

Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di SMPN 1 Takkalalla**Muh Rifki Rahman¹, Akhmad Syahid², Nur Setiawati³, Nurlaelah⁴, Surani⁵**^{1,2,3,4,5} *Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia*E-mail korespondensi: 10120210075@student.umi.ac.id

DOI: 10.47435/al-qalam.v17i1.3866

Submission Track:

||Diterima: 29 Mei 2025.||Disetujui: 11 Juni 2025.||Dipublikasikan: 14 Juni 2025.

Copyright © 2025 Muh Rifki Rahman, Akhmad Syahid, Nur Setiawati, Nurlaelah, Surani

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)**Abstract**

Examining how the Team Games Tournament (TGT) learning paradigm might increase students' motivation to learn is the goal of this study. TGT is a cooperative learning approach that creates an engaging and dynamic learning environment by fusing group projects, instructional games, and competition activities. Classroom action research, or CAR, is the methodology used in this study. Students who had taken part in learning utilizing the TGT model were given learning motivation questionnaires as part of the data collection process. The data analysis's findings demonstrate that applying the TGT approach helps raise students' motivation for studying. This is demonstrated by the rise in motivation scores derived from the examined questionnaire data. As a result, the TGT model can be applied as a substitute for traditional teaching methods to boost students' willingness to learn, particularly in junior high school Islamic Religious Education courses.

Keywords: *Team Games Tournament; Learning Motivation; Islamic Education***Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. TGT adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis dengan menggabungkan proyek kelompok, permainan instruksional, dan aktivitas kompetisi. Penelitian tindakan kelas, atau PTK, adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model TGT diberikan kuesioner motivasi belajar sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Temuan analisis data menunjukkan bahwa penerapan pendekatan TGT membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor motivasi yang diperoleh dari data kuesioner yang diperiksa. Dengan demikian, model TGT dapat diterapkan sebagai pengganti metode pengajaran tradisional untuk meningkatkan kemauan belajar siswa, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam SMP.

Kata Kunci: *Team Games Tournament; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam***1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan landasan utama bagi kemajuan individu dan bangsa. Akses terhadap pendidikan yang bermutu memungkinkan pengembangan potensi diri, pencapaian cita-cita, dan kontribusi positif bagi masyarakat (Nurjanah et al., 2025). Pendidikan vokasi, misalnya, menyediakan keterampilan yang dibutuhkan oleh pasar tenaga kerja, sehingga meningkatkan kesempatan kerja dan taraf hidup. Proses belajar mengajar di kelas merupakan inti dari pendidikan. Di Indonesia, pendidikan terbagi menjadi tiga jalur: formal, nonformal, dan informal (Sujana, 2019).

Dalam membantu siswa beralih dari pola pikir dependen ke pola pikir otonom, guru yang memiliki kompetensi profesional dan pedagogis sangatlah penting. Guru diposisikan dalam

pendidikan modern tidak hanya sebagai penyedia informasi tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang mengutamakan pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum berbasis kompetensi mengharuskan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inventif, dan mampu melakukan investigasi (pembelajaran berbasis penyelidikan) untuk mengatasi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hasibuddin & Setiawati, 2023).

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memberdayakan manusia, mengembangkan seluruh potensi peserta didik (spiritual, moral, intelektual, emosional, dan keterampilan), serta memajukan negara, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mencerdaskan bangsa, pemerintah harus meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Pada dasarnya, pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan keterampilan, watak, dan perilaku individu sebaik mungkin melalui interaksi yang terarah dalam lingkungan tertentu (seperti sekolah) (Indonesia, 2018).

Motivasi siswa untuk belajar sangat penting bagi efektivitas pendidikan. Pembelajaran yang efektif membutuhkan motivasi untuk belajar. Dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya dikenal sebagai motivasi (Nirwana, 2022).

Keberhasilan akademis dan motivasi belajar berkorelasi positif. Tingkat motivasi yang tinggi mendukung kinerja yang lebih baik dan hasil belajar yang sebaik mungkin. Di sisi lain, motivasi belajar yang rendah dapat menghambat pertumbuhan kognitif dan psikomotorik siswa serta proses belajar, sehingga membuat mereka lebih sulit untuk mengikuti pelajaran (Hoerudin, 2024).

