

ABSTRAK
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
***TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN**
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMK KRISTEN PENABUR
PURWOREJO

Oleh :

Amallia Abbas

Fokus dan pertanyaan penelitian ini adalah: 1) Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo, 2) Apa saja kendala – kendala yang dihadapi selama mengimplementasikan model pembelajaran TGT, 3) Bagaimana dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Dengan menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi data yang kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis model interaktif dari Miles dan Hiberman, meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Adapun hasil penelitian yang ditemukan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo, telah dilakukan di tahun ajaran 2018/2019. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru dan juga sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut teori Slavin, yaitu meliputi : presensi kelas, belajar tim, dan turnamen berupa permainan. Selain itu terdapat beberapa kendala dalam penerapan model TGT ini, yaitu antara lain kendala pada waktu dan pada peserta didik. Namun, model pembelajaran ini memiliki dampak yang positif juga untuk peserta didik, diantaranya yaitu peserta didik menjadi lebih aktif, mandiri, memiliki rasa tanggung jawab dan persaingan sehat.

Implikasi hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci : *Model Pembelajaran, Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL with TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING at the 1st grade of SMK KRISTEN PENABUR PURWOREJO

By: Amallia Abbas

The main focus of this research are 1) How the cooperative learning model with Team Games Tournament (TGT) was implemented in IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING at the 1st grade of SMK KRISTEN PENABUR PURWOREJO, 2) What are the constraints faced during implementing the TGT learning model, 3) What is the impact implementation of the TGT cooperative learning model.

This study is field research wick data been gathered through observation, interview, documentation, and triangulation of data which are then analyzed using interactive model analysis techniques from Miles and Hiberman, including data collection, data reduction, presentation, conclusions.

Result of the research found that the implementation of cooperative learning model with Team Games Tournament (TGT) in Islamic Education learning at the 1st grade of SMK KRISTEN PENABUR PURWOREJO have been conducted in the 2018/2019 school year. this learning model has been implemented according to Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) made by the teacher and also in accordance with the terms and conditions of implementation of TGT by Slavin which includes: checking class attendance, team learning, and tournaments in the form of games. There are several obstacles in the application of the TGT model, which includes the limit of time and the problem on students themselves. However, This learning model has a positive impact on students as well, students become more active, independent, have a sense of responsibility and competition.

The implications of the results of this study are expected to be taken into consideration to develop an active, innovative, creative, and enjoyable learning process so it can be meaningful for students.

Keywords: *Learning Model, Team Games Tournament (TGT)*