

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

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikam



Oleh:

Nama : Amallia Abbas

NIM : 15422162

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**YOGYAKARTA**  
2019

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

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikam



Oleh:

Nama : Amallia Abbas

NIM : 15422162

Pembimbing:

Edi Safitri, S.Ag., M.S.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**YOGYAKARTA**

2019

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang (Sidiknas) atau Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 yang berisi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.<sup>1</sup> Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tiap individu yang diperlukan untuk hidup didalam masyarakat dan mempersiapkan peserta didik untuk memenuhi persyaratan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Di dalam pendidikan ada yang disebut dengan *input*, proses dan *output*. *Input* merupakan masukan, di dalam input itu terdapat proses yaitu pada saat pembelajaran, dimana akan menghasilkan suatu *output* yang berarti hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran yang ada dalam diri peserta didik tersebut. Proses pembelajaran di sekolah adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik serta lingkungan pada saat belajar mengajar demi tercapainya pembelajaran yang efektif.

Pendidikan Agama Islam yaitu suatu usaha untuk memelihara dan mengembangkan fitrah manusia menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil) sesuai dengan norma Islam.<sup>2</sup> Selain itu ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subjek didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman dari sumber utamanya yaitu Al-Qur’an dan Hadits. Pendidikan Agama Islam merupakan sarana utama untuk membentuk kepribadian, dimana peserta didik mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan norma dan hukum syariat yang ada di dalam Islam.<sup>3</sup>

Indonesia merupakan negara yang di dalamnya terdapat pluralisme agama. Banyak lembaga pendidikan baik formal maupun non formal yang peserta didiknya menganut berbagai keyakinan (agama). Seperti halnya yang terjadi di SMK Kristen Penabur Purworejo, meskipun sekolah ini notabennya Kristen tetapi ada beberapa peserta didiknya yang beragama Islam. Pada penelitian Rizqi ‘Ainunhayati mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik Muslim Di Lembaga Pendidikan Non Muslim (Studi Kasus Di SMK Kristen Penabur Purworejo)”. Penelitian ini memaparkan mengenai adanya pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang notabennya Kristen. Dalam penelitian juga menuliskan problematika dan solusi untuk mengatasi masalah mengenai Pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.

Problematika pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimaksud diatas adalah sarana dan prasarana yang belum terpenuhi, penataan posisi tempat duduk yang masih konvensional atau guru tidak pernah merubah posisi tempat duduk peserta didik. Guru juga tidak memvariasi bentuk tempat duduk peserta didik, baik bentuk U, melingkar, bentuk L maupun persegi. Sehingga peserta didik merasa bosan dan membuat peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMK sederajat sangat diperlukan. Guru harus mampu mengajarkan, mendidik, dan membimbing peserta didik sesuai dengan ajaran-ajaran Islam. Hal ini bertujuan agar jasmani dan rohani peserta didik

---

<sup>1</sup> Undang-undang RI no.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Fokus Media, 2009), hal. 2

<sup>2</sup> Acmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Aditya Media, 1992), hal. 20.

<sup>3</sup> Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2005), hal. 37-38.

berkembang dan tumbuh secara selaras. Maka dari itu seorang guru dituntut untuk melakukan perbaikan dalam cara menyajikan dan menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilakukan dengan pemilihan model, metode, atau strategi mengajar yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo pada tanggal 22 Maret 2019, penulis mendapatkan beberapa informasi. Di kelas X ada 24 peserta didik beragama Islam dan digabungkan menjadi satu kelas yang sama ketika pelajaran Pendidikan Agama Islam. Terdapat 16 peserta didik laki-laki dan 8 perempuan. Peserta didik yang berada dalam satu kelas tersebut berbeda-beda jurusan diantaranya jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), akuntansi, farmasi, pemasaran, dan administrasi perkantoran.

Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab canggungnya proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Peserta didik menjadi pasif ketika di dalam kelas karena merasa asing atau tidak akrab dengan teman sekelasnya dan menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran. Dalam hal bertanya mereka masih malu bertanya baik kepada guru ataupun kepada peserta didik lain. Hal ini dikarenakan peserta didik memiliki anggapan bahwa peserta didik yang bertanya adalah peserta didik yang bodoh, dalam mengungkapkan pendapat peserta didik masih malu karena takut jawabannya salah. Mereka juga merasa jenuh dan mengantuk.

Maka dari itu guru mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau yang biasa disebut *TGT*. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini mulai diterapkan pada tahun ajaran 2018/2019. Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling belajar bersama. Peserta didik tidak hanya mendengarkan melainkan turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga informasi dan pengetahuan yang didapat tidak mudah dilupakan. Salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini yang mudah dan sesuai untuk diterapkan dengan melihat situasi dan kondisi kelas di sana. Dengan melihat salah satu tahapan *TGT* yaitu game (permainan) akan membuat peserta didik tidak jenuh dan bosan saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu juga dapat membuat peserta didik saling akrab dan mengenal satu sama lain.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk menindaklanjuti penelitian Rizqi 'Ainunhayati yang telah melakukan penelitian mengenai adanya pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang notabennya Kristen. Penulis lebih memfokuskan pada model pembelajarannya. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo tahun ajaran 2018/2019”.

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

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 kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo?
3. Bagaimana dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk ;

1. Mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.
2. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi selama mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.
3. Mengetahui dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.

Kegunaan Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi lembaga pendidikan.
  - b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi bahan rujukan dalam pemilihan model pembelajaran bagi guru Pendidikan Agama Islam khususnya dan guru bidang studi yang lain pada umumnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi peserta didik :
    - 1) Melalui metode ini peserta didik tidak lagi merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.
    - 2) Peserta didik memperoleh kemudahan dalam mempelajari materi PAI yang sifatnya teoritis.
    - 3) Peserta didik lebih mengenal teman sekelasnya sehingga lebih enjoy dan asyik ketika belajar.
  - b. Bagi guru :
    - 1) Sebagai informasi untuk para guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sehingga dapat menjadi acuan dalam peningkatan mutu pendidikan.
    - 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi para guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menentukan model pembelajaran kooperatif yang tepat saat mengajar.
  - c. Bagi peneliti :
    - 1) Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh.
    - 2) Sebagai bekal bagi peneliti kelak supaya memperhatikan model mengajar yang tepat khususnya model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT).

#### D. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan penjelasan sistematika, maka penulis menyusun skripsi ini berdasarkan urutan sebagai berikut :

Pada BAB I pendahuluan, berisi tentang landasan untuk dilakukannya penelitian, seperti : latar belakang permasalahan, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Pada BAB II kajian pustaka dan landasan teori, terdapat dua bagian yaitu yang pertama kajian pustaka yang berisi tentang penelitian dan pengkajian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Kedua landasan teoritik yang berisi tentang teori yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

Pada BAB III strategi penelitian, berisi tentang strategi yang akan digunakan oleh peneliti, seperti : pendekatan dan jenis penelitian, tempat atau lokasi penelitian, informan peneliti, teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data.

