Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 2 ; Nomor 11 ; November 2026 ; Page 28-32
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v2i11.1598
Website : https://jurnal.padangtekno.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KELAS XI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Dinda Rahma Mustika[1], Yovita Agustin Fadhilah[2], Arif Maulana[3], Usep Setiawan[4], MS. Ridwanulloh[5]

[1,2,3,4,5]Pendidikan Agama Islam, STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta, Indonesia
Email: mustikadindarahma@gmail.com fadhilahyovita@gmail.com arifakhund1112@gmail.com usepsetiawan83@gmail.com kemongsiliwangi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media interaktif pada siswa pada kelas XI. Penelitian ini di latar belakangi oleh kurang nya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya semangat siswa terhadap materi, rendahnya keaktifan dalam pembelajaran, serta kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI. Data diperoleh melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Peningkatan terlihat dari perhatian siswa terhadap materi, keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Semangat Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran PAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia [1]. Peranan dunia pendidikan tidak disangsikan lagi, sebagai penopang dan penentu jalannya arus kehidupan manusia tersebut. Dengan pendidikan pula manusia dapat menentukan arah masa depannya sesuai dengan keinginan dalam diri mereka masing-masing [2]. Dalam dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari peran seorang tenaga pendidik yang membangun serta menciptakan generasi-generasi muda yang lebih baik sebagai penerus ilmu yang di berikan [3]. Guru sebagai objek yang memberi atau menyampaikan pembelajaran tentunya mengemban tugas yang berat untuk tercapainya tujuan pendidikan serta meningkatkan kualitas manusia. Demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, guru beserta murid harus bekerja sama dengan baik agar materi serta ilmu yang ingin disampaikan kepada siswa dapat di serap dengan baik pula.

Dalam hal ini, guru pendidikan agama Islam memiliki tugas ganda dalam pembelajarannya. Dalam penyampaiannya, guru bukan hanya memberikan materi tentang keagamaan semata, tetapi bagaimana membuat siswanya menjadi manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin , bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan social [4]. Hal ini dilakukan karena dasar dari disiplin ilmu pendidikan yaitu ilmu

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

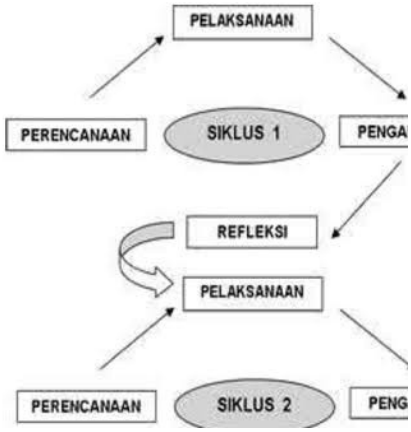
keagamaan. Sebagaimana pendapat Yusuf yang menyatakan bahwa: "Apabila seseorang telah mempedomani agama sebagai dasar rujukan berperilaku, dan sebagai kompas dalam mencapai tujuan hidupnya, maka dia telah menjadi seorang pribadi yang telah terbebaskan dari belenggu kebodohan (jahiliah)".

Dewasa ini Pendidikan agama Islam cenderung menurun, kecenderungan generasi muda dengan dunia teknologi dan informasi yang semakin berkembang, menjadikan kenakalan anak semakin meningkat. Mulai dari meninggalkan kewajibannya sebagai seorang anak kepada orang tuanya, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, serta meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Hal ini tentunya sangat berpengaruh pula terhadap peningkatan prestasi belajarnya kelak. Sebagian mata memandang, kenakalan dimasa remaja di karenakan pendidikan agama yang dimilikinya kurang memadai serta ilmu pendididikan agamanya masih dangkal. Untuk itu diperlukan sebuah pengayaan ilmu agama di masa kanak-kanak sebagai dasar mereka untuk menempuh dan membentengi diri dari segala ancaman perkembangan zaman. Tugas ini tentunya merupakan kewajiban seorang guru khususnya guru pendidikan agama Islam. Sebagai pendidik, guru dituntut agar memiliki keahlian serta strategi khusus untuk menarik minat serta meningkatkan hasil belajar siswanya.

Salah satu cara perbaikan pembelajaran dapat di lakukan dengan cara menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar motivasi belajarnya dapat bangkit kembali. Salah satunya yaitu Model pembelajaran Teams Games Tournaments. Model pembelajaran Teams Games Tournaments adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran Teams Games Tournaments suatu model pembelajaran yang menarik serta mengajak siswa untuk berperan aktif dalam belajar mengajar. Dengan begitu, keaktifan siswa dalam belajar akan menjadikan siswa mengingat pelajaran yang di sampaikan guru. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan agama islam.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Machali, 2022) merupakan penelitian yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Machali (2022) menjelaskan bahwa PTK merupakan pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan berlangsung dalam suatu kelas. Pelaksanaan PTK dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana disajikan pada gambar berikut.



