

PENINGKATAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI TEAM GAMES TOURNAMENT

Andika Cahya Pratama^{1*}, Anis Sukmawati²

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Indonesia

*E-mail: cahyaandikaa29@gmail.com

ABSTRAK

Studi yang disusun dari laporan hasil PLP ini berorientasi pada cara guru menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan kreatif bagi peserta didik. Model pembelajaran tersebut menjadi kunci utama bagi para guru untuk meningkatkan *engagement* (keterlibatan) peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam melalui *team games tournament*. Metode kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kegiatan selama PLP ini menemukan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat setelah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase pada setiap aspek keterlibatan peserta didik, yaitu, aspek mengikuti pembelajaran meningkat 18%, aspek mengajukan pertanyaan meningkat 40%, aspek menjawab pertanyaan meningkat 18%, aspek berpartisipasi dalam diskusi meningkat 50%, dan aspek menyelesaikan tugas meningkat 15%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT ini dapat digunakan dalam pembelajaran PAI agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi saat proses belajar mengajar berlangsung.

Kata Kunci: Keterlibatan; Pendidikan Agama Islam; Peserta Didik; *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This teaching apprenticeship-based study investigates the role of teachers in designing effective, efficient, and creative learning experiences to enhance student engagement. The Team Games Tournament (TGT) learning model is positioned as a key pedagogical approach to foster active participation in Islamic Religious Education (PAI). The primary objective of this research is to examine the extent to which the implementation of the TGT model can improve students' engagement in PAI classrooms. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis followed three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate a significant improvement in student engagement following the implementation of the TGT model. Specifically, student engagement increased across all observed aspects: an 18%

increase in following lessons, a 40% increase in asking questions, an 18% increase in answering questions, a 50% increase in participating in discussions, and a 15% increase in completing tasks. In conclusion, the implementation of the TGT learning model has been proven to effectively enhance student engagements in Islamic Religious Education. This model not only prevents passivity among students but also motivates them to participate actively throughout the teaching and learning process. Accordingly, the TGT model can serve as a valuable strategy for teachers to cultivate both academic engagement and collaborative learning skills in PAI classrooms.

Keywords: *Engagement; Islamic Studies; Students; Teams Games Tournament*

Article History:	
Diterima	: 10-10-2025
Disetujui	: 10-11-2025
Diterbitkan Online	: 25-12-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius, moral, dan sosial peserta didik. Pendidikan ini tidak hanya menekankan aspek akademis, tetapi juga membina karakter mulia menurut ajaran Islam (Al-Baihaqi et al., 2024). Idealnya, pembelajaran PAI mampu mendorong peserta didik agar terlibat aktif dan bermanfaat saat proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI sering menghadapi tantangan rendahnya keterlibatan peserta didik. Banyak peserta didik yang hanya pasif mendengarkan, kurang aktif bertanya, serta minim dalam berpartisipasi pada diskusi kelas. Kondisi ini berdampak pada pemahaman materi yang tidak mendalam, serta lemahnya internalisasi nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari (Bararah, 2022).

Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher-centered*), cenderung verbalistik, serta kurang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan belajar generasi masa kini yang lebih menyukai pendekatan interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Adinda & Pahrudin, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi peserta didik secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan tidak monoton, peserta didik tidak merasa cepat jenuh dan bosan sehingga mereka lebih mudah menerima materi yang diberikan (Masruri & Misbah, 2023).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di Kelas VII-D SMPN 13 Surabaya, ditemukan bahwa peserta didik masih kurang terlibat dalam pembelajaran. Fenomena tersebut dapat dilihat dari banyak peserta didik yang tidak mendengarkan gurunya menjelaskan materi, ada yang mengantuk, melamun, dan lain sebagainya. Berdasarkan wawancara terhadap guru PAI SMPN 13 Surabaya, proses pembelajaran dinilai belum mampu mendorong partisipasi peserta didik. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan oleh guru cenderung monoton, seperti ceramah dan diskusi. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung pasif, kurangnya inisiatif untuk bertanya maupun merespon jika tidak ditunjuk. Maka dari itu, guru perlu