Pada BAB IV yaitu hasil dan pembahasan. Hasil penelitian berisi tentang deskripsi atau paparan sejumlah data empiris yang diperoleh melalui studi lapangan dengan menggunakan teknik analisis data metode interaktif.

Pada BAB V yaitu penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian ini serta saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan berupa masukan untuk kedepannya.

#### Kajian Pustaka

Guna melengkapi proposal penelitian ini, maka penulis akan menggunakan beberapa tinjauan dari penelitian – penelitian terdahulu.

1. Hasil penelitian Rizqi 'Ainunhayati (2017) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Jurusan Pendidikan Agama Islam, dalam skripsi yang berjudul "*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik Muslim Di Lembaga Pendidikan Non Muslim (Studi Kasus Di SMK Kristen Penabur Purworejo)*".<sup>4</sup> Dalam penelitian ini memaparkan mengenai adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yang notabennya Kristen. Maka dari itu penulis tertarik untuk menindaklanjuti penelitian dengan berfokus pada model pembelajarannya.
2. Hasil penelitian Syahrianti (2014) Fakultas Tarbiyah UIN Alauddin Makassar, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI), dalam skripsi yang berjudul "*Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kec. Polut Kabupaten Takalar*". Peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil peserta didik tidak rajin 16% dan peserta didik rajin 84% sedangkan pada siklus II mencapai hasil peserta didik tidak rajin 4% dan peserta didik rajin 96% ini berarti terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 12%.<sup>5</sup> Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah pada variabel dan jenis penelitiannya. Penelitian Syahrianti berfokus pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik dan menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedang penelitian

---

<sup>4</sup> Rizqi Ainnunhayati, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik Muslim Di Lembaga Pendidikan Non Muslim (Studi Kasus di SMK Kristen Penabur Purworejo)", *Skripsi*, Semarang: UIN Walisongo, 2017, hal.5.

<sup>5</sup> Syahrianti, "Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kec. Polut Kabupaten Takalar", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin, 2014, hal. 56.

penulis berfokus pada implementasi model pembelajarannya dan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selain itu penelitian Syahrianti menerapkan model pembelajaran TGT tersebut pada anak MTs yang memang setiap harinya berada dalam satu kelas yang sama. Sedangkan penelitian penulis diterapkan pada peserta didik SMK yang setiap harinya tidak berada di dalam satu kelas yang sama.

3. Maulana Yusuf (2015) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Jurusan Geografi, dalam skripsi yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Negara Maju Dan Negara Berkembang Peserta didik Kelas IX SMP Islam Sudirman Ambarawa*". Efektivitas pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran TGT pada mata pembelajaran IPS kelas IX 2015/2016 yaitu cukup efektif, karena kriteria pembelajaran efektif sudah terpenuhi, kriteria tersebut seperti (1) ketercapaian ketuntasan belajar, dari pengambilan data pre test dan post test dapat diketahui terjadi peningkatan tingkat ketercapaian ketuntasan belajar. (2) peningkatan terdapat peningkatan hasil belajar yang bisa dinyatakan normal, dengan nilai rata-rata pre test 67,17 dan nilai rata-rata post test 72,50 dengan peningkatan sebesar 5,33.<sup>6</sup> Penelitian Maulana Yusuf dengan penelitian penulis sama – sama mengimplementasikan model pembelajaran TGT. Akan tetapi penelitian Maulana Yusuf berfokus pada mata pelajaran IPS dengan melihat pada perubahan hasil belajar peserta didik dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian penulis berfokus pada implementasi model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selain itu terdapat perbedaan lain pada kedua penelitian tersebut, yaitu; penelitian Maulana Yusuf mengimplementasikan model pembelajaran TGT pada peserta didik yang sejurusan dan berada dalam satu kelas yang sama. Sedangkan penelitian penulis mengimplementasikan model pembelajaran TGT pada peserta didik yang berbeda – beda jurusan dan tidak setiap harinya berada di dalam satu kelas yang sama.
4. Ruth Lana Monika (2013) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, dalam skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*". Pada penelitian Ruth Lana Monika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.<sup>7</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada variabel dan jenis penelitiannya. Penelitian Ruth Lana Monika berfokus pada peningkatan hasil belajar dan minat peserta didik dan menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan penelitian penulis berfokus pada implementasi model pembelajarannya dan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Persamaan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan model pembelajaran TGT.
5. Abdul Aziz (2018) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jurusan Pendidikan Agama Islam, dalam skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Peserta didik Kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang*". Pada penelitian Abdul Aziz menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil

---

<sup>6</sup> Maulana Yusuf, "Implementasi Model Pembelajaran Team – Games–Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Negara Maju Dan Negara Berkembang Peserta didik Kelas IX Smp Islam Sudirman Ambarawa", *Skripsi*, Semarang: Unnes, 2015, hal. 81.

<sup>7</sup> Ruth Lana Monika, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2013, hal. 92.

belajar Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada kitab Allah pada peserta didik kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian tindakan kelas pada pra siklus yang mencapai KKM hanya 10 peserta didik atau 38,46% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,78%. Pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 18 peserta didik atau 69,23% dengan nilai rata-rata kelas 76,23%. Adapun pada siklus II sebanyak 23 peserta didik atau 88,46% telah mencapai KKM, nilai rata-rata kelas pada siklus dua ini 81,35%.<sup>8</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada jenis penelitian yang mana dalam skripsi tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) sedangkan peneliti akan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif.

6. Pada penelitian Lia Wahidah (2016) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dalam skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat*". Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>9</sup> Penelitian Lia Wahidah menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedang penelitian penulis menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian Lia Wahidah berfokus pada peningkatan hasil belajar. Penelitian penulis berfokus pada sejauh mana model pembelajaran TGT itu diimplementasikan pada kelas X SMK Kristen Penabur Purworejo.
7. Nizar Ardiansah (2015) Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, dalam skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Wirosari Kabupaten Grobogan*". Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan standar kompetensi Melakukan Perbaikan dan atau Setting Ulang Sistem PC pada kelas X TKJ 1 SMK N 1 Wirosari.<sup>10</sup> Persamaan dalam penelitian ini adalah subjek yang diteliti sama – sama siswa kelas X SMK. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian Nizar Ardiansah meneliti siswa SMK satu jurusan dan berada di dalam satu kelas yang sama, sedangkan penelitian penulis meneliti siswa yang berbeda jurusan dalam satu kelas.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka – angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kualitatif juga dimaksudkan

---

<sup>8</sup> Abdul Aziz, "Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Peserta didik Kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang", *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2018)

<sup>9</sup> Lia Wahidah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat", *Skripsi*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung)

<sup>10</sup> Nizar Ardiansah, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Wirosari Kabupaten Grobogan", *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015).



sebagai jenis penelitian yang temuan – temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau hitungan lainnya.<sup>11</sup>

Menurut Sukmadinata, penelitian kualitatif bersifat induktif, peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan yang seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan. Penelitian kualitatif mempunyai dua tujuan utama, yaitu: 1) menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*) dan 2) menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai itulah maka penelitian kualitatif menggunakan instrumen pengumpulan data yang sesuai dengan tujuannya.<sup>12</sup>

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) karena penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data berupa informasi melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang data-datanya diperoleh secara langsung dari lapangan yaitu ketika kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Kristen Penabur Purworejo.

Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas mengenai implementasi model pembelajaran TGT pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kirsten Penabur Purworejo.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Kristen Penabur Purworejo di Jl. Dr. Setiabudi 18 Purworejo, Jawa Tengah.

### 2. Waktu Penelitian

Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

## **C. Informan Penelitian**

1. Nana, S.E., Kepala Sekolah SMK Kristen Penabur Purworejo. Guna memperoleh informasi gambaran umum sekolah dan bagaimana tanggapannya mengenai implementasi model pembelajaran TGT yang telah diterapkan pada peserta didik kelas X.
2. Yaya, S.Pd., Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK Kristen Penabur Purworejo. Guna memperoleh informasi bagaimana persiapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan bagaimana implementasi model pembelajaran team games tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Peserta didik muslim kelas X SMK Kristen Penabur Purworejo yang berjumlah 4 (empat) orang, yaitu: Fila jurusan administrasi perkantoran, Didi jurusan TKJ, Nani jurusan farmasi dan Adul jurusan Teknik Komputer Jaringan. Guna memperoleh informasi bagaimana hasil dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.

## **D. Teknik Penentuan Informan**

Teknik penentuan informan yang peneliti gunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan

---

<sup>11</sup> Anselm Straus dan Juliet Corbin, *Dasar – Dasar Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 4.

<sup>12</sup> Bachtiar S.Bahri, “*Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*”, Vol.10 (2010), hal. 50

pertimbangan tertentu. Atau teknik *purposive sampling* yaitu memiliki kriteria tertentu yang dapat memperkuat alasan seseorang menjadi subyek penelitiannya.<sup>13</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid pada suatu penelitian, maka teknik pengumpulan data sangat membantu dan menentukan kualitas dari penelitian dengan kecermatan memilih dan menyusun. Teknik pengumpulan data ini akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah yang valid. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap sesuatu, dan observasi dalam konteks penelitian ilmiah (*scientific observation*) adalah bukan sekedar pengamatan atau melihat sesuatu, melainkan pengamatan yang memenuhi standar atau tujuh ciri, yaitu: (1) cermat, yaitu usaha untuk menggambarkan sesuatu sebagaimana adanya; (2) sedapat mungkin harus tepat dan pasti (*as precise and exact as necessary*); (3) sistematis, dalam usaha untuk memperoleh data yang relevan; (4) dicatat secara lengkap dan terperinci secepat mungkin; (5) obyektif, dalam arti bebas dari kepentingan, penyimpangan, kecenderungan, atau angan-angan pribadi sejauh mungkin; (6) dilakukan oleh pengamat yang terlatih yang mengetahui apa yang dicari dan bagaimana mengenalnya; dan (7) dilaksanakan dalam kondisi-kondisi yang dikendalikan (*conducted under controlled conditions*), yang mengurangi bahaya kekeliruan, penipuan diri atau penafsiran yang salah.<sup>14</sup>

Untuk jenis penelitian kualitatif, dalam hal ini penulis mempergunakan teknik observasi partisipatif (observasi tak terstruktur). Bentuk observasi ini tidak seketat seperti observasi terstruktur, dimana peneliti masuk ke lokasi penelitian hanya berbekal buku rekaman observasi, apa saja yang dialami dan disaksikan di lokasi penelitian langsung direkam dengan baik. Jadi peneliti tidak membuat terlebih dahulu dalam rumusan format yang ketat tentang data yang akan dikumpulkan.<sup>15</sup>

Penulis menggunakan metode ini untuk memperoleh data sebagai berikut:

- a. Kondisi lingkungan SMK Kristen Penabur Purworejo
- b. Sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Kristen Penabur Purworejo
- c. Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.

Instrumen yang dipergunakan untuk melakukan observasi dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* pada peserta didik kelas X SMK Kristen Penabur Purworejo adalah berupa lembar observasi/lembar pengamatan.

### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara yang dipergunakan adalah metode wawancara tak terstruktur atau yang disebut dengan wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena sosial sesuai dengan

---

<sup>13</sup> Muhammad Idrus, *Strategi Penulisan Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. (Yogyakarta: Penerbit Erlangga), hal. 93

<sup>14</sup> Arifin, 2013, *Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Lilin Persada Press, hal 218

<sup>15</sup> Arifin, *Penelitian Pendidikan*, hal 218

pemahaman para pelakunya itu sendiri.<sup>16</sup> Pengumpulan data melalui wawancara tak terstruktur akan berhenti apabila sudah tidak lagi diperoleh data yang baru.

Untuk mendapatkan data tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas X, maka peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pihak. Adapun yang termuat dalam wawancara adalah berupa pertanyaan - pertanyaan yang ditujukan untuk peserta didik kelas X, Guru Pendidikan Agama Islam kelas X, dan kepala sekolah SMK Kristen Penabur Purworejo. Metode wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Tujuan menggunakan wawancara jenis ini adalah memperbanyak data dari informan.

### 3. Dokumentasi

Dokumen adalah benda-benda tertulis yang dapat memberikan berbagai macam keterangan. Metode dokumentasi merupakan suatu cara memperoleh data mengenai hal-hal tertentu terutama peninggalan tertentu, arsip-arsip dan sebagaimana yang berkaitan dengan subjek yang diteliti.

## F. Uji Keabsahan Data

Untuk pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat maka dipilih dan ditentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan keabsahan data yang diperoleh. Keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik triangulasi.

Triangulasi data adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada sekaligus mengecek kreabilitas data.<sup>17</sup> Dengan kata lain, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Hiberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Model interaktif ini terbagi menjadi empat hal, yaitu :

### 1. Pengumpulan data (*Data collecting*)

Pada analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

### 2. Kondensasi data (*Data condensation*)

Kondensasi data adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya. Kondensasi (pengembunan) data berarti mengubah data yang sebelumnya menguap menjadi lebih padat (air). Letak perbedaan antara Reduksi dengan Kondensasi terletak pada cara penyederhanaan data. Reduksi cenderung memilah kemudian memilih, sedangkan kondensasi menyesuaikan seluruh data yang dijarah tanpa harus memilah (mengurangi) data.

### 3. Penyajian data (*Data display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan "*the most frequent form of display data for*

---

<sup>16</sup> Arifin, *Penelitian Pendidikan*, hal. 220

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 336

*qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. *"looking at displays help us to understand what is happening and to do some thing-further analysis or caution on that understanding"* Miles and Huberman. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan chart.