Generasi penerus bangsa sangat dipengaruhi oleh Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam hal akhlak dan karakter. Namun, rendahnya motivasi belajar siswa merupakan masalah umum dalam realitas pembelajaran PAI di sekolah. Di antara faktor penyebabnya adalah banyaknya informasi, strategi pengajaran yang repetitif, dan interaksi guru-siswa yang tidak efektif (Gafur, 2020). Oleh karena itu, untuk merangsang minat dan kegembiraan siswa dalam mempelajari PAI, diperlukan metode pengajaran yang inovatif. Penggunaan paradigma pembelajaran aktif yang menarik yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa merupakan salah satu strategi yang dianggap berhasil. Pendidikan Agama Islam termasuk mata pelajaran yang motivasi belajarnya rendah (Purnamasari et al., 2023). Oleh karena itu, guru harus fokus dan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan kebutuhannya.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki karakteristik praktis dan inklusif, melibatkan semua siswa secara aktif tanpa memandang perbedaan status, mendukung pembelajaran antarteman sebaya, dan mengintegrasikan unsur permainan dan sistem penguatan untuk meningkatkan motivasi belajar (Fauzi & Masrupah, 2024). Untuk meningkatkan motivasi belajar, model pembelajaran *Team Games Tournament* menggabungkan komponen permainan dan sistem penguatan, melibatkan semua siswa secara aktif tanpa memandang perbedaan status, dan mendukung pembelajaran antarteman (Pongkendek et al., 2019).

De Vries dan *Edwards* menciptakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sebuah teknik pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beragam, yang masing-masing terdiri dari lima hingga enam orang berdasarkan faktor-faktor seperti kemampuan akademis, jenis kelamin, suku bangsa, dan status sosial ekonomi (Dewiyanti, 2018). Dengan memasukkan aspek-aspek permainan dan kompetisi yang terorganisasi ke dalam kerangka kerja sama tim, metode ini menumbuhkan suasana belajar yang memungkinkan akuntabilitas pribadi dan kelompok yang lebih besar, sekaligus memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan bersemangat dalam belajar.

Mengatasi masalah ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menyediakan alternatif yang kreatif. Pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai TGT menempatkan penekanan kuat pada penghargaan individu, kompetisi yang sehat, dan kerja sama tim. Dengan teknik ini, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran PAI setelah dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beragam. Kelompok-kelompok tersebut kemudian berkompetisi dalam sebuah kompetisi untuk melihat seberapa baik mereka memahami dan melakukan sesuatu.

Siswa akan terinspirasi untuk bekerja lebih keras dan mencapai lebih banyak hal jika ada sistem insentif yang transparan dan adil.

Salah satu guru PAI SMP Negeri 1 Takkalalla Kabupaten Wajo, diteliti oleh peneliti pada tanggal 13 September 2024. Menurut Ibu Darmawati, ceramah biasanya digunakan untuk menyampaikan pelajaran agama. Oleh karena itu, siswa kurang terlibat dan hanya mendengarkan serta mengerjakan tugas setelahnya. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam terungkap dari dua hasil pengamatan pembelajaran di kelas VIII-3 SMP Negeri 1 Takkalalla. Hal ini diduga karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga motivasi dan keterlibatan siswa menurun. Dari tiga puluh siswa, hanya sebelas (36%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan sembilan belas siswa (63%) tidak memenuhinya. Rendahnya prestasi belajar ini menunjukkan kurangnya efisiensi pengelolaan kelas dan inovasi guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian (Rosihin, 2021) terbukti bahwa penerapan model *Team Games Tournament* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI, ditunjukkan oleh peningkatan motivasi dari 72% menjadi 93,55% dan ketuntasan belajar dari 55% menjadi 92%. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Fahrurrozi et al., 2024) juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar PAI melalui penerapan model *Team Games Tournament*. Sedangkan penelitian (J et al., 2024) membuktikan bahwa model *Team Games Tournament* meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI, dan adanya korelasi positif dengan peningkatan hasil belajar.