menerapkan strategi ataupun metode yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Senada dengan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) muncul sebagai pendekatan yang menjanjikan dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Model ini adalah salah satu model pembelajaran yang efektif, kooperatif, dan inovatif, serta mudah diterapkan kepada peserta didik. Model ini melibatkan kreativitas semua peserta didik tanpa membedakan status mereka, menjadikan teman sebaya sebagai tutor, dan mengandung permainan yang menarik. Salah satu keunggulan dari penerapan model TGT adalah tingginya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru mendampingi dan memberikan penguatan materi, sementara peserta didik bertanggung jawab penuh atas aktivitas mereka bersama teman sebaya. Materi yang telah diberikan akan diaplikasikan melalui kuis, dan hasil dari kuis ini akan mempengaruhi penilaian skor kelompok (Tamami, 2022).

Model TGT menekankan pada kolaborasi tim, persaingan yang positif, dan penghargaan atas prestasi yang dicapai (Slavin, 1995). Peserta didik dikelompokkan secara heterogen dalam tim kecil untuk belajar bersama. Setelah itu, mereka berkompetisi dalam turnamen akademik, di mana mereka mewakili tim mereka dan mengumpulkan poin untuk tim mereka. Secara keseluruhan, sintaks model TGT terdiri dari: 1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*); 2) Belajar dalam Tim (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan (*Tournament*), 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) (Fitria & Indra, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Slavin (1995) menegaskan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif yang efektif dalam membangun partisipasi aktif peserta didik (Slavin, 1995). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miranti dan Sanoto, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik. Pada siklus I, keaktifan peserta didik tercatat sebesar 57% dan meningkat menjadi 81% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga (Miranti & Sanoto, 2023).

Penelitian oleh Yuliawati membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik, yaitu dari 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57% pada siklus I menjadi 163,143 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II (Yuliawati, 2021).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wardani, dkk. membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas X di MA Al-Bairuny pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dibuktikan dengan data yang berdistribusi normal dan homogen, serta hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} (-3,982) < t_{tabel} (-2,00945)$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardani et al., 2022).

Namun demikian, penelitian terkait penerapan TGT dalam pembelajaran PAI masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pengukuran keterlibatan peserta didik secara komprehensif. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan

strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Rumusan Permasalahan dan Tujuan

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan utama dalam pembelajaran PAI di kelas VII-D SMPN 13 Surabaya adalah rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang berinisiatif bertanya, serta tidak bersemangat mengikuti kegiatan kelas. Dengan demikian, muncul pertanyaan apakah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI di kelas VII-D SMPN 13 Surabaya, menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya partisipasi mereka, serta menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi guru PAI.

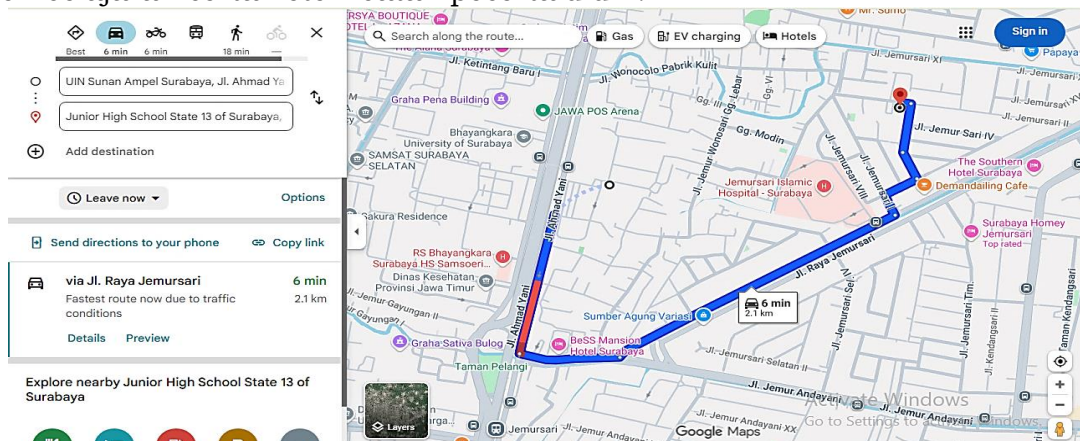
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Desain Kegiatan