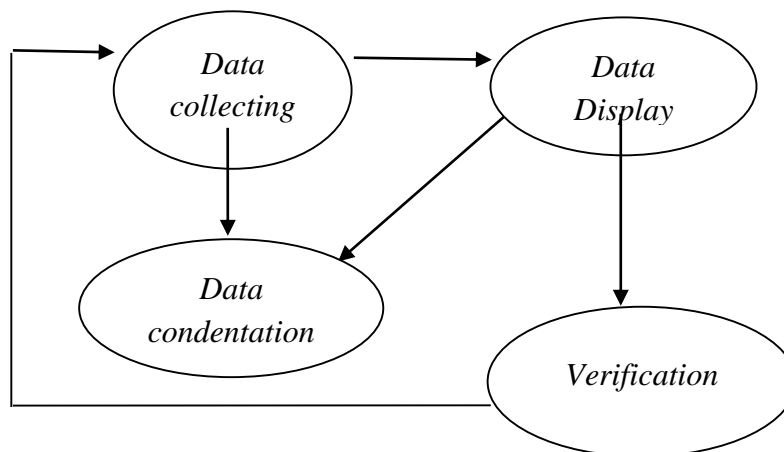
#### 4. Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/verification*)

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Berikut ini merupakan diagram model analisis interaktif Miles dan Hiberman:



Gambar 3. Model Analisis Interaktif Miles dan Hiberman

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMK Kristen Penabur Purworejo.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah untuk diterapkan. Model pembelajaran ini melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa melihat adanya perbedaan status (heterogen). TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis sistem skors kemajuan individu. Pada model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* ini para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.<sup>18</sup>

Penerapan model pembelajaran kooperatif ini banyak diterapkan di sekolah-sekolah pada umumnya. Hanya saja mungkin pada implementasinya berbeda-beda. Seperti yang penulis temukan saat melakukan observasi di SMK Kristen Penabur Purworejo. Bahwasanya sekolah tersebut telah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Hal ini dikarenakan model pembelajarannya yang dapat mengarahkan peserta didik untuk senantiasa aktif dalam proses pembelajaran yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama. Sehingga pengetahuan yang mereka dapatkan bukan semata-mata hanya dari gurunya saja, melainkan juga akan mendapatkan pengetahuan dari teman mereka yang memiliki intelegensi atau pemahaman yang lebih baik akan materi pembelajaran atau yang biasa disebut dengan tutor sebaya. Selain tutor sebaya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini juga dapat membuat peserta didik memiliki rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan dapat mengakrabkan peserta didik satu dengan peserta didik lain yang berbeda jurusan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* telah diterapkan di SMK Kristen Penabur Purworejo baru-baru ini pada periode pembelajaran tahun 2018/2019. Penerapan model pembelajaran TGT di SMK Kristen Penabur Purworejo pada mata

<sup>18</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : theory, research and practice*, alih bahasa Narulita Yusron, Cet. xvii (Bandung : Nusa Media, 2016), hal. 163-165.

pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagaimana diungkapkan langsung oleh Yaya selaku guru PAI, sebagai berikut:

Baru diterapin di tahun ini. Jadi sebelumnya KBM di kelas biasa menggunakan metode ceramah, kelompokan trus diskusi habis itu saya suruh ngerjakan soal. Anak – anak malah ngobrol sendiri, ngantuk, trus pas saya suruh tanya juga gak ada yang tanya. Nah waktu tak suruh kelompokan saya lihat kok kelompoknya itu – itu aja kebanyakan mereka memilih sekelompok dengan yang sejurusan sama mereka. Melihat siswa yang berbeda jurusan tidak saling kenal dan pasif ketika di kelas makanya saya coba terapin model TGT ini.<sup>19</sup>

Dari hasil wawancara di atas, terlihat keresahan guru dengan adanya peserta didik yang jenuh dan mengantuk ketika mengikuti KBM di kelas. Selain itu pada saat pembagian kelompok, kebanyakan peserta didik memilih untuk satu kelompok dengan teman sejurusannya. Hal ini menjadikan salah satu alasan guru memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Dengan melihat situasi dan kondisi kelas di sana, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* cocok untuk diterapkan karena pada model pembelajaran ini terdapat unsur pembagian kelompok secara acak atau heterogen serta adanya unsur permainan berupa turnamen akademik yang akan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan penerapannya disesuaikan dengan karakter dan tujuan yang ingin dicapai oleh masing – masing guru mata pelajaran. Dari hasil wawancara Yaya mengungkapkan sebagai berikut:

....tergantung nanti materi yang saya ajarkan tentang apa. Saya lihat materinya dulu trus saya lihat kira kira cocoknya pake metode atau strategi apa. Kebetulan kemarin itu kan materinya tentang indahnya mencari ilmu dan semangat berbagi ilmu pengetahuan, menurut saya cocok pake TGT. Soalnya kan di dalam TGT itu ada diskusi kelompok. Nah itu kan bisa dikaitkan dengan semangat berbagi ilmu pengetahuan. Jadi siswa bisa mengimplementasikan langsung materi indahnya berbagi ilmu pengetahuan bersama teman sekelompoknya...<sup>20</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa guru menguasai metode TGT sebab sebelum mengajar guru telah menyiapkan materi secara matang sejak awal pembelajaran. Sehingga dalam implementasinya relatif baik dan guru tampak menguasai. Metode yang digunakan oleh guru juga variatif. Dengan senantiasa melakukan inovasi pembelajaran baik dari segi pengaturan tempat duduk, metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik itu sendiri, membuat peserta didik terlihat senang dan nyaman dalam menerima materi pembelajaran.

Dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam harus disesuaikan dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan Pendidikan Agama Islam dari hasil pembelajaran itu sendiri adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, pengalaman peserta didik terhadap ajaran agama Islam. Sehingga akan tercipta manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur

---

<sup>19</sup> Yaya di Purworejo, 22 Maret 2019.

<sup>20</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

Purworejo berdasarkan buku-buku acuan dan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat.

Yaya mengungkapkan bahwa:

Dalam proses pembelajaran di kelas saya berusaha menerapkan model pembelajaran TGT sesuai dengan buku acuan yang ada dan sesuai dengan ketentuan Kurikulum 2013, dimana guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan serta pembelajaran berpusat pada peserta didik. Saya juga berusaha dalam penerapannya agar sesuai dengan RPP yang dibuat.<sup>21</sup>

Dari hasil wawancara di atas terungkap bahwa implementasi model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilaksanakan di SMK Kristen Penabur Purworejo. Pelaksanaanya disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru mengimplementasikan langkah-langkah TGT sebagai berikut :

Pertemuan ke-I

- a. Pada kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan salam. Kemudian peserta didik menjawab dengan serempak. Guru menegur peserta didik yang pakaiannya masih belum rapi untuk dirapikan terlebih dahulu sebelum KBM dimulai.