Walaupun penelitian ini dan penelitian terdahulu memiliki kesamaan dalam penggunaan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, namun terdapat perbedaan signifikan dalam presentasi data, fokus analisis, dan pendekatan pengukuran pengaruh atau hubungan antar variabel.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam masih menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian, sehingga penelitian ini menjadi penting. Melalui strategi pengajaran yang menarik dan menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif siswa, model *Team Games Tournament* (TGT) dianggap dapat menjadi solusi yang potensial. Lebih jauh, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya dalam banyak situasi dan membantu terciptanya strategi pembelajaran yang relevan dan berhasil yang memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di SMPN 1 Takkalalla” dalam penelitian ini.

2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan paradigma *Team Games Tournament* (TWT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Sebanyak 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Takkalalla, Kabupaten Wajo, berpartisipasi dalam penelitian ini. Desain penelitian ini terdiri dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II model Kemmis dan McTaggart. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, yang kemudian dinilai secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif. Peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran, serta ketuntasan belajar dengan KKM 75, digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pra Siklus

Untuk persiapan penelitian, telah dilakukan pertemuan pada hari Kamis, 13 Februari 2025. Guru PAI diminta untuk menjelaskan usulan penelitian oleh wakil kepala sekolah SMP Negeri 1 Takkalalla.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Takkalalla setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian. Menurut guru PAI, selama ini pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah. Akibatnya, tingkat keaktifan siswa masih rendah, mereka hanya mendengarkan materi yang disampaikan dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran, diketahui bahwa penggunaan pendekatan ceramah saja menjadi penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran.

Minat belajar dan pemahaman materi pelajaran menurun akibat strategi pembelajaran yang membosankan ini. Dari 30 siswa kelas VIII.3 yang memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, hanya 11 siswa (36%) yang memenuhi KKM, sedangkan 19 siswa (63%) tidak memenuhi KKM.

Observasi awal (pra siklus) dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam sebelum diterapkannya metode Team Games Tournament. Berikut ini adalah penyajian data yang dikumpulkan melalui angket:

Tabel 3.1 Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Pra Siklus

| No. | Skor Angket | Jumlah Siswa |
|----------------------|-------------|--------------|
| 1 | 26 | 1 |
| 2 | 29 | 2 |
| 3 | 30 | 7 |
| 4 | 31 | 1 |
| 5 | 32 | 2 |
| 6 | 33 | 2 |
| 7 | 34 | 5 |
| 8 | 35 | 4 |
| 9 | 36 | 2 |
| 10 | 37 | 1 |
| 11 | 38 | 2 |
| 12 | 39 | 1 |
| 13 | 40 | 1 |
| Total Siswa | | 30 |
| Jumlah Skor | | 1.000 |
| Rata-Rata (%) | | 52,08% |

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \text{ Atau } \frac{1.000}{64} \times 100 \% = 52,08 \%$$

Sebanyak 30 siswa kelas VIII.3 telah menyelesaikan kuesioner tersebut, dan skor gabungan mereka adalah 1000 poin, atau 52,08% dari motivasi belajar prasiklus. Karena banyak siswa (skor di bawah 60%) menunjukkan aktivitas belajar yang kurang, meskipun sangat cukup, tingkat motivasi belajarnya masih rendah.

3.2 Siklus I

3.2.1 Perencanaan

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing selama 90 menit. Pada tahap perencanaan, disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media dan sumber belajar, angket, protokol wawancara, dan kartu panduan pendukung penelitian.

3.2.2 Pelaksanaan

Pertemuan pertama, dimulai berdoa dan absensi, instruktur mengulas materi sebelumnya dan menyampaikan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Presentasi tersebut mencakup topik-topik yang berkaitan dengan ibadah khusus Islam, termasuk pemakaman, istisqa, dan salat gerhana. Lima kelompok siswa dibentuk, dan setiap kelompok diberikan kartu edukasi untuk didiskusikan bersama. Guru mendorong dan memuji para siswa agar lebih berani, meskipun beberapa masih merasa kurang percaya diri untuk berbagi hasil diskusi. Dengan kesimpulan dan doa bersama, kegiatan berakhir.

