

**Penerapan Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam di SMA Negeri 8 Bekasi**

*Application of the Team Games Tournament Model in Islamic Religious Education Learning
at SMA Negeri 8 Bekasi*

Ana Yunitasari^{1*}, Yayat Suharyat²

^{1,2}Prodi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi

* ¹ anayunitasari02@gmail.com, ² yayat_suharyat@unismabekasi.ac.id

Article History:

Received: 22 Juli 2022

Revised: 30 Agustus 2022

Accepted: 30 September 2022

Keywords: *learning model, education method, Islamic religious education.*

Abstract: *This study aims to implement the Team Games Tournament learning model in the delivery of PAI learning materials at the secondary school level. The method applied in this study uses qualitative descriptive with the subject of 55 students of class XI which is carried out through the planning, implementation, and reporting stages. The problems faced in secondary schools during face-to-face learning after Covid-19 are the lack of confidence in students to communicate with each other when delivering material and the decreased level of student learning motivation. The results of this service show that students have an attitude of fighting each other to defend and win each of their groups, train students' confidence levels to express the right answers and information from the material they are learning through successfully answered questions, create an interesting and fun learning atmosphere so that students do not feel bored while studying, and appreciate students for always being enthusiastic in learning. This method is one of the effective recommendations to be used for educators when delivering learning in the classroom.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament pada penyampaian materi pembelajaran PAI di jenjang sekolah menengah. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek 55 siswa kelas XI yang dijalankan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Permasalahan yang dihadapi di sekolah menengah saat pembelajaran tatap muka pasca Covid-19 adalah kurangnya tingkat kepercayaan diri siswa untuk saling berkomunikasi antar teman saat menyampaikan materi dan tingkat motivasi belajar siswa yang menurun. Hasil pengabdian ini

menunjukkan bahwa peserta didik memiliki sikap saling berjuang mempertahankan dan memenangkan masing-masing kelompoknya, melatih tingkat kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan jawaban dan informasi yang tepat dari materi yang dipelajarinya melalui pertanyaan yang berhasil dijawab, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar, dan mengapresiasi siswa untuk senantiasa semangat dalam belajar. Model tersebut menjadi salah satu rekomendasi yang efektif untuk digunakan bagi para pendidik saat menyampaikan pembelajaran di ruang kelas.

Kata Kunci: model pembelajaran, metode pendidikan, pendidikan agama islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tombak terpenting untuk memusnahkan ketidaktahuan pada diri seseorang dengan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki masing-masing individu sehingga bermanfaat untuk menyongsong kehidupan seseorang saat kelak sudah dewasa melalui pola pikir yang terarah dengan maksimal, karakter yang budiman, dan tingkah laku sesuai norma yang berlaku (Ibrahim, 2013). Segala aspek pembelajaran untuk mendukung keberhasilan dan mencapai tujuan pendidikan yang utuh begitu diperlukan demi mengejar ketertinggalan dalam dunia pendidikan yang dinilai belum mengacu pada target dan sasaran yang hendak dicapai. Aktualisasi untuk mewujudkan tujuan pendidikan pasti memerlukan kerja sama dari berbagai pihak untuk menyatukan ide, konsep, dan strategi untuk mencapainya (Rohman, 2018).

Seorang guru saat hendak merealisasikan konsep pendidikan yang tertulis dalam rancangan pembelajaran atau sering dikenal dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang mana seiring jalannya waktu perubahan kurikulum senantiasa menghampiri dunia pendidikan, sehingga kehadiran mahasiswa PPL untuk berkontribusi dalam lembaga pendidikan sangat diharapkan mampu menuangkan segala inovasi dan kreatifitasnya dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah di susun (Rahayu, 2016). Segala materi pembelajaran di sekolah sejatinya memang diberikan terhadap peserta didik dengan tujuan yang sama yakni memberikan stimulus pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan daya pikir dan menerapkan ilmu tersebut di lingkungan masyarakat, bernegara, beragama, dan lingkungan lainnya, terlebih pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Muchith, Pendidikan Agama Islam menitikberatkan pada meghidangkan pengajaran dengan subjek terpentingnya ada pada Guru PAI tentang bagaimana kemampuannya untuk memahamkan terhadap peserta didik melalui pelaksanaan pembelajaran secara proporsional dan tepat, sehingga perlu adanya proses secara berkelanjutan, sistematis, dan mantap. Maka dari itu, proses memahami, mengetahui, dan mengimplementasikan tersebut tidak semudah membalik telapak tangan (Muchith, 2016).