Setelah itu guru membagikan lembar *asmaul husna* kepada setiap individu dan peserta didik secara bersama – sama mulai membaca *asmaul husna*. Suasana kelas ketika membaca asmaul husna cukup kondusif. Disini guru tidak mengawali dengan membaca doa sebelum belajar karena peserta didik sudah berdoa di pagi hari secara serentak, yaitu berdoa menggunakan bahasa Indonesia sesuai cara berdoa orang Kristen.

Seperti yang penulis lihat di pagi hari ketika bel masuk berbunyi, seluruh peserta didik mulai masuk ke dalam kelas masing-masing. Terlihat beberapa guru berdiri di halaman depan ruang guru untuk mengikuti doa bersama yang dilantunkan secara serentak dan penuh hikmat.

Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Yaya, sebagai berikut:

Berdoanya udah di pagi hari mba serentak bareng anak – anak yang lain.. satu sekolah baca bareng. kita kan jamnya ditengah2 jadi gak berdoa lagi. Kan mereka udah berdoa di pagi hari. Jadi kita langsung baca asmaul husna bersama sebelum pelajaran dimulai.<sup>22</sup>

Selain itu Nana selaku kepala sekolah SMK Kristen Penabur Purworejo juga mengungkapkan sebagai berikut:

Cuma karena kita ada di yayasan Kristen maka aturan – aturan yang ada juga harus kita terapkan, misal berdoa. Kalau berdoa sebelum belajar kita Nasional pake cara kami menggunakan bahasa Indonesia. Dilakukan bersama-sama setiap pagi hari. Tapi kalau pas jamnya pelajaran PAI ya silahkan kalau mereka mau berdoa lagi pakai cara mereka sendiri. Kalau acara-acara tertentu kami biasanya menyuruh berdoa menurut kepercayaan masing-masing.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>22</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>23</sup> Nana di Purworejo, 14 Mei 2019.

Setelah membaca asmaul husna kurang lebih sekitar 10 menit, guru mulai melanjutkan dengan menanyakan kabar dan mengisi daftar hadir peserta didik. Namun terlihat masih ada beberapa peserta didik yang terlambat masuk ke dalam kelas. Hal ini menjadikan kelas menjadi gaduh dengan adanya peserta didik yang terlambat tersebut. Tidak hanya itu, guru tidak segan-segan memberikan sanksi kepada peserta didik yang terlambat masuk kelas untuk membacakan asmaul husna dengan lantang.

Pada hari Senin, tanggal 29 April 2019 ada 23 peserta didik kelas X yang hadir di dalam kelas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 24.<sup>24</sup> Ada satu peserta didik berhalangan masuk dikarenakan sakit.

Setelah mengisi daftar hadir, guru menyuruh salah satu peserta didik untuk mengambil buku paket di perpustakaan yang akan digunakan untuk KBM dan mulai membagikannya kepada teman-temannya. Setelah seluruh peserta didik mendapatkan buku paket masing-masing, maka guru memberitahu kepada peserta didik mengenai topik atau materi yang akan dibahas, yaitu materi tentang “Indahnya Mencari Ilmu dan Semangat Berbagi Ilmu Pengetahuan”. Tak lupa guru juga menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

- b. Masuk ke dalam kegiatan inti, guru mulai melakukan presentasi kelas terlebih dahulu. Presentasi kelas ini dilakukan oleh guru seperti pengajaran langsung yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Materi yang dibahas tentang indahnya mencari ilmu dan semangat berbagi ilmu pengetahuan.

Pengajaran langsung ini dilakukan oleh guru dengan metode ceramah. Disini penulis melihat bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Kristen Penabur Purworejo masih sangat sederhana. Yaitu menggunakan alat-alat tradisional seperti papan tulis, spidol, kertas hvs dan kapur. Selain itu ketika guru sedang melakukan pengajaran langsung, ada beberapa peserta didik yang mengobrol sendiri.<sup>25</sup> Kebanyakan peserta didik yang mengobrol adalah mereka yang sebangku atau sejurusan. Menurut penulis, guru bisa membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok di awal pembelajaran untuk mengantisipasi peserta didik ramai sendiri dengan teman sejurusannya.

Selain itu, jika dilihat sebenarnya pengajaran langsung ini bisa juga dengan menggunakan media pembelajaran atau bisa dengan memasukkan presentasi audiovisual. Dengan menggunakan media pembelajaran atau presentasi audiovisual bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik supaya tidak ramai sendiri.

Setelah guru melakukan pengajaran kelas, peserta didik diberikan waktu untuk mencatat atau meringkas materi yang telah disampaikan tersebut. Mencatat atau menulis kembali materi akan membantu peserta didik untuk lebih mengingat materi. Tujuan pencatatan adalah membantu mengingat informasi yang tersimpan dalam memori. Tanpa mencatat dan mengulangi informasi, seseorang hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang diajarkan.<sup>26</sup>

Setelah melakukan pengajaran kelas dan peserta didik sudah mencatat kembali materi, guru mulai membagi peserta didik ke dalam empat kelompok dan masing-masing kelompok berisi enam orang. Dalam pembagian kelompok

---

<sup>24</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>25</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>26</sup> Femi Olivia, *Menciptakan Kebiasaan Mencatat yang Efektif dengan Metode STPU*, (Jakarta: PT Gramedia, 2009), hal.23



ini sistemnya sama dengan model pembelajaran STAD, yaitu peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.<sup>27</sup>

Sebelumnya guru telah menyiapkan nama-nama peserta didik beserta kelompoknya. Pembagian kelompok yang diacak ini dilihat berdasarkan dari hasil nilai PAI terakhir yang didapatkan, yaitu nilai UTS. Jadi ketika di dalam kelas guru langsung membacakan nama-nama kelompok yang telah disusunnya. Dalam satu kelompok terdapat peserta didik yang berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu dalam satu kelompok juga terdapat peserta didik yang berbeda jurusan.<sup>28</sup>

Hal ini sama seperti teori yang dikemukakan oleh Slavin, bahwa peserta didik akan memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para peserta didik yang memiliki rekor nilai matematika terakhir yang sama.<sup>29</sup>

Dari uraian di atas, menurut penulis sistem pembagian kelompok seperti di atas sangat tepat untuk di lakukan dengan melihat situasi kelas seperti yang ada di SMK Kristen Penabur Purworejo ini. Dengan adanya pembagian kelompok secara heterogen akan lebih adil dan tutor sebaya juga akan berlangsung secara seimbang karena dalam setiap kelompok memiliki anggota yang mempunyai intelegensi atau pemahaman yang baik terhadap materi, sehingga dapat membantu teman-temannya yang masih kesulitan atau belum paham materi. Selain itu penataan tempat duduk yang variatif, tidak hanya menghadap ke papan tulis membuat suasana pembelajaran di kelas berbeda.

