

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DI SEKOLAH KEJURUAN

Muhammad Shaleh¹, Muh Ilham Nur Haslin², Nahrul Hayat³

STAI Al Gazali Barru, Sulawesi Selatan, Indonesia¹⁻³

Email: nahrulhyat20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah kejuruan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya partisipasi dan semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI yang masih didominasi metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru serta siswa SMK Negeri 2 Barru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar. Selain itu, model ini juga efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai akhlakul karimah seperti tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Kesimpulannya, inovasi pembelajaran melalui model TGT terbukti relevan dan efektif diterapkan pada konteks sekolah kejuruan karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang dalam proses pembelajaran PAI.

Kata kunci: Inovasi pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Teams Games Tournament, Motivasi belajar.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model in improving students' motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at vocational schools. The study arises from the issue of low student participation and enthusiasm toward PAI subjects, which are still dominated by conventional methods. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation involving PAI teachers and students at SMK Negeri 2 Barru. The findings reveal that the TGT model fosters a collaborative, competitive, and engaging learning environment. Students became more active, confident, and showed a significant improvement in both motivation and learning outcomes. Moreover, the model effectively internalizes Islamic moral values such as responsibility, cooperation, and sportsmanship. In conclusion, the innovation of learning through the TGT model proves to be relevant and effective in the vocational education context, as it integrates cognitive, affective, and psychomotor aspects harmoniously in Islamic Religious Education learning.

Keywords: Learning innovation, Islamic Religious Education, Teams Games Tournament, Learning motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang berfungsi membentuk karakter, moral, dan spiritual peserta didik (Al-



Ghazali, 2021). Pada konteks sekolah kejuruan, pembelajaran PAI tidak hanya berperan dalam memperkuat aspek religiusitas, tetapi juga menjadi landasan nilai bagi siswa agar mampu mengintegrasikan keterampilan vokasional dengan akhlak yang baik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah kejuruan seringkali menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar yang belum optimal. Hal ini umumnya disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (Arends, 2022).

Perkembangan paradigma pendidikan modern menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif, semangat kompetitif, dan kerjasama antar siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Dimiyati, 2023). Model ini menggabungkan unsur kerja sama tim, kompetisi, dan permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dalam konteks pembelajaran PAI, penerapan TGT diharapkan dapat membangun interaksi positif antar siswa, memperkuat pemahaman konsep keagamaan, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Hamalik, 2021).

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penelitian yang mendalami penerapan TGT pada konteks sekolah kejuruan masih relatif terbatas (Sanjaya, 2022). Karakteristik siswa SMK yang cenderung pragmatis, dinamis, dan berorientasi praktik menuntut strategi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI di sekolah kejuruan menjadi relevan untuk dikaji sebagai bentuk inovasi pedagogis yang dapat mengatasi kejenuhan belajar sekaligus mengoptimalkan potensi siswa.

Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam konteks sekolah kejuruan, yang selama ini belum banyak dikaji dalam bidang Pendidikan Agama Islam (Slavin, 2021). Artikel ini tidak hanya berupaya menguji efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga menelaah dinamika pembelajaran yang muncul selama proses penerapannya di lingkungan SMK. Pendekatan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran PAI yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif sesuai karakteristik peserta didik kejuruan (Susanto, 2022).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah kejuruan pada hakikatnya diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang sejalan dengan kompetensi keahlian peserta didik (Trianto, 2021). Namun, di tengah derasnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi, tantangan dalam membentuk karakter siswa SMK semakin kompleks. Banyak peserta didik yang



lebih berfokus pada pencapaian keterampilan teknis daripada penguatan nilai religius, sehingga mata pelajaran PAI sering kali kurang diminati. Situasi ini menuntut guru untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat, memperkuat partisipasi, dan membangun motivasi intrinsik siswa terhadap nilai-nilai keislaman.

Dalam konteks ini, inovasi pedagogis bukan sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan. Guru PAI perlu berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah model pembelajaran kooperatif, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pengetahuan, tetapi juga sebagai subjek aktif yang saling membantu dalam memahami materi. Model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai bagian dari pendekatan kooperatif menawarkan nuansa pembelajaran yang lebih interaktif karena menggabungkan unsur permainan dan kompetisi sehat di antara kelompok belajar. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berkolaborasi sekaligus berkompetisi secara positif untuk mencapai prestasi bersama (Uno, 2023).