Salah satu metode yang diterapkan penulis yang menempatkan diri sebagai mitra guru PAI saat memberikan pembelajaran pada materi pelajaran PAI terhadap peserta didik tingkat Menengah Atas adalah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Berdasarkan penelitian dari Najamudin, fokus model *TGT* terletak pada keaktifan peserta didik yang diekspresikan dengan cara berkompetisi antar kelompok siswa melalui pengetahuan yang dipaparkan secara lisan dan tulisan dari pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sehingga masing-masing kelompok saling berjuang untuk meraih nilai yang unggul (Najamudin, 2020). Penerapan model pembelajaran *TGT* tersebut dipilih oleh penulis untuk menyampaikan materi pelajaran PAI yang dikemas dengan inovatif dan kreatif dengan menempatkan siswa menjadi poros utama pada

pembelajaran berdasarkan ketentuan yang tertulis pada Kurikulum 2013, dimana nanti untuk kedepannya akan dialihkan untuk menggunakan acuan dari Kurikulum merdeka.

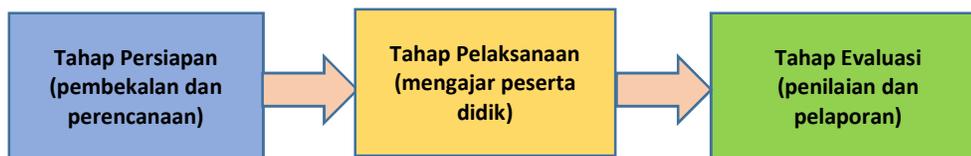
Penerapan strategi pembelajaran dengan bermain aktif melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dihidangkan melalui rangkaian kegiatan dengan aktivitas tubuh menjadikan penulis mampu menerapkan teknik untuk menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI terhadap peserta didik jenjang sekolah menengah. Tahap bermain aktif dimulai dari merencanakan, menyusun, menyiapkan aktivitas belajar dengan bermain melalui kompetisi antar kelompok sehingga menimbulkan kesan yang menyenangkan dan merasa puas pada diri masing-masing siswa. Menyatukan aspek pengatuhan, keterampilan, dan cara belajar bekerja sama dan mempertahankan lingkungan belajar untuk terlihat unggul dan mendapatkan nilai dalam pembelajaran agar senantiasa meraih dari tujuan yang hendak dicapai. Melalui ekspresi kegembiraan yang dirasakan peserta didik melalui penggunaan permainan yang dikemas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, diprediksi mampu memberikan kesan belajar yang menyenangkan sehingga mempengaruhi ketepatan dalam memberikan jawaban, kecepatan untuk mendalami materi, menstimulus tingkat konsentrasi, dan memaksimalkan pemahaman dari rangkaian materi pelajaran PAI sehingga meraih peningkatan dari hasil belajar dengan maksimal (Nurhasanah, 2019).

SMA Negeri 8 Bekasi adalah salah satu sekolah yang menerapkan metode pembelajaran pada mata pelajaran PAI lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga menjadikan siswa kurang aktif berdiskusi dan berinteraksi selama proses belajar mengajar. Penulis juga mengamati bahwa sistem pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada hafalan tanpa memahami materi ternyata berdampak pada menurunnya tingkat pemahaman siswa saat mempelajari materi PAI. Pemilihan model *TGT* sebagai wujud untuk memberikan ruang kebebasan bagi para siswa untuk saling bekerja sama, meningkatkan keterampilan berpikir dan berdiskusi, membantu menstimulus tingkat percaya diri bagi para siswa. Terlebih pada saat pembelajaran tatap muka digelar kembali setelah terjadi adanya wabah Covid-19.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka mitra guru PAI yaitu penulis yang berkontribusi menjalankan program PPL dari kampus, tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pelajaran PAI siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bekasi pada Semester Ganjil Tahun pelajaran 2022/2023.