Tujuan guru membagi peserta didik secara acak dan berbeda jurusan adalah untuk mengakrabkan peserta didik satu dengan peserta didik lain yang berbeda jurusan. Selain untuk saling mengenal, hal ini juga bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar bertanggung jawab dan menumbuhkan jiwa persaingan sehat dalam diri. Nani, peserta didik jurusan farmasi mengungkapkan :

Iya jadi lebih kenal sama siswa lain yang beda jurusan. Kalau kelompoknya diacak gini jadi enak. Kemarin – kemarin saya gak pernah ngobrol lho kak sama anak jurusan lain. Tapi tadi karena sekelompok jadi ngomong hehe.<sup>30</sup>

Selain bisa mengkondisikan peserta didik saling kenal dengan peserta didik berbeda jurusan lainnya, implementasi TGT ini juga bisa lebih mengakrabkan para peserta didik dan selanjutnya saling memotivasi antar mereka yang berbeda jurusan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fila peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran :

Iya sih.. soalnya kan kalo beda jurusan itu kan ada yang akrab ada yang enggak. Biasanya paling cuma tau nama aja kak. Tapi kalo kelompoknya diacak gini kan kitanya jadi satu kelompok bisa beda – beda jurusan. Ya kita jadinya bisa kenal sama anak jurusan lain trus bisa bertukar pikiran

---

<sup>27</sup> Trianto Ibnu Badar Al – Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.*, hal. 118.

<sup>28</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>29</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, and Practice*, alih bahasa Narulita Yusron, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, cet.xvii (Bandung: Nusa Media, 2008), hal.13.

<sup>30</sup> Nani peserta didik jurusan farmasi, 14 Mei 2019.

juga. Trus itu juga kak... kita jadi termotivasi juga buat belajar soalnya kan gengsi nanti kalo gak bisa.<sup>31</sup>

Apa yang dirasakan oleh kedua peserta didik di atas, tentu tidak bisa dilepaskan dari model TGT yang diterapkan. Melalui model ini memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi, berbagi pengetahuan, pengalaman dan saling membantu. Keakraban yang terbangun dalam kelompok membuat peserta didik nyaman dan terasa asyik belajar bersama.

Hal ini yang terjadi pada penerapan TGT di sekolah yang sedang saya teliti. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di lokasi (kelas), guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk diskusi kelompok agar peserta didik saling mengenal, belajar bersama dan mengajari anggota kelompoknya yang belum paham materi.<sup>32</sup>

Namun disini penulis juga melihat ada satu dua peserta didik yang tidak mau diacak kelompoknya. Mereka lebih memilih sekelompok dengan teman sejurusan atau teman yang akrab dengannya. Menurut analisis penulis hal ini wajar, karena setiap individu memiliki kepribadian dan gaya belajar yang berbeda.

Ada yang berkepribadian introvert, yang mana siswa berkepribadian introvert ini lebih menyukai suasana hening atau sepi dan sulit untuk beradaptasi dengan orang baru. Peserta didik dengan kepribadian introvert ini lebih menyukai bekerja secara individu. Sedangkan peserta didik yang berkepribadian ekstrovert lebih terlihat antusias dan senang bersosialisasi. Selain itu peserta didik dengan kepribadian ekstrovert ini lebih menyukai kerja kelompok dibandingkan kerja secara individu karena peserta didik dengan kepribadian ekstrovert ini tidak menyukai suasana sepi. Yang selanjutnya yaitu peserta didik dengan tipe kepribadian ambivert. Peserta didik dengan tipe kepribadian ini dapat menyesuaikan diri. Mereka yang berkepribadian ambivert ini dapat bekerja secara kelompok ataupun individu.<sup>33</sup>

Seperti yang telah diungkapkan oleh Hamzah B. Uno bahwa pepatah mengatakan “lain ladang, lain ikannya. Lain orang, lain pula gaya belajarnya”.<sup>34</sup> Peribahasa tersebut cocok menjelaskan fenomena bahwa tidak semua peserta didik mempunyai gaya belajar yang sama. Termasuk apabila mereka bersekolah di sekolah yang sama atau bahkan duduk di kelas yang sama.

- c. Selanjutnya dalam konteks implementasi TGT di atas, khususnya untuk melihat sejauhmana mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi, maka guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS).

LKS ini berisi soal – soal seputar materi untuk dikerjakan oleh setiap anggota kelompok. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal LKS, guru bersama – sama dengan peserta didik melakukan evaluasi terhadap soal LKS tersebut. Apabila ada peserta didik yang belum paham mengenai materi, maka

---

<sup>31</sup> Fila peserta didik jurusan administrasi perkantoran, 14 Mei 2019.

<sup>32</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>33</sup> Riswandi Alekhine, “Pengertian Introvert Extrovert dan Ambivert Lengkap Dengan Ciri – cirinya”, dikutip dari <https://psyline.id/ciri-ciri-introvert-extrovert-dan-ambivert/> tanggal 27 Mei 2019.

<sup>34</sup> Hamzah B. Uno, “*Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal.

akan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru sebelum turnamen dimulai.<sup>35</sup>

Seperti yang telah diungkapkan oleh Yaya:

Jadi sebelum mulai turnamen itu biasanya saya berikan dulu soal LKS mba.. biasanya soal LKS saya ambilkan dari soal yang ada di buku paket atau saya bikin sendiri. Biar saya tau anak ini sudah paham apa belum dengan materi yang sudah saya terangkan.<sup>36</sup>

Seperti yang telah diungkapkan oleh Yaya bahwa sebelum lanjut ke tahap turnamen, terlebih dahulu memberikan soal LKS untuk melihat sejauh mana pemahan peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru. Hal ini juga dilakukan agar peserta didik memiliki keberanian untuk bertanya di kelas.

Dari hasil observasi di kelas, terlihat kelas mulai aktif dengan adanya beberapa peserta didik yang mengajukan pertanyaan seputar materi kepada guru. Dan sebelum guru menjawab pertanyaan peserta didik tersebut, guru melemparkan pertanyaan itu kepada peserta didik lain dengan tujuan agar peserta didik yang lain mau berusaha untuk membantu menjawab pertanyaan tersebut dan agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif.<sup>37</sup>

- d. Setelah peserta didik mengerjakan soal LKS seperti yang telah dijabarkan diatas, pada pertemuan berikutnya tanggal 13 Mei 2019 mulai diadakan turnamen. Sebelum turnamen dimulai, pada awal kegiatan KBM guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan pembacaan asmaul husna secara serentak.

Setelah itu guru menegur peserta didik yang pakaiannya belum rapi untuk dirapikan terlebih dahulu. Setelah suasana kelas cukup kondusif, guru menanyakan mengenai materi di pertemuan kemarin dan mulai masuk ke dalam kegiatan inti.

