

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
DENGAN TEKNIK TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAIBP
DI SMA NEGERI 1 JETIS PONOROGO**

**Ahmad Nurokhim¹, Ahmad Rizal Fathoni², Ahmad Rizqi Suwardi³, Ahmad
Wildan Ardiyansah⁴, Mambaul Ngadhimah⁵**

¹UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, ²UIN Kiai Muhammad Besari Ponorogo, ³UIN
Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, ⁴UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo,

⁵UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

¹ahmadrokim2019@gmail.com, ²rizalfathoni03@gmail.com, ³ahmadrizqisuwardi@gmail.com,

⁴wildanardiansyah037@gmail.com, ⁵mambaul@iainponorogo.ac.id,

Received: 15-10-2025

Revised: 05-11-2025

Approved: 15-11-2025

*) Corresponding Author

Copyright ©2025 Authors

Abstract

The complexity of the problems in Islamic Religious Education and Character Education (PAIBP) learning is a challenge for teachers, especially PAIBP teachers. The problem of lack of student motivation in learning leads to a lack of student activity in learning. This encourages teachers to find solutions to overcome these problems by using new learning methods or learning concepts. The purpose of this study is to determine the application of the cooperative learning method with the Teams Game Tournament (TGT) technique in PAIBP subjects and to determine the effect of the cooperative learning method with the TGT technique on student activity in PAIBP learning. Then this study uses a quantitative approach with a Likert Scale type supported by a research instrument in the form of a questionnaire. The results of the study show that the calculated F value = 26.572 with a significance of $0.000 < 0.05$, which means that the regression model used is feasible and there is a significant influence between the TGT learning method and student activity. It can be concluded that the Cooperative Learning method with the Team Games Tournament (TGT) technique has a positive and significant effect on student activity in the PAIBP subject at SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo.

Keywords: *Cooperative Learning, Teams Game Tournament Technique, Student Activeness*

Abstrak

Begitu kompleksnya permasalahan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) menjadi tantangan tersendiri bagi para guru, terkhusus guru PAIBP. Permasalahan mengenai kurangnya motivasi siswa dalam belajar sampai pada kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mendorong guru untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran atau konsep pembelajaran yang baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *kooperatif learning* dengan teknik *Teams Game Turnament* (TGT) pada mata pelajaran PAIBP dan untuk mengetahui pengaruh adanya



metode kooperatif learning dengan teknik TGT terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PAIBP. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif jenis Skala Likert dengan didukung adanya instrumen penelitian berupa *kuisisioner*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai F hitung = 26,572 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa model regresi yang digunakan layak dan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran TGT terhadap keaktifan siswa. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAIBP di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo.

Kata Kunci: *Kooperatif Leaning, Teknik Temas Game Turnament, Keaktifan Siswa*

Pendahuluan (*Times New Roman 12 pt, tebal, spasi 1.5 cm*)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) merupakan suatu kegiatan pencapaian gagasan atau ide yang dirancang oleh guru dalam proses transfer pengetahuan tentang nilai-nilai keislaman yang berupa penerapan akhlak, penguasaan fiqh maupun pemahaman tentang al-Qur'an hadis dan sejarah keislaman. Pentingnya pembelajaran PAIBP adalah untuk membina kepribadian siswa secara utuh dengan harapan kelak mereka akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia. Pembelajaran ialah sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.¹ Pada dasarnya, Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter manusia agar memiliki akhlak yang mulia.²

Menurut Tasurun Amma, dkk problematika pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada peserta didik mencakup tiga aspek utama, yaitu minat, motivasi, dan masalah belajar. Dari segi minat, masih banyak siswa yang kurang antusias terhadap pelajaran PAI, seperti sering bolos, tidak mengerjakan tugas, atau kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Dari aspek motivasi, terlihat bahwa sebagian siswa belum memiliki dorongan belajar yang kuat, ditunjukkan dengan perilaku ribut di kelas, mencontek, malas mengikuti kegiatan keagamaan, dan kurang aktif dalam berdiskusi. Sementara itu, pada aspek masalah belajar, siswa masih

¹ Nurmaidah, *Pembelajaran PAI Di Sekolah; Problematika & Dikursus* (Mataram: Sanabil, 2021), 9–11.

² Rizky Awallul Ramadhan and Hasrian Rudi Setiawan, "Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Membentuk Akhlak Siswa Di Sekolah SMA Swasta PAB 8 Saentis," *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora* 01, no. 02 (2022): 263.

kesulitan dalam membagi waktu untuk belajar dan mengalami hambatan dalam kemampuan menghafal.³

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional atau cara mengajar yang masih bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak berceramah dan siswa hanya mendengarkan, membuat siswa menjadi cepat bosan. Siswa merasa jenuh karena tidak banyak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, suasana kelas menjadi monoton dan tidak hidup. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kurang tertarik terhadap pelajaran PAIBP dan tidak bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan kondisi seperti ini, pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa tidak termotivasi untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diajarkan dalam mata pelajaran tersebut.