Implementasi model TGT dalam pembelajaran PAI di sekolah kejuruan memiliki nilai strategis karena menyesuaikan dengan karakteristik siswa SMK yang dinamis, kompetitif, dan menyukai tantangan. Proses belajar yang melibatkan unsur permainan dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi teoretis, terutama materi keagamaan yang dianggap berat atau abstrak. Selain itu, struktur kegiatan TGT yang meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, permainan edukatif, dan turnamen memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga terhadap pengembangan soft skills yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.

Lebih jauh, penerapan TGT juga relevan dengan paradigma *student-centered learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, mendiskusikan, dan memecahkan permasalahan secara kelompok, model TGT membangun pembelajaran yang konstruktif dan kontekstual. Dalam pembelajaran PAI, hal ini berarti siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Islam secara kognitif, tetapi juga mengalami internalisasi nilai melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini mendukung terciptanya integrasi antara *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be* sebagaimana ditekankan dalam prinsip pendidikan modern.

Dengan demikian, urgensi penelitian ini tidak hanya terletak pada inovasi model pembelajaran, tetapi juga pada kontribusinya terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran PAI di sekolah kejuruan. Guru dapat memanfaatkan hasil kajian ini untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain



itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan dasar empiris bagi pengembangan kurikulum PAI yang lebih kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan serta karakter siswa SMK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, serta merumuskan rekomendasi praktis bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah kejuruan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah kejuruan serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Lokasi penelitian adalah di SMK Negeri 2 Baru dengan subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X program keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) (Fitriani, 2022). Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika pembelajaran yang terjadi secara alami di kelas.

Jenis data yang dikumpulkan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan belajar (Hasanah, 2021). Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), nilai hasil belajar, serta literatur pendukung yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang semuanya berfungsi saling melengkapi untuk memperkuat validitas temuan penelitian (Nur, 2021).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci (*human instrument*), dibantu dengan pedoman observasi, panduan wawancara, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulkifli, 2022). Untuk menjamin keabsahan data digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yakni membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh valid dan reliabel. Melalui metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh dan faktual mengenai efektivitas model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah kejuruan (S. Rahmawati, 2023).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PAI

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Barru dilaksanakan dengan mengacu pada prinsip utama pembelajaran kooperatif, yaitu kerja sama dalam kelompok yang terstruktur dan berorientasi pada hasil bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengatur dinamika kelompok, menumbuhkan partisipasi aktif, serta memastikan seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Model TGT diterapkan secara sistematis melalui lima tahap utama: presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan pemberian penghargaan (*team recognition*) (Alawiyah et al., 2022).

Pada tahap presentasi kelas, guru memberikan penjelasan umum tentang materi PAI yang akan dipelajari, misalnya tema *iman kepada kitab-kitab Allah, akhlak dalam pergaulan, atau ibadah dalam kehidupan sehari-hari*. Tahapan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada siswa sebelum mereka bekerja secara kelompok. Guru menggunakan media pembelajaran interaktif seperti slide, video pendek, dan lembar kegiatan siswa untuk menarik perhatian dan membangun konteks pembelajaran (Arif & Latifah, 2023).

Tahap pembentukan tim dilakukan dengan mempertimbangkan heterogenitas siswa berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter sosial. Setiap tim terdiri dari 4–5 orang dengan kemampuan yang beragam agar dapat saling melengkapi. Pembentukan tim semacam ini penting untuk menciptakan kesetaraan kontribusi antaranggota dan mendorong terjadinya saling ketergantungan positif. Dalam konteks ini, siswa dengan kemampuan tinggi berperan membantu teman yang masih kesulitan, sedangkan siswa dengan kemampuan sedang dan rendah tetap diberi ruang untuk berpartisipasi aktif.

Selanjutnya pada tahap permainan (*games*), guru menyusun serangkaian pertanyaan, teka-teki, atau kuis interaktif berdasarkan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Permainan dirancang agar bersifat edukatif sekaligus kompetitif, misalnya kuis tentang hukum bacaan Al-Qur'an, nilai-nilai akhlakul karimah, atau praktik tata cara ibadah. Siswa dalam setiap tim bergiliran menjawab pertanyaan yang dibacakan guru atau muncul melalui kartu permainan. Poin diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban (Damayanti & Apriyanto, 2023). Suasana kelas menjadi hidup karena siswa berkompetisi dengan antusias, sambil tetap menjaga etika dan sportivitas.