Kegiatan ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya menggali data secara alami sesuai dengan situasi yang terjadi di kelas, sehingga dapat diperoleh gambaran nyata mengenai dinamika keterlibatan peserta didik.

2. Waktu, Lokasi, dan Partisipan

Kegiatan ini dilakukan di SMPN 13 Surabaya pada Juni hingga Agustus 2025 dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII-D yang berjumlah 30 peserta didik, terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Pemilihan kelas ini ditentukan secara *purposive sampling* yakni didasarkan pertimbangan guru PAI bahwa kelas tersebut menunjukkan keterlibatan belajar yang masih rendah sehingga relevan dengan tujuan penelitian. Selain peserta didik, guru PAI turut menjadi informan pendukung guna memperkuat data mengenai pelaksanaan pembelajaran serta keterlibatan peserta didik.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan di SMPN 13 Surabaya.

3. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi langsung di lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara partisipatif, yaitu peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran PAI dengan model TGT sambil mencatat perilaku keterlibatan peserta didik pada aspek mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas.

4. Instrumen Kegiatan

Untuk melihat tingkatan keterlibatan peserta didik, berikut adalah tabel pengkategorian keterlibatan peserta didik yang berorientasi pada Guttman (dalam Sugiyono, 2016: 139) sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori keterlibatan peserta didik

Kategori	Rentang persentase keterlibatan peserta didik (%)
Sangat Tinggi	$80 \leq x \leq 100$
Tinggi	$60 \leq x < 80$
Sedang	$40 \leq x < 60$
Rendah	$20 \leq x < 40$
Sangat Rendah	$0 \leq x < 20$

Tahap wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada beberapa peserta didik dan guru PAI untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pengalaman, kesan, dan hambatan dalam pembelajaran menggunakan TGT. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, catatan refleksi guru, serta hasil pekerjaan peserta didik sebagai bukti keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

5. Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahapan. Pertama, kondensasi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrakkan dan mentransformasi data mentah agar lebih bermakna. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun informasi dalam bentuk uraian naratif, tabel, maupun dokumentasi visual agar memudahkan dalam memahami keterlibatan peserta didik. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan makna dari data yang diperoleh untuk mengetahui sejauh mana penerapan TGT dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi ketika proses pembelajaran di kelas VII-D, peneliti mendapati bahwa proses pembelajaran PAI masih belum maksimal dalam aspek keterlibatan peserta didik. Hal ini dibuktikan pada hasil wawancara kepada peserta didik bahwa mereka cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung dikarenakan mereka merasa minder (kurang percaya diri) dan khawatir jawabannya salah. Selain itu, peneliti menggunakan instrumen observasi untuk mengetahui keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil observasi pembelajaran PAI

Aspek	Persentase	Kategori
Mengikuti pembelajaran	70%	Tinggi
Mengajukan pertanyaan	40%	Rendah
Menjawab pertanyaan	58%	Cukup
Berpartisipasi dalam diskusi	38%	Rendah
Menyelesaikan tugas	75%	Tinggi

