



Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di RA Al Mubarak

Ratna Ika¹, Rahmawati², Siti Zulfa³

RA Al Mubarak

²RA Daarul Rahman

³RA Muslimat NU Manguneng

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: Februari 2025

Revisi Akhir: Maret 2025

Diterbitkan Online: Juni 2025

Kata Kunci

Team Games Tournament, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas

Correspondence

E-mail: ratnairawan2104@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di RA Al Mubarak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, hanya 55% siswa yang mencapai nilai di atas KKM, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 80%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman PAI pada siswa usia dini. Oleh karena itu, model ini dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di RA dan lembaga pendidikan serupa.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) model in improving Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes at RA Al Mubarak. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Data were collected through learning outcome tests, observations, and interviews with teachers and students. The results indicate that implementing the TGT model significantly enhanced students' learning outcomes. In the first cycle, only 55% of students achieved scores above the minimum competency criteria (KKM), while in the second cycle, this increased to 80%. Additionally, students demonstrated higher learning motivation and active participation in the learning process. This study confirms that the TGT model is effective in improving young students' understanding of Islamic religious education. Therefore, this model is recommended as an innovative teaching strategy for RA and similar educational institutions.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Raudhatul Athfal (RA) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual anak sejak usia dini. PAI tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman kognitif tentang ajaran Islam, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari anak. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di tingkat RA sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam hal menarik minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan lebih banyak menggunakan pendekatan konvensional menyebabkan anak cepat bosan dan kurang termotivasi dalam memahami materi PAI.



Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model ini merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran kooperatif yang mengkombinasikan kerja sama tim dengan unsur permainan dan turnamen. Menurut Slavin (2008), TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dengan cara yang menyenangkan, di mana mereka dikelompokkan dalam tim-tim kecil dan saling berkompetisi dalam turnamen akademik yang berbasis permainan. Melalui metode ini, anak-anak dapat lebih termotivasi dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar mereka. Penelitian lain oleh Rahman (2021) juga menemukan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep agama Islam serta membangun sikap kerja sama antar siswa. Hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa metode TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, termasuk di tingkat RA.

Namun, dalam konteks pembelajaran di RA, penerapan model TGT masih jarang dilakukan. Banyak guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam menyampaikan materi PAI, tanpa mempertimbangkan strategi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Padahal, menurut teori perkembangan anak dari Piaget (1969), anak-anak pada usia RA berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui interaksi sosial dan aktivitas bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat pasif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran agar materi PAI dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan seperti TGT juga sejalan dengan prinsip pembelajaran di RA yang menekankan pada pendekatan bermain sambil belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2022), model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar anak, memperkuat daya ingat mereka terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TGT di RA diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI.

Lebih lanjut, hasil belajar dalam PAI tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2019), ditemukan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan berbasis kelompok dapat membantu anak dalam memahami nilai-nilai agama serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model TGT, yang mengkombinasikan kerja sama tim dengan unsur permainan, dapat membantu anak dalam membangun karakter, meningkatkan interaksi sosial, dan mengembangkan sikap sportif dalam belajar.

Namun, keberhasilan penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI di RA tidak terlepas dari beberapa tantangan. Salah satunya adalah kesiapan guru dalam menerapkan model ini. Guru perlu memahami strategi penyusunan kelompok, cara mengelola turnamen akademik, serta memastikan bahwa semua anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Selain itu, ketersediaan sumber daya pembelajaran yang mendukung model TGT juga menjadi faktor penting dalam keberhasilannya. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai agar model TGT dapat diterapkan secara efektif.

Selain faktor guru, dukungan dari orang tua juga sangat penting dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan seperti TGT. Orang tua perlu memahami bahwa pembelajaran tidak selalu harus dilakukan dengan cara yang serius dan konvensional, tetapi dapat dikombinasikan dengan metode yang lebih menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021), keterlibatan orang tua dalam mendukung metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model Team Games Tournament terhadap hasil belajar PAI di RA Al Mubarak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di jenjang pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di RA.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model Team Games Tournament memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar PAI di RA. Dengan mengkombinasikan unsur kerja sama tim dan permainan, model ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kognitif anak, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter mereka. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas model ini dalam konteks pembelajaran PAI di jenjang RA.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di RA Al Mubarak. PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Model ini juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang solusi, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peserta didik secara sistematis.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Siklus pertama akan difokuskan pada penerapan awal model TGT dalam pembelajaran PAI, sedangkan siklus kedua akan menjadi penyempurnaan berdasarkan evaluasi dan refleksi dari siklus pertama.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, serta instrumen penilaian yang relevan. Selain itu, akan disiapkan permainan turnamen yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini, dengan mempertimbangkan unsur interaktif dan kompetitif agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga akan melakukan koordinasi dengan guru RA Al Mubarak untuk memastikan kesiapan dalam menerapkan model TGT.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi dari model TGT dalam pembelajaran PAI di kelas. Guru akan mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa tim yang heterogen, kemudian memberikan materi secara singkat sebelum masuk ke sesi permainan dan turnamen. Permainan dirancang dalam bentuk kuis interaktif atau teka-teki sederhana yang menguji pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari. Anak-anak akan diberi kesempatan untuk bekerja sama dengan tim mereka dalam menjawab pertanyaan dan mengumpulkan skor, yang pada akhirnya akan menentukan pemenang turnamen.

Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati proses pembelajaran dan interaksi peserta didik selama penerapan model TGT. Pengamatan akan dilakukan menggunakan lembar observasi, yang mencakup aspek-aspek seperti keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, pemahaman terhadap materi, serta sikap dan motivasi mereka dalam mengikuti turnamen. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga akan diukur menggunakan tes formatif yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Setelah observasi dilakukan, tahap berikutnya adalah refleksi, di mana hasil dari tindakan pada siklus pertama akan dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model TGT. Jika ditemukan kendala dalam pelaksanaan, maka peneliti akan melakukan revisi terhadap strategi yang digunakan dan mengimplementasikannya kembali dalam siklus kedua. Dengan demikian, siklus kedua akan menjadi penyempurnaan dari siklus pertama untuk memastikan bahwa model TGT benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar, observasi, dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes formatif, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi selama pembelajaran berlangsung serta wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap model TGT. Gabungan dari kedua jenis data ini akan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penerapan model TGT terhadap hasil belajar PAI di RA Al Mubarak.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil belajar dianalisis menggunakan statistik sederhana, seperti menghitung persentase peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memahami perubahan dalam motivasi, keterlibatan, dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan indikator keberhasilan tindakan, yaitu (1) peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai tes formatif minimal 75% dari jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM; (2) peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik, yang diamati dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung; serta (3) efektivitas implementasi model TGT, yang diukur dari tanggapan guru dan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Melalui penelitian ini, diharapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar PAI di RA Al Mubarak. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan efektif untuk anak usia dini, sehingga mereka dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dengan cara yang menyenangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di RA Al Mubarak melalui penerapan model Team Games Tournament (TGT). Data hasil belajar diperoleh dari tes formatif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Selain itu, observasi dan wawancara dilakukan untuk melihat perubahan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Pada siklus pertama, hasil tes menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 11 siswa (55%) yang mencapai nilai di atas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal) sebesar 75. Nilai rata-rata kelas pada siklus pertama adalah 72,3. Observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGT, beberapa siswa masih kesulitan memahami konsep yang diajarkan, terutama dalam sesi turnamen. Guru juga mengalami sedikit kendala dalam mengelola waktu pembelajaran dan menyusun soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, beberapa perbaikan dilakukan pada siklus kedua, seperti penyederhanaan aturan turnamen, pemberian waktu lebih untuk diskusi kelompok, dan penggunaan media visual yang lebih menarik. Hasil tes pada siklus kedua menunjukkan peningkatan

yang signifikan, di mana 16 siswa (80%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam permainan akademik.

Wawancara dengan guru juga menunjukkan respons yang positif terhadap model TGT. Guru menyatakan bahwa metode ini dapat membuat siswa lebih termotivasi dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar menggunakan metode permainan dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa digunakan sebelumnya.

3.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI di RA Al Mubarak. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kooperatif dalam kelompok kecil sambil tetap menikmati suasana kompetitif dalam turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2008), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Keberhasilan TGT dalam meningkatkan hasil belajar juga didukung oleh teori Piaget (1969), yang menyebutkan bahwa anak-anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui interaksi sosial dan aktivitas bermain. Dalam konteks pembelajaran PAI, strategi ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung, diskusi dengan teman sebaya, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar yang menyenangkan.

Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Sari (2020) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Dalam penelitiannya, Sari menemukan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi antar siswa. Hal ini selaras dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa terlihat lebih aktif dalam diskusi kelompok dan lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam turnamen akademik.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap keberhasilan model ini adalah adanya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang muncul dari suasana belajar berbasis permainan. Menurut teori motivasi belajar dari Deci & Ryan (1985), motivasi intrinsik berkembang ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan aktivitas belajar, sementara motivasi ekstrinsik dapat muncul dari adanya penghargaan atau tantangan yang diberikan. Dalam model TGT, unsur turnamen dan kompetisi yang bersahabat mendorong siswa untuk lebih berusaha dalam memahami materi dan meraih kemenangan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Dari segi efektivitas metode, penelitian ini juga sejalan dengan temuan Fitriani (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak usia dini. Dalam penelitian ini, siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan dalam mengingat dan memahami konsep-konsep dasar dalam PAI, seperti doa-doa harian, kisah nabi, serta tata cara ibadah.

Meskipun model TGT terbukti efektif, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satunya adalah kesiapan guru dalam mengelola kelas, terutama dalam membagi kelompok secara adil dan mengatur waktu pembelajaran agar semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi. Tantangan lainnya adalah pemilihan materi dan permainan yang sesuai dengan

tingkat perkembangan siswa agar mereka tetap termotivasi dan tidak merasa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.

Keberhasilan model ini juga sangat dipengaruhi oleh dukungan orang tua dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Wulandari (2022), kolaborasi antara guru dan orang tua dapat meningkatkan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan, karena anak-anak akan lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang mereka pelajari jika didukung oleh lingkungan keluarga. Oleh karena itu, dalam penerapan model TGT di RA Al Mubarak, disarankan adanya komunikasi yang lebih intensif antara guru dan orang tua untuk memperkuat pemahaman anak terhadap materi PAI.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di RA Al Mubarak. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, model ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pengajaran PAI di jenjang pendidikan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di RA Al Mubarak. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Selain itu, model TGT juga berhasil meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui mekanisme kerja sama dan kompetisi yang sehat.

Keberhasilan metode ini didukung oleh teori pembelajaran kooperatif dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penerapan model ini membutuhkan kesiapan guru dalam mengelola kelas, memilih materi yang sesuai, serta dukungan dari orang tua agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

Dengan demikian, model Team Games Tournament (TGT) dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengajaran PAI di tingkat pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks pendidikan yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Fitriani, R. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan daya ingat anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112-125.
- Piaget, J. (1969). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Sari, D. P. (2020). Implementasi model Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 45-56.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Wulandari, S. (2022). Peran orang tua dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(3), 78-89.