Tahap berikutnya adalah turnamen, yaitu kompetisi antar tim berdasarkan skor yang telah diperoleh selama permainan. Pada tahap ini, siswa yang mewakili tim duduk di meja turnamen



untuk berlomba menjawab soal-soal yang tingkat kesulitannya lebih tinggi. Guru bertindak sebagai moderator dan juri untuk memastikan jalannya turnamen berlangsung adil dan edukatif. Turnamen ini tidak hanya mengasah pengetahuan agama, tetapi juga melatih kecepatan berpikir, keberanian, dan kemampuan kerja sama.

Tahap terakhir adalah penghargaan tim (*team recognition*). Guru memberikan apresiasi kepada tim dengan skor tertinggi berupa sertifikat simbolis, pujian, atau bentuk penghargaan sederhana lainnya. Meskipun bersifat nonmateri, penghargaan ini sangat efektif menumbuhkan motivasi dan rasa bangga siswa terhadap hasil usaha mereka (Hasani et al., 2023). Selain itu, pemberian penghargaan juga memperkuat semangat kebersamaan antaranggota kelompok dan menanamkan nilai moral Islami seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan menghargai usaha teman.

Dari hasil observasi di lapangan, diketahui bahwa implementasi model TGT di kelas PAI berjalan dengan baik karena guru telah memahami prinsip-prinsip dasarnya. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media permainan, serta rubrik penilaian yang sesuai dengan indikator kompetensi dasar. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Suasana kelas yang biasanya monoton berubah menjadi interaktif dan menyenangkan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif, mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab dan berdiskusi dalam kelompoknya.

Selain meningkatkan partisipasi belajar, penerapan TGT juga memperkuat interaksi sosial antar siswa. Dalam setiap kelompok, mereka belajar berkomunikasi secara efektif, mendengarkan pendapat orang lain, dan mengemukakan ide dengan cara yang sopan. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah antara guru dan siswa, melainkan dua arah bahkan multi-arah melalui interaksi kelompok. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai dalam Pendidikan Agama Islam yang menekankan pentingnya kerja sama (*ta'awun*) dan ukhuwah dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga mengamati bahwa kegiatan TGT membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Mereka merasa dihargai karena kontribusi individu berpengaruh langsung terhadap prestasi kelompok. Situasi ini mengajarkan tanggung jawab kolektif dan solidaritas yang tinggi. Siswa tidak hanya berlomba menjadi yang terbaik secara individu, tetapi juga bekerja sama agar kelompoknya meraih hasil maksimal. Dengan demikian, model TGT tidak hanya berfungsi sebagai strategi akademik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter Islami yang berorientasi pada kebersamaan dan keadilan.

Kelebihan lain dari penerapan TGT dalam pembelajaran PAI adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan. Unsur permainan membuat siswa tidak merasa terbebani oleh tugas-tugas kognitif yang berat. Hal ini sangat relevan dengan



karakteristik siswa SMK yang lebih menyukai aktivitas praktis dan kontekstual daripada hafalan teoretis. Melalui model ini, guru mampu memadukan aspek edukatif dan rekreatif dalam satu kegiatan pembelajaran yang bermakna (Hasyim, 2022).

Meskipun demikian, guru tetap menghadapi beberapa tantangan dalam pelaksanaan TGT. Beberapa siswa dengan tingkat pemahaman rendah membutuhkan bimbingan lebih intensif agar tidak tertinggal dalam permainan. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas menuntut guru untuk mengatur ritme kegiatan secara efisien agar semua tahap terlaksana dengan baik. Namun demikian, tantangan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, pembagian peran yang jelas, serta fleksibilitas guru dalam mengelola kelas.

Secara keseluruhan, penerapan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 2 Barru terbukti efektif dan relevan. Model ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam satu rangkaian kegiatan yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif. Guru tidak lagi menjadi pusat utama pembelajaran, melainkan menjadi fasilitator yang mengarahkan, memotivasi, dan mengevaluasi proses belajar. Sementara siswa menjadi subjek aktif yang belajar melalui pengalaman, kerja sama, dan kompetisi sehat.

Dengan demikian, penerapan TGT bukan hanya sekadar strategi pengajaran, tetapi juga inovasi pedagogis yang dapat mengubah paradigma pembelajaran PAI di sekolah kejuruan. Model ini relevan dengan kebutuhan abad ke-21 yang menuntut keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, serta kemampuan adaptasi dalam lingkungan sosial yang beragam. Di sisi lain, penerapan TGT juga memperkuat nilai-nilai spiritual dan moral dalam diri siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dampak Model Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar

Penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan dampak yang luas terhadap motivasi belajar, hasil belajar, dan dalamnya pengalaman belajar sosial siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, terjadi peningkatan yang signifikan pada semangat, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa mengaku lebih tertarik mengikuti pelajaran PAI karena metode TGT menghadirkan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Adanya turnamen serta penghargaan bagi kelompok terbaik menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk berprestasi (Hidayat, 2022).