Turnamen ini biasanya dilakukan setelah materi, diskusi kelompok dan soal LKS telah dikerjakan. Sebelum turnamen dilakukan, guru mengkondisikan peserta didik agar mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum turnamen dimulai.

Yaya mengungkapkan:

Kalau untuk kesiapannya sih biasanya anak - anak malam tu tak whatsapp dulu mbak. Kita kan ada group whatsapp khusus kelas PAI. Jadi malamnya anak tak suruh belajar materinya dulu.<sup>38</sup>

Untuk mengimplemantasikan model pembelajaran TGT memerlukan estimasi waktu yang cukup banyak mengingat adanya beberapa tahapan pada model pembelajaran TGT ini. Oleh karena itu berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa untuk mengestimasi agar tidak memakan waktu terlalu banyak sebelum model TGT ini diterapkan guru mengkondisikan peserta didik agar belajar mandiri di rumah sebelum kelas dimulai.

Pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2019 kelas nihil. Seluruh peserta didik datang ke kelas meskipun masih terlihat beberapa peserta didik yang terlambat masuk ke dalam kelas. Seperti biasanya guru memberikan sanksi sama kepada peserta didik yang datang terlambat untuk membaca asmaul husna sendiri secara

---

<sup>35</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>36</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>37</sup> Observasi Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas X, 29 April 2019.

<sup>38</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

lantang. Setelah seluruh peserta didik masuk kelas, guru menyuruh peserta didik untuk berkelompok sesuai kelompok yang telah dibagi di pertemuan kemarin dan peserta didik mulai bergegas untuk menata kursi secara melingkar berkelompok.

Guru mulai mengulas sedikit materi yang telah dipelajari di pertemuan minggu lalu. Kelas cukup kondusif dan peserta didik mulai bersautan menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan oleh guru. Guru dibantu oleh salah satu peserta didik menyiapkan meja untuk turnamen.

Masing – masing peserta didik bertanggung jawab untuk maju mewakili anggota kelompoknya ke meja pertandingan yang sudah disediakan. Terdapat enam meja pertandingan yang akan diisi oleh perwakilan anggota kelompok yang memiliki kemampuan akademik setara.

Pada masing - masing meja turnamen telah tersedia nomor undian, empat soal, empat jawaban dan lembar skors yang diberi nama dan jumlah skors peserta didik. Guru menjelaskan bagaimana kriteria pencatatan skors, yaitu peserta didik yang menjadi pembaca akan mendapatkan skors 10 apabila menjawab benar, dan skors 0 apabila jawaban salah. Guru mulai memberikan intruksi aturan mainnya dan peserta didik mulai menerapkan.

Empat peserta didik yang maju pertama di meja pertandingan 1 memiliki kemampuan akademik yang sama. Dalam implementasinya, penulis melihat peserta didik yang telah berada di meja pertandingan 1 mengambil nomor undian. Yang mendapatkan nomor undian terbesar sebagai pembaca. Tugasnya yaitu membacakan soal keras – keras dan menjawabnya.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, penulis melihat ada beberapa peserta didik yang masih bingung mengenai pergeseran searah jarum jam ini. Masih ada beberapa peserta didik yang bertanya mengenai posisi tempat duduk setelah pertanyaan pertama selesai dimainkan. Oleh karena itu selama turnamen berlangsung, guru terus memberikan intruksi dan memandu jalannya turnamen agar kondisi kelas tetap kondusif.

Terlihat peserta didik antusias dalam memainkan turnamen ini. Mereka terlihat berusaha menjawab pertanyaan agar mendapatkan skors untuk anggota kelompoknya. Selain itu terlihat anggota kelompoknya juga memberikan dukungan untuk perwakilan anggota kelompok mereka.

Turnamen terus berjalan dengan bergantian dari pertandingan meja turnamen I, meja turnamen II, meja turnamen III, hingga seterusnya sesuai dengan jumlah anggota pada setiap kelompok. Oleh karena itu setiap peserta didik memiliki tanggung jawab atas skors yang akan diperoleh timnya. Hal ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan persaingan sehat antar kelompok. Selain itu adanya games tournament juga memicu semangat para peserta didik untuk memenangkan lomba.

Didi peserta didik jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) mengungkapkan bahwa “Adanya turnamen ini saya jadi semangat buat ngalahin temen sejurusan saya hehe.. trus jadi semangat juga buat dapet skors tinggi soalnya ada hadiahnya”.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Didi peserta didik jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), 14 Mei 2019

Informan lain juga memberikan respon positif, seperti peserta didik jurusan farmasi, Nani mengungkapkan “Enak ada games tournamentnya, jadi kita bisa gerak gak stay di bangku terus hahaha.. trus jadi mau belajar juga. Takut kalah entar pas tournamentnya, kan malu”.<sup>40</sup>

Berdasarkan hasil wawancara kedua peserta didik diatas, bahwa dengan adanya turnamen dapat memicu semangat para peserta didik untuk memenangkan turnamen. Peserta didik satu dengan peserta didik lainnya saling berlomba agar mencapai skors tinggi. Hal ini akan menumbuhkan jiwa persaingan sehat di dalam diri mereka. Selain itu mereka juga dapat aktif untuk bergerak tidak hanya dibatasi oleh meja dan bangku saja.

- e. Setelah turnamen dilaksanakan, pada akhir pembelajaran guru mulai melakukan rekognisi tim. Setiap meja turnamen memberikan lembar penilaian skors kepada guru. Ketika semua lembar skors telah dikumpulkan, guru mulai menghitung jumlah skors setiap anggota kelompok.

Setelah seluruh skors dijumlahkan, terlihat kelompok 2 dan kelompok 4 yang mendapatkan skors kelompok seri tertinggi. Oleh karena itu untuk mengambil satu kelompok yang akan menjadi pemenang, guru melemparkan satu pertanyaan untuk dijawab oleh kedua anggota kelompok tersebut.

Model pembelajaran yang menyenangkan, tidak kaku, dan tidak monoton adalah model pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik membuat peserta didik senang karena mereka dapat mengeksklore dirinya dan tidak hanya duduk di kursi selama berjam – jam untuk mendengarkan guru ceramah. Menurut para peserta didik pembelajaran yang hanya duduk, mendengarkan, kemudian diberi tugas untuk dikerjakan merupakan hal yang membosankan.

Banyak respon positif yang diberikan oleh peserta didik setelah diimplementasikannya model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Fila mengungkapkan :

Iya kak.. menurut saya jujur sih lebih asyik yang kaya gini ya.. jadi kan ini modelnya cepat, asyik, jadi banyak temen dari jurusan lain juga soalnya kelompokannya di acak. Lebih happy aja sih.. lebih mudah aja masuk di otak materinya.<sup>41</sup>

Nani mengungkapkan :

Enjoyy banget.. lebih Asyik. Lebih semangat soalnya gak kaya biasanya, biasanya kita cuma diem – diem aja. Diskusi, dikasih soal trus udah. Kalau yang sekarang di akhir ada tournamentnya jadi kita kaya punya tanggung jawab gitu lho. Takutnya pas tournament gak bisa, makanya kita baca materi lagi trus kita diskusiin.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Nani peserta didik jurusan Farmasi, 14 Mei 2019.

