*(1), 16–21. https://doi.org/10.26740/pensa.v11i1.46425

Maemunah, S. (2022). PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR PAI MELALUI METODE TEAM GAME TOURNAMENT MATERI HORMAT DAN PATUH KEPADA

ORANG TUA DAN GURU. *Indonesian Journal of Elementary School*, *2*(1). https://doi.org/10.26877/ijes.v2i1.15118

Martasari, N. A., & Mulyani, W. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PEMBELAJARAN TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL KELAS I SEKOLAH DASAR*.

Much Machfud Arif, Faridatul Latifah, Miftahul Shofiyatul Ulya, & Lailatul Khasanah. (2025). The Application of the Team Game Tournament (TGT) Model in Enhancing Motivation and Learning Outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at SMA Negeri 1 Tambakboyo. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, *7*(1), 01–17. https://doi.org/10.55606/ay.v7i1.1369

Munirah, M. (2021). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK SISWA SMP NEGERI 1 NUNUKAN SELATAN. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *1*(2), 50–57. https://doi.org/10.51878/educational.v1i2.179

Mutaqin, Muh. K. A., & Istikomah, I. (2025). Team Games Tournament Method Improves Islamic Education Learning Outcomes: Metode Turnamen Permainan Tim Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *20*(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.890

Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Woha Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, *5*(6). https://doi.org/10.36312/jupe.v5i6.1641

Pratama, M. A., & Muzaki, I. A. (2024). *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik*. *8*.

Prayogi, A., Nasrullah, R., Mutaqin, B. K., & Syaifuddin, M. (n.d.). *RELEVANSI PENERAPAN METODE CERAMAH PLUS DALAM PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL*.

Rahma Hanifa Izzaturrahman, Nurwanti Fatnah, & Ahmadi, A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 364–374. https://doi.org/10.55681/nusra.v6i2.3721

Rompegading, A. B., Safitri, M., & Irfandi, R. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Student Teams Achievement Division. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, *4*(2), 205–211. https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2245

Rosihin, R. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI. *Paedagogie*, *16*(1), 29–34. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952

Sania, F. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, *2*(2), 70–79. https://doi.org/10.70437/refleksi.v2i2.1502

Shaleh, M., Ilham Nur Haslin, M., & Hayat, N. (2025). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Teams Games Tournament Di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Man-Anaa*, *2*(2), 1–11. https://doi.org/10.58326/man.v2i2.430

Syah, I., Latif, N. L., & Kasma, K. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *3*(4), 29–35. https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1330

WidiAstuti, W., DianNurhalimah, T., Fauzi, A., & Sohim, B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative tipe Make a Match Terhadap Penguasaan Materi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Educandum*, *5*(2), 156–186. https://doi.org/10.55656/jpe.v5i2.416