METODE

Metode pengabdian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui data yang diperoleh dari hasil pendampingan belajar terhadap peserta didik kelas XI di SMA Negeri 8 Bekasi. Pelaksanaan kegiatan ini dijalankan oleh 1 mahasiswa dengan berkolaborasi bersama guru PAI dari sekolah dan dosen pembimbing lapangan dari Unisma Bekasi. Mahasiswa tersebut berkontribusi untuk membimbing, mengajar, dan mengarahkan peserta didik pada saat pendampingan belajar melalui beragam model pembelajaran yang telah dipersiapkan dan dirancang sebelumnya. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa dari dua kelas yang dipegang oleh mahasiswa yang merupakan beberapa kelas XI. Penulis diarahkan untuk mendampingi kelas tersebut pada saat proses kegiatan pembelajaran PAI pada tanggal 05-20 September 2022. Kegiatan ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan ini juga ditinjau dari hasil observasi dan pengamatan terhadap kepuasan peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran untuk menyesuaikan kebijakan kurikulum merdeka. Sub tahap dari ketiga tahapan (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi) yang dijalankan mahasiswa, antara lain:



Gambar 1. Alur Kegiatan Program Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pertama pada tahap persiapan adalah penulis mengikuti pembekalan dari pihak dosen pembimbing lapangan dan guru PAI untuk mendapat penjelasan mengenai gambaran kelas yang akan diajar dan beberapa arahan untuk mengantisipasi adanya permasalahan di kelas pada saat nanti menghadapi siswa. Pada tahap ini, penulis juga menyiapkan perangkat ajar yang diperlukan sebagai pendukung saat mengajar di kelas, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan di kaji (Rosyadi, 2019). Kegiatan kedua tahap pelaksanaan, merupakan pengimplementasian dari rangkaian kegiatan yang sudah direncanakan oleh penulis meliputi kegiatan pembelajaran di kelas XI pada materi pembelajaran PAI dengan menerapkan beragam model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kegiatan ketiga pada tahap evaluasi adalah senantiasa mendokumentasikan setiap kegiatan penulis pada saat menjalankan pembelajaran PAI di kelas mulai dari foto atau video, penulis mencatat segala aktivitas dalam pembelajaran yang nantinya disipakan menjadi data dalam pelaporan hasil belajar, dan juga melihat peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan ulangan harian maupun Ujian Harian Bersama (UHB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menciptakan kelas yang menyenangkan dan saling bekerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya, maka penulis menghimbau peserta didik untuk membuat sebuah kelompok atau tim belajar. Pada kegiatan ini merupakan bagian dari penerapan metode kooperatif learning dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran demikian dengan strategi menerapkan kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa untuk menunjang keaktifan masing-masing siswa melalui hasil menyatukan pemikiran dan mampu bekerja sama dan berjuang dengan maksimal demi mempertahankan keunggulan nilai dalam kelompoknya (Najamudin, 2020)

Alur pelaksanaan metode tersebut, pertama yaitu dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota, penulis menunjuk 3 siswa untuk mewakili menjadi tim juri (tim penilai) kemudian penulis menyusun pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa atau menyesuaikan pelajaran pada hari tersebut. Penulis meminta tiap kelompok untuk membuat 10 pertanyaan beserta jawabannya. Dari pertanyaan yang sudah terkumpul, penulis menyeleksi beberapa pertanyaan untuk diberikan kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan sejumlah 10 butir, sistem menjawabnya adalah para siswa mengambil satu per satu pertanyaan yang diletakkan di atas meja yang mana dari juri tersebut memegang kunci jawaban dari pertanyaan yang diberikan untuk masing-masing kelompok. Terdapat 10 butir pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok dengan memanfaatkan waktu selama 40 menit.