Dari permasalahan tersebut, guru melakukan refleksi dan evaluasi serta sekaligus melakukan perbaikan yakni dengan menggunakan model pembelajar *cooperative learning* dengan teknik TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang dimana siswa saling membantu dalam memahami materi melalui permainan dalam kelompok-kelompok.⁴

Pada penelitian Hartono dan Nani Mediatati (2023), juga menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Cebongan 03 tahun ajaran 2023/2024 dengan hasil presentasi keaktifan belajar yakni 75,43% dan hasil belajar sebesar 82,61%.⁵ Selain itu, pada penelitian Aziza Maharani, dkk (2025), menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa berada pada kategori “kurang” dengan 12,5% siswa aktif. Setelah dilakukan perbaikan pada

³ Tasurun Amma, Ari Setiyanto, and Mahmud Fauzi, “Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik,” *Edification Journal* 3, no. 2 (February 2021): 135–51, <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>.

⁴ Salamun et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Lampung: Yayasan Kita Menulis, 2023), 32.

⁵ Hartanto and Nani Mediatati, “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT),” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (November 2023): 3224–52, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>.

siklus II, jumlah siswa aktif meningkat menjadi 87,5% dan rata-rata keaktifan mencapai kategori “baik”.⁶

Tujuan dari model pembelajaran ini yakni meningkatkan hasil akademik dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya, memberi peluang supaya siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar, dan serta mengembangkan keterampilan sosial siswa yakni meliputi aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran *cooperative learning* dengan teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini akan menyelidiki apakah penggunaan model pembelajaran ini betul-betul mempengaruhi keaktifan belajar siswa, dan jika ya, sejauh mana. Maka dari itu peneliti mengusulkan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Learning dengan Teknik TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAIBP di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan pada penggunaan data berbentuk angka dalam proses pengumpulan informasi di lapangan.⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis Skala Likert. Skala likert merupakan teknik penskalan yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk mengukur opini, sikap dan persepsi seseorang melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti terhadap responden.⁸ Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan Teknik kuisioner berupa angket yang mana dalam kuisioner ini akan diberikan pernyataan mengenai indikator ketercapaian metode *Temas Game Turnament* dan keaktifan siswa. Dalam Penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 45 siswa dari kelas XII-Biomed dan Kelas XII-Soshum di SMA Negeri 1 Jetis.

⁶ Aziza Maharani et al., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 186/I Srikandi,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 410–21.

⁷ Erik Saut Hutamena and Tiara Anggita Perdini, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Anak Psikologi* (Purwokerto: PT. Pena Persada Kerta Utama Redaksi, 2023), 4.

⁸ Bilson Simamora, “Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya,” *Jurnal Manajemen* 12, no. 1 (2022): 85.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar mengajar dalam konsep permainan. Pendekatan ini sesuai digunakan di sekolah dasar karena mampu menumbuhkan sikap kerja sama serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, perlu diketahui pendekatan ini juga efektif ketika diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Menurut Yasa dan Madio yang diikuti oleh Riska Damayanti dkk menyatakan bahwa TGT termasuk model pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru di kelas, di mana siswa dapat berperan sebagai tutor sebaya dan berinteraksi dalam kelompok yang beragam. Selain itu, TGT juga memuat elemen permainan yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan unik.⁹ Selain itu menurut Rusman model TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar beranggotakan sekitar 5–6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras yang beragam.¹⁰

Perlu diketahui Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model Kooperatif Learning yang mudah diterapkan dalam pembelajaran, yang melibatkan aktivitas siswa di dalam kelas tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dalam pembelajarannya. Dalam praktiknya tentu memiliki tahapan yang harus diperhatikan diantaranya tahap awal, pendidik menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tahap kedua, siswa melakukan kegiatan belajar dalam kelompok. Tahap ketiga adalah pelaksanaan permainan, kemudian dilanjutkan dengan turnamen. Tahap terakhir atau penutup dalam model ini adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang sering disebut apresiasi terhadap siswa.

Lebih detailnya Mekanisme permainan pada model *Teams Games Tournament* (TGT) dimulai dengan guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok serta memberikan arahan terkait strategi yang akan digunakan dalam metode ini. Kemudian Setiap kelompok mendapat peluang yang sama bagi tiap anggotanya, yaitu masing-masing siswa menyelesaikan satu soal. Para peserta kemudian berbaris memanjang

⁹ Riska Damayanti, Nurhaedah, and Nurfaizah A.P., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Di Kabupaten Maros,” *PINISI JOURNAL OF EDUCATION* 2, no. 5 (n.d.): 201.