<sup>41</sup> Fila peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>42</sup> Nani peserta didik jurusan Farmasi di Purworejo, 14 Mei 2019.

Didi mengungkapkan :

Lebih enak kak.. lebih paham materi juga. Sebelum pake model ini kalau diterangin saya cerita sendiri sama temen sejurusan hehe.. Soalnya ngebosenin kak kalo cuma suruh dengerin materi terus.<sup>43</sup>

Adul mengungkapkan bahwa “Dengan diadakannya diskusi kelompok jadi lebih mudah memahami materi. Enak pakai model ini gak bikin ngantuk soalnya”.<sup>44</sup>

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara Yaya selaku guru Pendidikan Agama Islam “Menurut saya bagus dengan adanya model pembelajaran Team Games Tournament ini. Peserta didik jadi terlibat langsung dalam pembelajaran”.<sup>45</sup>

Menurut ibu Nana, selaku kepala sekolah di SMK Kristen Penabur Purworejo, berpendapat bahwa :

Dengan diimplementasikannya Team Games Tournament, hal itu bagus.. itu kan memang sesuai dengan kurikulum 2013 sekarang. Agar anak itu lebih digerakan karena ada pembentukan karakter juga kan, makanya anak dikasih diskusi, presentasi biar gak monoton, biar bisa mengeksplere dirinya.<sup>46</sup>

Dari beberapa hasil wawancara informan di atas, bahwa memang sudah seharusnya pada kurikulum 2013 menggunakan sistem Student Centred Active Learning yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Dengan adanya Student Centred Active Learning atau pembelajaran perpusat pada peserta didik, maka guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar menurut ketertarikannya, kemampuan pribadinya, dan sesuai dengan gaya belajarnya.

Guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu membangkitkan ketertarikan belajar peserta didik dan menyediakan berbagai pendekatan belajar bagi peserta didik yang berbeda – beda gaya belajarnya tersebut agar memperoleh metode belajar yang sesuai baginya. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik ini akan membuat peserta didik jauh lebih aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran, akan membuat daya ingat peserta didik lebih kuat. Selain itu dengan adanya penerapan model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif di kelas, mulai belajar mandiri, dan mereka dapat mengeksplere kemampuan yang ada di dalam dirinya tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu.

Menurut Yaya guru PAI mengamati perkembangan peserta didik dengan adanya implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu :

Setelah saya implementasikan model pembelajaran Team Games Tournament, saya melihat peserta didik lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik aktif berdiskusi dengan peserta didik lain yang berbeda jurusan. Yang tadinya di kelas pasif, tidak banyak bicara sekarang sedikit demi sedikit jadi mau bicara. Sebelum diterapkan model TGT anak-

---

<sup>43</sup> Didi peserta didik jurusan TKJ di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>44</sup> AdulMubarak peserta didik jurusan TKJ di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>45</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

<sup>46</sup> Nana di Purworejo, 14 Mei 2019.

anak itu kalau diberi kesempatan untuk bertanya mereka tidak bertanya, tetapi setelah diterapkan model TGT mereka jadi aktif bertanya.<sup>47</sup>

Hasil observasi dan wawancara dalam proses implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pertemuan I dan pertemuan II dapat diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Model pembelajaran ini berjalan cukup baik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif. Ada usaha dan motivasi peserta didik untuk memenangkan turnamen dan menyumbangkan point skors untuk anggota timnya.

Selain peserta didik menjadi lebih aktif, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan jiwa persaingan sehat dalam diri, dan membuat peserta didik lebih semangat belajar serta dapat membuat peserta didik lebih mengenal teman yang berbeda jurusan dengannya. Dengan peserta didik saling mengenal akan membuat mereka lebih mudah untuk bekerjasama.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini penerapannya sesuai dengan acuan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sesuai dengan langkah – langkah model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) menurut Slavin, yaitu : Presentasi di kelas, Belajar tim, Turnamen berupa permainan dan Rekognisi Tim. Peserta didik di atas juga mengatakan bahwa mereka lebih senang dan setuju dengan diimplementasikannya model pembelajaran *Team Games Tournament* daripada pembelajaran tradisional karena terlihat monoton dan membosankan.

Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat sesuai jika diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering penulis temukan terkesan monoton dan kurang menarik.

## **2. Kendala – Kendala Yang Dihadapi Oleh Guru Ketika Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMK Kristen Penabur Purworejo.**

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwasannya dalam setiap kegiatan terdapat kendala atau rintangan yang menghambat jalannya acara. Apabila ditemukan kendala pada jalannya kegiatan, maka estimasi waktu yang telah direncanakanpun tidak akan sesuai dengan keinginan. Dari hasil observasi dan wawancara pihak yang terkait dengan implementasi model TGT, yaitu antara lain :

- a. Kurangnya Prasarana Sekolah
- b. Peserta didik yang tidak masuk sekolah dan terlambat ketika masuk di dalam kelas.
- c. Alokasi Waktu yang Kurang Tepat
- d. Durasi waktu yang panjang.
- e. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan yang ada di TGT.

## **3. Analisis dampak implementasi model pembelajaran Team Games Tournament pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo.**

---

<sup>47</sup> Yaya di Purworejo, 14 Mei 2019.

Dari hasil uraian pembahasan di atas, peserta didik mengalami perubahan dengan diimplementasikannya model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dari hasil pembahasan penelitian terdapat dampak sebagai berikut :

- a. Peserta didik menjadi lebih aktif di kelas.
- b. Peserta didik lebih antusias mengikuti pelajaran.
- c. Meningkatnya minat belajar peserta didik.
- d. Suasana belajar yang baru
- e. Peserta didik yang berbeda jurusan terlihat akrab

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* 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* (TGT) menurut teori Slavin, yaitu meliputi : presensi kelas, belajar tim, dan turnamen berupa permainan. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menjembatani atau melipat perbedaan antar peserta didik yang berbeda jurusan yang tidak saling kenal menjadi lebih akrab dalam satu kelas Pendidikan Agama Islam. Hal ini menjadikan peserta didik tidak canggung ketika KBM berlangsung.
2. Terdapat beberapa kendala dalam penerapan model TGT ini, yaitu antara lain kurangnya prasarana sekolah, alokasi waktu yang kurang tepat, peserta didik yang tidak masuk kelas, banyak memakan waktu dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT).
3. Model pembelajaran ini memiliki dampak yang positif bagi peserta didik. Indikasinya dilihat dari peserta didik yang menjadi lebih aktif, lebih antusias mendengarkan pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, terciptanya suasana belajar yang baru, peserta didik yang berbeda jurusan menjadi akrab, memiliki rasa tanggung jawab dan persaingan sehat.