Gambar 2. Proses menulis dan memilah pertanyaan

Dari durasi yang telah disediakan oleh penulis, masing-masing kelompok harus saling bekerja sama untuk mencari jawabannya dan kemudian menyetorkan jawaban tersebut kepada juri yang ada di depan kelas. Agar lebih menyenangkan, pada saat tim yang akan menjawab pertanyaan tersebut, maka mereka harus membunyikan yel-yel sebagai tanda bahwa kelompok siap maju ke dewan juri untuk menyetorkan jawaban. Penerapan yel-yel tersebut termasuk dalam kategori belajar dengan menerapkan metode *ice breaking*, dengan tujuan untuk mencairkan kondisi siswa yang sebelumnya merasa tegang ataupun bosan saat belajar bisa termotivasi untuk suka dan senang belajar, sehingga dapat menciptakan ruang bermain sambil belajar, dengan tetap fokus pada materi yang dipelajari (Amalia, 2020). Hasil dari penerapan metode tersebut, anak-anak yang tadinya diam menjadikan mereka bersorak gembira menyuarakan yel-yel sebagai tanda bahwa kelompok tersebut siap untuk memberi jawaban pada soal yang telah diambil. Contoh dari kalimat yel-yel nya seperti “*Se se semangat*”, “*We are we are champion*”, “*La la tahzan*”, dan lain-lain.



Gambar 3. Kelompok siswa membunyikan yel-yel sebagai simbol siap menjawab soal

Tim juri menerima pertanyaan yang telah di jawab dan mencocokkan dengan kunci jawaban yang telah disediakan. Jawaban disetorkan secara lisan oleh masing-masing perwakilan kelompok, menjawab pertanyaan dilakukan secara bergantian antar siswa dalam satu kelompok, sehingga pada tahap ini para siswa mampu mengasah kemampuan berbicara di depan umum untuk meningkatkan rasa percaya dirinya dalam menyampaikan pesan atau biasa dikenal dengan metode

public speaking. Maka dari itu, siswa mampu terlibat langsung dalam kegiatan di kelas sehingga mendapat kesempatan untuk menerapkan dan memahami informasi dengan baik serta belajar meningkatkan kualitas berbicara dengan informasi yang bermutu dan mempengaruhi temannya (Hamzah, 2022).

Prosedur pada tahap ini adalah secara bergantian para siswa mengambil 1 pertanyaan dan kembali ke masing-masing kelompoknya untuk mendiskusikan jawabannya, ketika jawaban sudah didapatkan, maka mereka menyetorkan jawaban tersebut, dengan membunyikan yel-yel terlebih dahulu. Ada 5 pertanyaan yang harus dijawab bagi masing-masing kelompok. Pertanyaan tersebut bervariasi, namun masih dalam cakupan materi yang sama. Sistem penilaian pada babak ini adalah dari masing-masing kelompok yang bergerak cepat menyetor jawaban terhadap juri dan menyampaikan jawaban dengan tepat, maka akan mendapatkan poin. Bagi para siswa yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, maka akan lebih unggul dari kelompok lainnya sehingga mendapatkan nilai 10 poin dari 1 pertanyaan yang telah berhasil di jawab. Pemenang dari kelompok ini dipegang oleh kelompok tercepat dalam menjawab dan yang menjawab dengan tepat.



Gambar. 4 Siswa menyetorkan jawaban kepada juri

Babak ketiga dari penerapan model *TGT* adalah sesi tanya jawab yang diberikan oleh penulis. Menggunakan sistem cerdas cermat jawab cepat yang menitikberatkan kemampuan siswa dalam berpikir cepat untuk mengulas pertanyaan dan memberikan jawaban. Dari masing-masing kelompok mengajukan perwakilan 2 anggota untuk maju ke bangku yang telah disediakan untuk mengikuti babak ketiga ini. Penulis menyiapkan jawaban singkat dan jawaban panjang yang harus dijawab oleh masing-masing perwakilan kelompok. Perpaduan model *TGT* yang disampaikan dengan cerdas cermat mendorong siswa untuk berpartisipasi menuangkan inovasi dan kreatif dalam mengaktualisasikan dan mengembangkan materi pelajaran. Penilaian cerdas cermat diumumkan secara terbuka kepada siswa melalui bobot skor pada tiap-tiap soal yang diberikan kepada siswa, penjelasan saat mengutarakan jawaban, dan ketepatan dalam menjawab (Dianawati, 2022). Hasil penerapan dari metode tersebut adalah siswa memiliki semangat untuk berkompetisi demi meraih nilai yang tepat dan siswa menghargai waktu dengan baik saat menjawab pertanyaan, sehingga keterampilan *soft skills* dan *hard skills* mampu di dapatkan oleh peserta didik.