Sedangkan pada pertemuan kedua, pembelajaran diawali dengan materi tentang semangat berusaha dan literasi pada masa Daulah Abbasiyah yang merupakan masa keemasan Islam. Dalam kelompoknya, siswa saling berbagi hasil kerja dan berdiskusi. Banyaknya kelompok yang aktif berdiskusi dan presentasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas kelas. Namun karena sebagian siswa yang duduk di belakang kelas terlihat kurang memperhatikan, maka peneliti menegur dan memberikan arahan agar lebih disiplin. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tetap efektif dan kondusif.

3.2.3 Observasi

Tindakan siswa dan peneliti (sebagai guru) dimasukkan dalam observasi pembelajaran siklus I, dengan penekanan pada motivasi belajar siswa. Berikut ini adalah temuan dari hasil observasi:

Tabel 3.2 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I

| No | Pertemuan | Jumlah Skor | Rata-Rata | Persentase |
|----|-------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | Pertemuan 1 | 9 | 1,05 | 14,06% |
| 2 | Pertemuan 2 | 13 | 2,16 | 54,16% |

Berdasarkan analisis data observasi, motivasi belajar siswa meningkat dari 14,06% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 54,16% pada pertemuan kedua. Meskipun demikian, penggunaan Model Team Games Tournament Type pada siklus I belum sepenuhnya berhasil dalam memaksimalkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Angket motivasi belajar dibagikan kepada peserta didik setelah penerapan model *Team Games Tournament*. Adapun hasil angket peserta didik pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Siklus I

| No. | Skor Angket | Jumlah Siswa |
|----------------------|-------------|--------------|
| 1 | 40 | 5 |
| 2 | 41 | 1 |
| 3 | 42 | 2 |
| 4 | 43 | 4 |
| 5 | 44 | 6 |
| 6 | 45 | 5 |
| 7 | 46 | 1 |
| 8 | 47 | 3 |
| 9 | 48 | 1 |
| Total Siswa | | 30 |
| Jumlah Skor | | 1.305 |
| Rata-Rata (%) | | 67,97% |

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \text{ Atau } \frac{1.305}{64} \times 100 \% = 67,97 \%$$

Sebanyak 30 responden dari kelas VIII.3 telah menyelesaikan kuesioner; hasilnya dianalisis, dan skor keseluruhannya adalah 1.305 poin, atau 67,97% pada siklus I. Meskipun ada peningkatan, persentase ini masih di bawah kriteria yang ditetapkan yaitu 70%, yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan aktif siswa masih relatif rendah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa meskipun Model Tipe Turnamen Permainan Tim telah bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar, masih banyak pekerjaan yang perlu dilakukan untuk membuatnya lebih efektif.

3.2.4 Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I, dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan dan merumuskan strategi perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II. Hasil refleksi siklus I sebagai berikut:

- a) Penelitian ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut dalam merangsang partisipasi aktif siswa.
- b) Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kurang perhatian dan terlibat dalam kegiatan di luar konteks pembelajaran.
- c) Perlunya intervensi untuk meningkatkan kebiasaan belajar aktif siswa.

Berdasarkan kelemahan pada siklus I, peneliti dan pendidik akan merencanakan perbaikan pada area berikut untuk siklus II:

- a) Penelitian selanjutnya akan difokuskan pada peningkatan taktik untuk mendorong keterlibatan siswa.
- b) Penegakan ketertiban dan disiplin di antara siswa harus diperkuat.
- c) Peneliti akan terus memunculkan frasa inspiratif yang membantu meningkatkan kepercayaan diri dan tingkat aktivitas siswa.

3.3 Siklus II

Siklus II dirancang untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Prosedur siklus II serupa dengan siklus I, dengan penekanan pada perbaikan kelemahan yang teridentifikasi sebelumnya.