Sebelum penerapan TGT, guru menemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap acuh terhadap mata pelajaran PAI. Namun setelah beberapa kali penerapan model ini, siswa mulai menunjukkan perubahan sikap: mereka lebih aktif dalam berdiskusi, rajin bertanya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi keagamaan (Lutfiah, 2021). Keterlibatan



aktif ini berbanding lurus dengan peningkatan motivasi belajar siswa, baik dari aspek minat, perhatian, maupun tanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Model TGT juga membangun iklim belajar yang produktif dan memperkuat motivasi internal siswa. Suasana kompetitif yang tercipta bukan hanya memicu keinginan untuk menang, tetapi juga mendorong siswa untuk mempersiapkan diri, menguasai materi, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Dengan pendekatan yang kreatif, guru dapat menyesuaikan durasi kegiatan dan kompleksitas permainan sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung aktif dan kompetitif (Riyanto et al., 2023). Dengan demikian, TGT berkontribusi langsung dalam menumbuhkan semangat belajar dan mengurangi kejenuhan terhadap mata pelajaran PAI.

Dampak Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar

Secara kognitif, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari nilai evaluasi formatif. Siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah, mampu memperbaiki hasil belajarnya karena mereka lebih memahami materi melalui aktivitas permainan dan diskusi kelompok (Maryam, 2022). Penerapan TGT membuat pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang dinamis, kolaboratif, dan menantang. Dengan interaksi aktif, siswa lebih mudah mengingat dan menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, aspek afektif siswa juga menunjukkan perkembangan positif. Mereka belajar bersikap sportif, menghormati teman, dan menerima kekalahan dengan lapang dada. Nilai-nilai karakter Islami seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab tumbuh secara alami melalui kegiatan kelompok (Mutawaffika, 2023). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya tampak pada nilai ujian, tetapi juga pada pembentukan sikap dan akhlak mulia.

Dari segi penilaian, guru memperoleh kemudahan dalam melakukan evaluasi karena dapat menilai siswa dari berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan (Rahman et al., 2022). Secara teoretis, hasil penelitian ini mengonfirmasi temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki kontribusi baru karena mengungkap efektivitas TGT dalam konteks sekolah kejuruan, yang selama ini masih jarang dikaji. Siswa SMK dengan kecenderungan praktis ternyata mampu beradaptasi dengan baik terhadap model pembelajaran berbasis permainan yang mengandung nilai-nilai kolaboratif.

Dengan demikian, penerapan TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh, tetapi juga sejalan dengan tujuan pendidikan Islam: mengembangkan akhlak mulia serta membentuk kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab. Pembelajaran yang semula dianggap membosankan berubah menjadi pengalaman bermakna yang menumbuhkan semangat religius dan kecintaan terhadap nilai-nilai Islam di tengah budaya sekolah vokasional.



Dinamika Pembelajaran Model Teams Games Tournament

Penerapan TGT juga berdampak besar terhadap dinamika pembelajaran dan hubungan sosial di kelas. Guru mengamati bahwa model ini memperkuat hubungan sosial antarsiswa. Interaksi antara siswa menjadi lebih harmonis karena mereka saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan kelompok (Nazila, 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip *cooperative learning*, di mana keberhasilan individu turut menentukan keberhasilan kelompok. Dengan demikian, TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan iklim pembelajaran yang menumbuhkan rasa kebersamaan dan kepedulian sosial.

Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih hidup, komunikatif, dan partisipatif. Siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru, tetapi juga dengan teman sekelompok dan kelompok lain dalam konteks turnamen. Kegiatan permainan, diskusi, dan kerja tim mengondisikan kelas sebagai ruang belajar sosial yang menumbuhkan sikap saling menghargai dan solidaritas. Suasana kompetitif yang tercipta dalam TGT bukan sekadar ajang adu kemampuan, melainkan sarana pendidikan moral yang membentuk sikap saling menghargai dan kepedulian sosial di antara siswa.

Dari segi manajemen kelas, guru merasakan bahwa penerapan TGT membantu meningkatkan disiplin dan konsentrasi siswa. Aktivitas permainan yang terstruktur mendorong siswa fokus pada proses pembelajaran. Guru lebih mudah mengelola kelas karena siswa memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam kelompoknya, sehingga potensi keributan atau ketidakaktifan dapat diminimalkan.