Gambar 5. Perwakilan kelompok mengikuti cerdas cermat

Pada saat semua kelompok sudah melalui babak terakhir, maka penulis bekerja sama dengan tim juri untuk menjumlah total nilai yang diperoleh dari masing-masing kelompok. Bagi kelompok yang memiliki nilai tertinggi, maka layak untuk menjadi pemenang dari pelaksanaan kegiatan belajar dengan model *TGT* tersebut. Penulis memberikan penghargaan dengan memberi makanan ringan untuk setiap kelompok, dengan jumlah makanan ringan yang berbeda. Pemberian hadiah tersebut sebagai apresiasi terhadap kerja sama dan perjuangan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian penghargaan (*reward*) bertujuan untuk memotivasi siswa dengan meningkatkan penguatan pada sikap yang positif sehingga nantinya peserta didik akan senantiasa tumbuh dan maju dalam proses pendidikan serta menjadi lebih aktif dan menunjukkan perilaku saling berkontribusi dalam kegiatan yang baik, hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada meningkatkan etos kerja dan berkompetisi dengan sehat (Khuliani et al., 2021).



Gambar 5. Pemberian hadiah kepada para pemenang

PENUTUP

Pelaksanaan pengabdian ini mengacu pada penerapan model pembelajaran *TGT* yang menitikberatkan pada sekelompok siswa untuk bekerja sama dalam pembelajaran. Implementasi metode tersebut dijalankan dengan memadukan model yang lainnya seperti *ice breaking*, *public speaking*, diskusi, dan pemberian penghargaan. Keberhasilan metode ini tercapai dengan siswa menunjukkan sikap saling berjuang mempertahankan dan memenangkan masing-masing kelompoknya, melatih tingkat kepercayaan diri siswa untuk mengutarakan jawaban dan informasi yang tepat dari materi yang dipelajarinya melalui pertanyaan yang berhasil dijawab, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat

belajar, dan mengapresiasi siswa untuk senantiasa semangat dalam belajar. Metode tersebut menjadi salah satu rekomendasi yang efektif untuk digunakan bagi para pendidik saat menyampaikan pembelajaran di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. (2020). Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551>
- Dianawati, E. P. (2022). Metode “Ujian Lisan dan Cerdas Cermat” Untuk Memotivasi Keseimbangan Hard Skills dan Soft Skills Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i2.42420>
- Hamzah, I. (2022). *Pendampingan Pembelajaran Public Speaking bagi Siswa-siswi MAN 1 Lampung Tengah*. 6.
- Ibrahim, R. (2013). *Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam*. 7(1), 26.
- Khuliani, D. E., Naharin, S., Ayu Kinesti, R. D., Fahrída, F., Ulya Khoirina, Faza Nuril, & Ulfa, Z. (2021). Pemberian Reward Bagi Siswa Berprestasi sebagai Strategi Guru Kelas dalam Pembelajaran di SD ALMA'SOEM BANDUNG. *El Midad*, 13(2), 101–115. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i2.4025>
- Muchith, M. S. (2016). *Guru PAI Yang Profesional*. 4(2), 19.
- Najamudin, N. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Wohe Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6). <https://doi.org/10.36312/jupe.v5i6.1641>
- Nurhasanah, N. (2019). Penerapan model pembelajaran tipe teams games tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta PAI materi Ekonomi Islam. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 1(2), 43–65. <https://doi.org/10.15575/ath.v1i2.2929>
- Rahayu, Y. M. (2016). *Pengaruh Perubahan Kurikulum 2013 Terhadap Perkembangan Peserta Didik*. 3, 21.
- Rohman, M. (2018). Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-nilai Sosial Kultural. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 15.
- Rosyadi, M. I. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *QUALITY*, 7(2), 64. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i2.5058>