3.3.1 Perencanaan

Peneliti terlebih dahulu menyiapkan tindakan untuk penelitian ini atau membuat strategi implementasi pada tahap perencanaan siklus II. Peneliti mengambil tindakan sebagai berikut:

- Peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament Type* sebagai fasilitator pembelajaran.
- Peneliti juga telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Membuat alat ukur untuk mengukur antusiasme siswa dalam belajar.

3.3.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II berlangsung sesuai rencana dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025 diawali dengan doa dan salam sebelum menilai kesiapan siswa. Topik diskusi adalah "Indahnya Agama Moderat". Setelah materi disampaikan, siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk berdiskusi. Setelah hasil diskusi ditulis di papan tulis, dilakukan evaluasi kolaboratif. Guru memberikan pujian kepada Kelompok 1 karena memperoleh nilai tertinggi (97) yang menjadi motivasi.

"Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter" menjadi topik pertemuan kedua yang berlangsung pada tanggal 22 April 2025. Fasilitator kelas memulai latihan, dan guru kemudian menyampaikan materi. Untuk meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan karakter positif dalam penggunaan teknologi digital, siswa diinstruksikan untuk mendengarkan dengan saksama. Kedua pertemuan berjalan dengan baik, menunjukkan minat dan keterlibatan anak-anak yang semakin meningkat terhadap materi.

3.3.3 Observasi

Tindakan siswa dan peneliti (sebagai guru) dimasukkan dalam observasi pembelajaran siklus II, dengan penekanan pada motivasi belajar siswa. Berikut ini adalah temuan dari hasil observasi:

Tabel 3.3 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II

| No | Pertemuan | Jumlah Skor | Rata-Rata | Persentase |
|----|-------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | Pertemuan 1 | 17 | 2,83 | 70,83% |
| 2 | Pertemuan 2 | 21 | 3,05 | 87,05% |

Motivasi belajar siswa meningkat di siklus II. Pada pertemuan pertama, 70,83% siswa termotivasi, naik menjadi 87,05% di pertemuan kedua (naik 16,22%). Jadi, cara mengajar yang digunakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari hasil angket yang diberikan pada pertemuan siklus II. Adapun hasil dari perhitungan motivasi angket motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Angket Motivasi Peserta Didik Siklus II

| No. | Skor Angket | Jumlah Siswa |
|----------------------|-------------|--------------|
| 1 | 43 | 1 |
| 2 | 44 | 6 |
| 3 | 45 | 2 |
| 4 | 46 | 3 |
| 5 | 47 | 5 |
| 6 | 48 | 3 |
| 7 | 49 | 5 |
| 8 | 50 | 5 |
| Total Siswa | | 30 |
| Jumlah Skor | | 1.409 |
| Rata-Rata (%) | | 73,38% |

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \text{ Atau } \frac{1.409}{64} \times 100 \% = 73,38 \%$$

Karena sebagian besar skor kuesioner siswa di atas 60%, skor keseluruhan sebesar 1.409 (73,38%) menunjukkan hasil yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas siswa. Sebagai kesimpulan, motivasi belajar siswa secara efektif ditingkatkan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament*.

3.3.4 Refleksi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan konsistensi antara implementasi metode reward dan punishment dengan rencana yang telah ditetapkan. Selanjutnya, data observasi mengindikasikan korelasi positif antara penerapan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

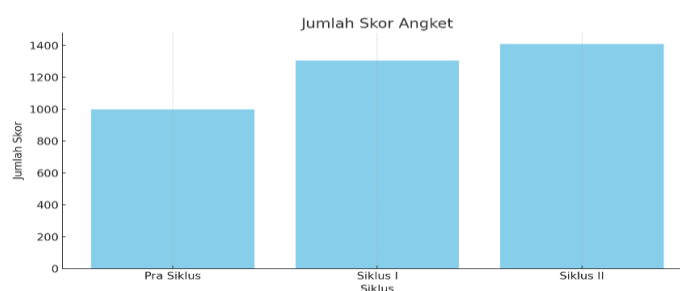
Berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui beberapa siklus penelitian: Temuan angket pra siklus, siklus I, dan siklus II yakni:

Tabel 3.5 Perbandingan Hasil Angket Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

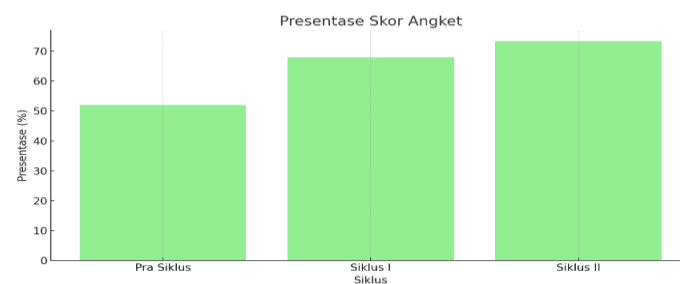
| No | Tahapan | Jumlah Skor | Persentase |
|----|------------|-------------|------------|
| 1 | Pra Siklus | 1.000 | 52,08% |
| 2 | Siklus I | 1.305 | 67,97% |
| 3 | Siklus II | 1.409 | 73,38% |

Pra siklus (52,08%, skor 1000), siklus I (67,97%, skor 1305), hingga siklus II (73,38%, skor 1409), terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada data angket motivasi belajar. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada motivasi belajar siswa.

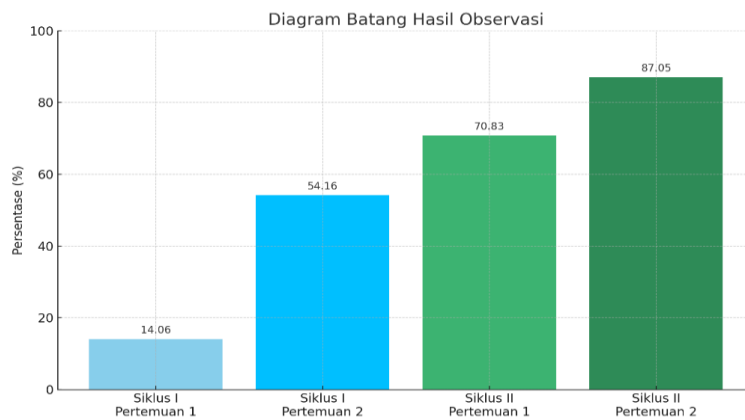
Berdasarkan hasil wawancara dengan DRM selaku guru Pendidikan Agama Islam, diketahui bahwa beliau biasa menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Hambatan yang sering dihadapi adalah kurangnya perhatian siswa dan minimnya partisipasi dalam sesi tanya jawab. Beliau memandang model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai pendekatan yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar karena bersifat menyenangkan dan mendorong kerja sama antar siswa, meskipun beliau belum pernah menggunakannya. Untuk memotivasi siswa, beliau biasanya memberikan nasihat dan pujian kepada siswa yang aktif. Menurutnya, penerapan model TGT dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan.



Gambar 3.1 Jumlah Skor Angket Motivasi Peserta Didik



Gambar 3.2 Presentase Skor Angket Motivasi Peserta Didik



Gambar 3.3 Hasil Observasi Peserta Didik

Ketiga diagram menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan peserta didik setelah diterapkannya tindakan pembelajaran. Jumlah dan persentase skor angket meningkat dari pra siklus ke siklus I dan semakin tinggi pada siklus II, menandakan adanya peningkatan persepsi positif terhadap pembelajaran. Begitu pula hasil observasi menunjukkan lonjakan partisipasi aktif peserta didik dari hanya 14,06% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 87,05% pada pertemuan kedua siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan, seperti *Team Games Tournament*, efektif dalam meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa.

Motivasi belajar siswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Takkalalla meningkat akibat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis TGT sangat menekankan pada pembelajaran kooperatif, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Ketiga model pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan antusias siswa selama proses pembelajaran, terutama saat mereka aktif berdiskusi dalam kelompok, bermain, dan mempresentasikan hasil kerja sama.