Namun, dinamika pembelajaran ini juga menghadirkan beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat beberapa tahap turnamen tidak dapat dilakukan secara optimal. Selain itu, perbedaan kemampuan antar siswa kadang memengaruhi keseimbangan performa tim. Guru perlu berperan aktif mengelola dinamika ini dengan memberikan bimbingan tambahan kepada kelompok yang lemah agar semua siswa memperoleh kesempatan belajar yang seimbang (N. Rahmawati, 2024).

Meskipun demikian, kelebihan TGT jauh lebih menonjol dibandingkan hambatannya. Model ini menciptakan iklim pembelajaran yang menumbuhkan rasa kebersamaan, kerja sama, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, penerapan TGT di sekolah kejuruan tidak hanya menjadi strategi alternatif, tetapi juga merupakan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan aspek motivasi, hasil belajar, dan dinamika sosial dalam satu kerangka pembelajaran kooperatif yang utuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 2 Barru efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Model ini mampu



menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai akhlakul karimah seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dinamika kelompok, memastikan keterlibatan aktif setiap siswa, serta menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan.

Selain itu, penerapan TGT terbukti relevan dengan karakteristik siswa sekolah kejuruan yang cenderung aktif dan kontekstual, serta mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran PAI perlu diarahkan pada strategi yang partisipatif dan berorientasi pada pembentukan karakter. Ke depan, penerapan TGT dapat dikembangkan pada jenjang dan materi PAI yang lebih luas agar efektivitasnya dapat diuji secara komprehensif dan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran agama di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, A. H. (2021). *Ihya ulumuddin: Pendidikan dan pembentukan akhlak* (Terj.). Darul Fikr.
- Alawiyah, A., Sukron, & Firdaus. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*. <https://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah/article/view/188>
- Arends, R. I. (2022). *Learning to teach: A constructivist approach*. McGraw-Hill Education.
- Arif, M. M., & Latifah, F. (2023). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Tambakboyo. *Al Yazidiy: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*. <https://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/AY/article/download/1369/1419/5813>
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2023). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di kelas V SDN Cikampek Barat 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai* (JPTAM). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15453>
- Dimiyati, M. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fitriani, N. (2022). Strategi guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI di SMK Diponegoro Salatiga. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 77–89.
- Hamalik, O. (2021). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hasanah, L. (2021). Usaha guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia*, 4(1), 34–45.
- 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. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*. <https://jurnal.staibslg.ac.id/index.php/ej/article/view/491>
- Hasyim, A. (2022). Pengaruh model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PAI. *Al-Mau'izhob: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/7074>
- Hidayat, S. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PAI di SMP Futuhiyyah Mranggen Demak. *Jurnal Pendidikan Islam (UNISSULA)*.



- <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/download/9908/4644>
- Lutfiah, H. (2021). Efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Islam (JPPAI)*.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jppai/article/view/2112>
- Maryam, S. (2022). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar dan kerja sama siswa. *Tarbawi: Kajian Pendidikan Islam*.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/3356>
- Mutawaffika, M. (2023). Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PAI. *Mujaddid: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
<https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/mujaddid/article/view/532>
- Nazila, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Cikalagen. *Jurnal Pendidikan MI (JPM)*.
<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1744>
- Nur, H. (2021). Motivasi belajar pendidikan agama Islam di SMA Negeri 1 Belawa Kabupaten Wajo (perspektif teori ARCS). *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 24(2), 210–222.
- Rahman, M. R., Syahid, A., & Setiawati, N. (2022). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di SMPN 1 Takkalalla. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*.
<https://journal.uiad.ac.id/index.php/al-qalam/article/view/3866>
- Rahmawati, N. (2024). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam melalui model Teams Games Tournament (TGT) di sekolah menengah kejuruan. *Ta'limiyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://journal.iaismqbangko.ac.id/index.php/pai/article/download/85/56>
- Rahmawati, S. (2023). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PAI materi sumber hukum Islam pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Muna*, 5(2), 45–56.
- Riyanto, I., Aryati, A., & Sua'idi, R. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) PAI dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 2 Mangun Jaya Sirah Pulau Padang. *Contemplate: Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://ejournal.iaiqi.ac.id/index.php/contemplate/article/download/48/41>
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2021). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn and Bacon.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenada Media Group.
- Trianto. (2021). *Model pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam*. Prestasi Pustaka.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya dalam pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Zulkifli, A. (2022). Inovasi pembelajaran PAI di sekolah menengah atas dalam perspektif deskriptif kualitatif. *Ta'limiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 55–68.