Setiap pelaksanaan siklus diawali dengan perencanaan pembelajaran yaitu melalui

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

pembuatan rancangan pembelajaran. Kemudia tahapan selanjutnya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran di awal. Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dilakukan pengamatan terhadap hasil belajar yang diperoleh. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan refleksi untuk mengidentifikasi kecapaian keberhasilan penelitian. Apabila pada satu siklus belum dapat memenuhi indicator keberhasilan maka dilanjutkan dengan melakukan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PLUS AR RAUDHAH pada siswa kelas XI. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 14 September tahun pelajaran 2026/2027 dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran PAI di kelas XI. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi**.**

Pemilihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap materi, rendahnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta rendahnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif masih perlu ditingkatkan agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran interaktif TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan kegiatan observasi langsung selama kegiatan pembelajaran di kelas XI-3 SMA PLUS AR – RAUDHAH Purwakarta. Hasil menunjukkan kondisi kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa masih rendah beberapa siswa tidak memiliki antusias yang tinggi dan tidak memiliki motivasi dalam mengikuti jalannya pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada materi Perundungan dan Perkelahian antar Pelajar. Kegiatan penelitian berlangsung menggunakan dua siklus mulau dari siklus I pada Tanggal 14 September 2026 dan Siklus II pada tanggal 21 September 2026. Dengan menggunakan Model Pembelajaran Direct Intruction dengan menggunakan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil pemecahan masalah yang dicapai oleh siswa setelah pelaksanaan siklus I sebagaimana terlihat di Tabel 1.

Indikator	Hasil
Jumlah siswa memenuhi KKM	12 siswa
Jumlah siswa belum memenuhi KKM	7 siswa
Persentase memenuhi KKM	63,2%
Persentase belum memenuhi KKM	36,8%
Nilai rata-rata kelas	82,4
Nilai maksimum	95
Nilai minimum	65

Berdasarkan hasil pada table 1 menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus I pada pembelajaran PAI kelas XI yang berjumlah 19 siswa, diperoleh hasil bahwa 12 siswa (63,2%) telah memenuhi KKM**,** sedangkan **7** siswa (36,8%) belum memenuhi KKM**.** Nilai rata-rata kelas mencapai 82,4, dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 65**.** Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan, namun masih terdapat 7 siswa yang belum memenuhi KKM.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Hasil Siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Ketuntasan sebesar 63,2% belum menunjukkan hasil yang optimal, sehingga penerapan media pembelajaran interaktif TGT perlu ditingkatkan melalui perbaikan strategi pembelajaran, upaya meningkatkan semangat, dan peningkatan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II untuk memperoleh peningkatan ketuntasan dan motivasi belajar siswa.

Indikator	Hasil
Jumlah siswa memenuhi KKM	15
Jumlah siswa belum memenuhi KKM	4
Persentase memenuhi KKM	78,9%
Persentase belum memenuhi KKM	21,1%
Nilai rata-rata kelas	87
Nilai maksimum	95
Nilai minimum	65

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Pada Siklus II, kegiatan pembelajaran dibuat lebih menarik dengan menggunakan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, poin, aturan permainan, dan penghargaan. Penggunaan unsur tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti setiap tantangan yang diberikan oleh guru. Siswa berusaha menyelesaikan tugas untuk memperoleh poin dan menunjukkan hasil terbaik. Guru juga memberikan arahan dan pendampingan selama permainan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan pembelajaran menggunkan game TGT sebagai evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus II, dari 19 siswa, sebanyak 15 siswa memenuhi KKM, sedangkan 4 siswa belum memenuhi KKM. Persentase siswa yang memenuhi KKM mencapai 78,9%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM sebesar 21,1%. Nilai rata-rata kelas mencapai 87, dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 65.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi yang dilanjutkan dengan evaluasi menggunakan TGT dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Siswa tampak lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran karena kegiatan tidak hanya berfokus pada penjelasan materi, tetapi juga melibatkan tantangan dan permainan. Penggunaan TGT pada akhir pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahamannya secara langsung.

Berdasarkan hasil tersebut, 78,9% siswa telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dapat dihentikan pada Siklus II karena hasil belajar siswa telah menunjukkan peningkatan dan sebagian besar siswa telah mencapai KKM.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai Upaya Meningkatkan semangat belajar siswa kelas XI melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran pendidikan agama islam dapat disimpulkan bahwa penggunaan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan media TGT menjadikan pembelajaran PAI lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, antusiasme, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan selama proses pembelajaran.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Pelaksanaan penelitian melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus menunjukkan adanya perbaikan proses pembelajaran. Penggunaan TGT membantu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif TGT dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI**,** sekaligus membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas Indonesia tahun 2045 melalui pendidikan berkualitas. Edik Informatika, 3(2), 73–87. https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320

Gayatri, Y. (2009). Cooperative learning tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai alternatif model pembelajaran biologi. Didaktik: Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 8(3), 1–67.

Hendri, N. (2020). Merdeka belajar; antara retorika dan aplikasi. E-Tech, 8(1), 1–29. https://doi.org/10.1007/xxxxxx-xx-0000-00

Huda, M. (2015). Peran pendidikan Islam terhadap perubahan sosial. Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 10(1), 165–188. https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i1.790

Kristiawan, M., Ahmad, S., Tobari, & Suhono. (2017). Desain pembelajaran SMA Plus Negeri 2 Banyuasin III berbasis karakter di era Masyarakat Ekonomi ASEAN. Iqra': Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 2(2), 403–432.

Rohmah, E. A., & Wahyudin. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media game online terhadap pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 8(2), 126. https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135

Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1), 45–53. https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.