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil pengamatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI mencakup lima aspek penting. *Pertama*, aspek mengikuti pembelajaran mencapai 70% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah cukup antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dan mampu menjaga fokus selama kegiatan berlangsung. Pada aspek mengajukan pertanyaan hanya memperoleh 40% dengan kategori rendah. Kondisi ini menandakan masih minimnya keberanian peserta didik untuk bertanya, yang dapat dipengaruhi oleh rasa kurang percaya diri ataupun kebiasaan belajar yang belum menekankan pada sikap kritis. Selanjutnya aspek menjawab pertanyaan berada pada angka 58% dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk merespons pertanyaan guru, meskipun ketepatan dan kualitas jawabannya masih perlu ditingkatkan. Aspek berpartisipasi dalam diskusi memperoleh hasil terendah, yaitu 38% dengan kategori rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih kurang aktif bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyampaikan pendapat atau terlibat aktif dalam diskusi kelompok. *Terakhir*, aspek menyelesaikan tugas mencapai 75% dengan kategori tinggi. Capaian ini membuktikan bahwa mayoritas peserta didik sudah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi, sekaligus menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru PAI kelas VII-D SMPN 13 Surabaya, dijelaskan bahwa mayoritas peserta didik masih menunjukkan kecenderungan pasif dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik kurang berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, bahkan partisipasi dalam diskusi juga masih rendah. Selain itu, perhatian peserta didik sering mudah teralih oleh faktor eksternal sehingga keterlibatan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran PAI belum optimal. Kondisi tersebut membuat peserta didik kurang fokus dalam memahami materi serta kurang aktif menanggapi instruksi guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya memperoleh data terkait model TGT yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Model TGT sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendorong peserta didik belajar melalui kerja sama dalam tim sekaligus menumbuhkan motivasi melalui kompetisi dalam permainan edukatif. Dengan demikian, model ini dipandang relevan untuk membangun keaktifan peserta didik, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

2. Hasil Penerapan TGT

Penerapan model TGT dilakukan sesuai sintaks mengadopsi Susanti, Muthoharoh, dan Suteja (2023) sebagai berikut.

a. Penyajian Kelas (Class Presentations)

Pada penyajian kelas, kelas dibuka dengan penyampaian materi yang akan diajarkan, yakni mengenai shalat jumat, syarat-syarat, rukun, hingga sunnah-sunnah dalam shalat jumat, serta pengenalan metode TGT oleh guru. Peserta didik harus memperhatikan penyampaian guru dengan cermat untuk membantu peserta didik dalam bekerja sama, karena kerja sama kelompok akan menentukan skor permainan.

b. Belajar dalam Tim (Teams)

Kelompok terdiri dari 6 anak yang memiliki kemampuan akademik, etnis, ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Tujuannya, dengan perbedaan ini

dapat memotivasi untuk berkontribusi dalam kelompok. Fungsi utamanya ialah memastikan seluruh anggota bisa memahami materi pembelajaran dengan baik dan mempersiapkan permainan agar optimal.

c. Permainan (Games)

Permainan ini berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi pelajaran, yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik. Setiap pertanyaan kemudian dipasangkan dengan jawaban yang benar.

d. Pertandingan atau Lomba (Tournament)

Peserta didik melakukan permainan dengan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban. Kelompok yang berhasil mencocokkan dan sesuai dengan kecocokan akan mendapatkan skor.

e. Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Setelah permainan selesai, guru akan mengumumkan dan memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.



Gambar 2. Pelaksanaan model TGT.

Penerapan model kooperatif tipe TGT ini membuat peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya hadir di kelas dan mendengarkan ceramah guru secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif. Mereka diajak untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, serta kegiatan pemecahan masalah yang relevan dengan materi. Guru memberikan instruksi yang jelas mengenai cara berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing.

Melalui proses ini, peserta didik belajar saling membantu dalam memahami materi, bertukar informasi secara konstruktif, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas kolaboratif tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti empati, sikap saling menghargai, serta kemampuan berkomunikasi efektif.

Setelah melakukan pembelajaran dengan model TGT pada materi shalat jumat di kelas VII-D SMPN 13 Surabaya, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut.