Sebelum model TGT diterapkan, motivasi belajar siswa tergolong rendah. Hal ini tercermin dari hasil kuesioner pra siklus yang menunjukkan bahwa proporsi motivasi dan jumlah skor keseluruhan masih di bawah kisaran ideal. Gaya ceramah yang digunakan cenderung membosankan dan membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar, sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Wawancara dengan instruktur Pendidikan Agama Islam juga menemukan kendala seperti terbatasnya keterlibatan dalam sesi tanya jawab dan kurangnya perhatian siswa.

Motivasi siswa untuk belajar terus meningkat sebagai hasil dari penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Meskipun ada beberapa tantangan di awal penerapan, siklus I menunjukkan peningkatan keterlibatan dan kegembiraan berkat strategi dukungan dan pujian. Peningkatan pada pertemuan kedua berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah. Puncaknya dicapai pada siklus II, ketika skor partisipasi dan kuesioner meningkat secara signifikan karena penggunaan materi yang relevan dan taktik yang ditingkatkan. Semua hal dipertimbangkan, model pengajaran TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif, yang meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil dan penjelasan di atas selaras dengan penelitian milik (Darojat, 2024) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara bertahap melalui penggunaan pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan evaluasi *Team Games Tournament* (TGT). Setelah menggunakan model tersebut, terjadi peningkatan pada siklus I, yang berlanjut pada siklus II, dari motivasi rendah pada tahap pra siklus. Hal ini menunjukkan seberapa baik metode pengajaran ini bekerja untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap matematika. Pernyataan ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang telah di jelaskan pada bab pendahuluan.

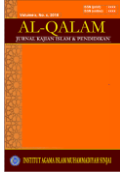
Maka disimpulkan bahwa pendekatan *Team Games Tournament* telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain mendorong partisipasi siswa yang lebih aktif, strategi ini meningkatkan lingkungan kelas dengan menumbuhkan lingkungan yang lebih bersemangat, kooperatif, dan kompetitif secara sehat. Hasil ini mendukung keyakinan yang dipegang oleh instruktur Pendidikan Agama Islam bahwa teknik mutakhir seperti TGT dapat memberi siswa pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan dan menyenangkan.

4. Simpulan

Motivasi belajar siswa meningkat dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Takkalalla. Metode hukuman yang digunakan lebih menekankan pada tanggung jawab daripada hukuman, sedangkan teknik pemberian pujian atau penghargaan berhasil menumbuhkan semangat belajar. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan yaitu dari 52,08% pada pra siklus menjadi 67,97% pada siklus I dan 73,38% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan suasana belajar yang positif dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif..

Daftar Pustaka

- Darojat, L. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Asesmen Team Game Tournament. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 263–270. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1782>
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- Fahrurrozi, A., Fitriani, I., & Wirawan, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 937–949. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2154>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Gafur, A. (2020). *Kepemimpinan Kepala Sekolah: Strategi Meningkatkan Etos Kerja Guru Pendidikan Agama Islam*. Nizamia Learning Center.
- Hasibuddin, H., & Setiawati, N. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. *Journal of Gurutta Education*, 2(2), 98–111. <https://doi.org/10.52103/jge.v2i2.1400>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 1–14. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/JBT/article/view/523>
- Indonesia, R. (2018). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kresna Bina Insan Prima.
- J, L. F. R., Iftinannisa, N., Sakti, M. A., Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Terhadap Materi PAI Di Kelas VD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(2), 126–135. <https://doi.org/10.36835/jipi.v23i02.4158>



- Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Nurjanah, N., Judijanto, L., Apriyanto, A., Haryanti, T., Suri, D. R., Tadius, T., & Januaripin, M. (2025). *Administrasi Pendidikan: Manajemen Pengelolaan Sekolah Unggulan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pongkendek, J. J., Marpaung, D. N., & Siregar, L. F. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Musamus Journal of Science Education*, 2(1), 31–38.
- Purnamasari, I., Rahmawati, R., Noviani, D., & Hilmin, H. (2023). Pendidikan Islam Transformatif. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 13–22. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v1i4.562>
- 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>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>