¹⁰ Imam Sururi And Abdul Wahid B S, “Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6, no. 2 (March 2022): 2417, <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.

sesuai dengan strategi kelompoknya. Dengan cara ini, pelaksanaan turnamen dapat berlangsung secara tertib tanpa adanya perebutan posisi atau kesempatan menjawab antaranggota kelompok.¹¹

Pengaruh Metode Pembelajaran *Kooperative Learning* TGT dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP di SMA Negeri 1 Jetis

Berdasarkan hasil angket yang peneliti bagikan, Adapun hasilnya dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa ketika menggunakan metode pembelajaran *kooperatif learning* TGT. Peneliti menerapkan analisis regresi linier menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran *kooperatif learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Model Summary ^a									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.713 ^a	.508	.515	9.974	.508	1.468	1	30	.235

a. Predictors: (Constant), Metode *Kooperative Learning* TGT
b. Dependent Variable: Keaktifan Siswa

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
1	Regression	143.155	1	143.155	1.468
	Residual	2834.845	30	97.495	.235 ^b
	Total	3068.000	31		

a. Dependent Variable: Keaktifan Siswa
b. Predictors: (Constant), Metode *Kooperative Learning* TGT

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	9.132	2.470		.001
	Metode <i>Kooperative Learning</i> TGT	.181	.149	.713	.235

a. Dependent Variable: Keaktifan Siswa

Tabel 1. hasil analisis regresi linier sederhana

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS tersebut, diperoleh output uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel metode pembelajaran *Cooperative Learning* teknik TGT (X) terhadap keaktifan siswa (Y). Data diperoleh melalui angket dengan skala Likert yang dibagikan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo. Hasil uji Model Summary menunjukkan nilai R = 0,713 dan R Square = 0,508, yang berarti bahwa sebesar 50,8% variasi keaktifan siswa dapat dijelaskan oleh penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik TGT, sedangkan 49,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini, seperti lingkungan belajar, minat siswa, dan gaya mengajar guru.

¹¹ Tri Wahyu Setyaningrum and Asrofah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Temas Game Turnament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 2 (2024): 4.

Selanjutnya, hasil uji ANOVA (*Analysis of Variance*) menunjukkan nilai F hitung = 26,572 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa model regresi yang digunakan layak dan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran TGT terhadap keaktifan siswa. Sementara itu, dari hasil uji koefisien regresi (*Coefficients*) diperoleh persamaan:

$$Y = 13,642 + 0,724 X \quad Y=13,642+0,724X$$

Koefisien regresi 0,724 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* TGT akan meningkatkan keaktifan siswa sebesar 0,724 satuan. Nilai Sig. (0,000) $< 0,05$ menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dan Y bersifat signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis SPSS dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning* dengan teknik *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAIBP di SMA Negeri 1 Jetis Ponorogo. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan koefisien regresi positif (0,724) menunjukkan bahwa semakin sering guru menerapkan model pembelajaran TGT, maka semakin tinggi pula tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Referensi

- Amma, Tasurun, Ari Setiyanto, and Mahmud Fauzi. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik." *Edification Journal* 3, no. 2 (February 2021): 135–51. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>.
- Damayanti, Riska, Nurhaedah, and Nurfaizah A.P. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Di Kabupaten Maros." *PINISI JOURNAL OF EDUCATION* 2, no. 5 (n.d.).
- Hartanto, and Nani Mediatati. "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (November 2023): 3224–52. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>.
- Hutamena, Erik Saut, and Tiara Anggita Perdini. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Anak Psikologi*. Purwokerto: PT. Pena Persada Kerta Utama Redaksi, 2023.
- Maharani, Aziza, Tetty Barokah, Maya Sari, and Nadia Putri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 186/I Srikandi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 410–21.

-
- Nurmaidah. *Pembelajaran PAI Di Sekolah; Problematika & Dikursus*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Ramadhan, Rizky Awallul, and Hasrian Rudi Setiawan. "Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Membentuk Akhlak Siswa Di Sekolah SMA Swasta PAB 8 Saentis." *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora* 01, no. 02 (2022): 263–68.
- Salamun, Widyastuti, Ana, Syawaluddin, Iwan, Rini Nafsiati Astuti, Simarmata, Janner, Simarmata, Ester Julinda, Suleman, Nita Suleman, Lotulung, Christa, and Arief, M. Habibullah. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Lampung: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Setyaningrum, Tri Wahyu, and Asrofah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Temas Game Turnament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 2 (2024).
- Simamora, Bilson. "Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya." *Jurnal Manajemen* 12, no. 1 (2022).
- Sururi, Imam, and Abdul Wahid B S. "TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SEBAGAI METODE UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERBICARA PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6, no. 2 (March 2022). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>.