Dari tabel di bawah ini, keterlibatan peserta didik setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT), terlihat bahwa keterlibatan peserta didik secara keseluruhan berada pada kategori sangat tinggi. Persentase rata-rata dari seluruh aspek mencapai lebih dari 86%, yang menunjukkan adanya

peningkatan signifikan dibandingkan kondisi sebelum penggunaan model TGT.

Tabel 3. Keterlibatan Peserta Didik Setelah Penerapan Model TGT.

Aspek	Persentase	Kategori
Mengikuti pembelajaran	88%	Sangat Tinggi
Mengajukan pertanyaan	80%	Tinggi
Menjawab pertanyaan	86%	Sangat Tinggi
Berpartisipasi dalam diskusi	88%	Sangat Tinggi
Menyelesaikan tugas	90%	Sangat Tinggi

Aspek mengikuti pembelajaran memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa peserta didik sudah mampu memberikan perhatian penuh terhadap materi dan instruksi guru, serta menunjukkan sikap serius dalam proses belajar. Pada aspek mengajukan pertanyaan, persentase mencapai 80% dengan kategori tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberanian peserta didik untuk bertanya mulai tumbuh, meskipun masih perlu terus dilatih agar menjadi budaya belajar yang lebih kuat.

Sementara itu, aspek menjawab pertanyaan mencapai 86% dan aspek berpartisipasi dalam diskusi mencapai 88%, keduanya berada pada kategori sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya berani menanggapi pertanyaan guru, tetapi juga aktif memberikan kontribusi dalam diskusi kelompok maupun kelas. Hal ini membuktikan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Adapun aspek menyelesaikan tugas memperoleh hasil paling tinggi, yakni 90% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang kuat dalam mengerjakan tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok, sehingga tanggung jawab belajar semakin terbangun.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Hampir seluruh aspek keterlibatan menunjukkan capaian yang sangat tinggi, yang berarti model ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase pada setiap aspek keterlibatan peserta didik. Aspek mengikuti pembelajaran yang sebelumnya hanya mencapai 70% meningkat menjadi 88%. Aspek mengajukan pertanyaan yang awalnya 40% meningkat signifikan menjadi 80%. Pada aspek menjawab pertanyaan, terjadi peningkatan dari 58% menjadi 86%. Demikian pula pada aspek berpartisipasi dalam diskusi, dari 38% meningkat menjadi 88%. Sementara itu, aspek menyelesaikan tugas juga menunjukkan peningkatan dari 75% menjadi 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT mampu mendorong peserta didik lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan akademik, tetapi juga mengasah keterampilan sosial peserta didik melalui kerja sama, diskusi, dan kompetisi sehat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil ini, disarankan agar guru PAI menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara berkelanjutan sebagai

alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Guru perlu merancang aktivitas belajar yang variatif pada setiap tahap TGT agar suasana kelas tetap interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penting untuk memberikan pendampingan yang merata pada setiap kelompok agar semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, C., & Pahrudin, A. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 8(2), 427. <https://doi.org/10.24127/att.v8i2.3482>
- Al-Baihaqi, Z. I., Haironi, A., & Hilalludin. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 19(1), 1290–1296. <https://doi.org/10.55558/alihda.v19i1.122>
- Bararah, I. (2022). Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 401. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.14781>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Deepublish.
- Masruri, E. M. H., & Misbah, M. (2023). Studi Literatur: Efektivitas Penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 301–317. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.9297>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis "A Methods Sourcebook Edition 3."* SAGE Publication.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 2637–2646. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanti, S. A., Muthoharoh, & Suteja. (2023). The Effect of Implementation of the Team Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning Model on The Learning Outcomes of Islamic Religious Education and Character (PAIBP) for Vocational High School (SMK) Students Al-Hidayah Cirebon. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 17(2), 182–197. <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/2525>
- Tamami, B. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Annaba'*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>
- Wardani, D. K., Alaul Huda, S. A., & AL-Adawiyah, R. Al. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(3), 41–47. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i3.727>
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>