

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman dalam perancangan pelaksanaan pembelajaran (Sutikno, 2019).

Model pembelajaran memiliki banyak manfaat. Di antaranya, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang kompleks, memungkinkan pengajaran sesuai gaya belajar individu, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mengaitkan teori dengan praktik, serta mendorong kolaborasi antar peserta didik (Simeru et al., 2023). Model pembelajaran aktif di sekolah antara lain meliputi, model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung atau model pengajaran langsung (*direct instruction*) bertumpu pada prinsip-prinsip psikologi perilaku dan teori belajar sosial khususnya tentang permodelan (*modeling*). Oleh karena itu, pembelajaran langsung merupakan model pengajaran yang bersifat *teacher centered*.

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model ini dapat menyajikan masalah otentik dan bermakna sehingga peserta didik dapat melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri. Model ini berdasarkan pada psikologi kognitif dan juga pandangan konstruktif mengenai belajar. Model ini juga sesuai dengan prinsip-prinsip *contextual teaching and learning* (CTL), yakni inkuiri, konstruktivisme, dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi.

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain (Hayati, 2017).

Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari pengajar. Dengan demikian, belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak (Helmiati, 2007).

2. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT adalah metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja tim, yang dirancang untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Salsabila et al., 2025). Model pembelajaran kooperatif adalah di mana peserta didik dapat belajar berkerjasama dalam suatu kelompok campuran untuk menyelesaikan suatu masalah (Fadly, 2022). *Teams Games Tournament* merupakan metode yang sangat mudah diterapkan kepada peserta didik, karena peserta didik menjadi pusat dari aktifitas pembelajaran, guru hanya mengatur jalannya kegiatan tersebut, seluruh peserta didik dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga peserta didik merasakan pembelajaran tersebut adalah sebuah permainan yang menyenangkan (Yuniartin et al., 2024). Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan, mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan, dan juga diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan (Asba, 2019).

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Davries dan Keith Edward. Ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Sururi & B S, 2022). *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun ras. Setiap peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik untuk memperoleh skor (Asba, 2019).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik di dalam pelaksanaannya, salah satu bentuk pembelajaran tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (Yulianto et al., 2016). Karakteristik pembelajaran yang menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat mengenai materi yang dibahas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru (Rosnah, n.d.).

b. Belajar dalam Kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan (Asba, 2019).

c. Permainan

Bermain adalah strategi pembelajaran alami di mana anak-anak cepat memahami. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang

di peroleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang dia dapatkan. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan tersebut akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan (Dewi, 2022).

d. Pertandingan atau Lomba

Dalam setiap perlombaan, seorang guru dituntut untuk dapat memilih bentuk-bentuk perlombaannya secara selektif. Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen, tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya (Baehaqi, 2020).

e. Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan <Super Team= jika rata-rata skor 50 atau lebih, <Great Team= apabila rata-rata mencapai 50-40 dan <Good Team= apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat (Simamora et al., n.d.).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki manfaat signifikan, seperti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta

mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama. Model ini juga membantu peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan percaya diri dalam proses pembelajaran (Santosa, n.d.). Adapun kelebihan dan juga kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- 1) Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

b. Kekurangan dari Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*:

- 1) Model pembelajaran ini, menggunakan waktu yang sangat lama.
- 2) Melalui model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang sesuai.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah (Simamora et al., n.d.).

3. Motivasi Peserta Didik

Motivasi adalah rangkaian upaya untuk memberikan kondisi tertentu agar seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Wina Sanjaya menyatakan “proses belajar motivasi merupakan sebuah aspek dinamis yang sangat penting.” Peserta didik dengan nilai yang buruk seringkali bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan yang mereka miliki, akan tetapi bisa jadi karena mereka tidak memiliki motivasi belajar sehingga tidak berusaha untuk menguasai semua kemampuan yang dimiliki. Dalam proses pembelajaran konvensional, terkadang guru masih melupakan faktor motivasi sebagai aspek yang tidak boleh dilupakan. Guru tidak seharusnya memaksa peserta didik untuk menerima materi yang dia berikan karena keadaan ini tidak memberikan hasil yang baik bagi peserta didik untuk dapat belajar dengan maksimal, dan tentunya hasil belajar yang akan diraih juga tidak bisa maksimal (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

Motivasi merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan. Menurut Mc Donald dalam buku “motivasi dalam pendidikan” karya Herwati dkk, mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Herwati et al., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi merupakan salah satu indikasi yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk terus belajar guna mencapai tujuannya (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

Mengacu pada tujuan pembelajaran, motivasi dibutuhkan untuk mencapai suatu perubahan. Motivasi mampu mendorong peserta didik untuk melakukan segala aktivitas termasuk aktivitas belajar. Adanya motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar, selama ada kemauan dan keinginan untuk belajar maka tujuan dari pembelajaran akan berhasil. Motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik, dari diri peserta didik yang

dapat mendorong mereka untuk melakukan tindakan pembelajaran. dan motivasi ekstrinsik, suatu kondisi eksternal yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Mayasari, 2023). Munculnya motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Tingkat kesadaran peserta didik atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya.
- b. Sikap guru terhadap kelas, artinya guru yang selalu merangsang peserta didik berbuat kearah tujuan yang jelas dan bermakna akan menumbuhkan sifat intrinsik. Akan tetapi bila guru lebih menitikberatkan pada rangsangan sepihak maka sifat ekstrinsik akan lebih dominan.
- c. Pengaruh kelompok peserta didik. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya cenderung ke arah ekstrinsik.
- d. Suasana kelas juga berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar peserta didik. Suasana kebebasan yang bertanggungjawab akan lebih merangsang munculnya motivasi intrinsik dibandingkan dengan suasana penuh tekanan (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma yang ditentukan oleh ajaran islam. Budi pekerti merupakan nilai-nilai hidup manusia yang benar-benar dilaksanakan bukan hanya sekedar kebiasaan, tetapi berdasarkan pemahaman dan kesadaran diri untuk menjadi baik (Ishak, 2021).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan program pengajaran di sekolah yang bertujuan mengembangkan watak atau tabiat peserta didik dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan

masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ke arah afektif tanpa meninggalkan ranah kognitif dan psikomotorik (Maulida et al., 2024).

b. Karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Menurut Marinda yang dikutip oleh Dino Yuida Permana dan Fadriati ada beberapa hal yang menjadi karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sebagai berikut:

- 1) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari materi pokok pendidikan Agama Islam Alquran dan hadis, Aqidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik.
- 3) Diberikannya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti yang luhur, berakhlak mulia, dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang islam.
- 4) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.
- 5) Secara umum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran islam yaitu Alquran dan Hadis Nabi

Muhammad Saw, juga melalui metode ijtihad dalil aqli para ulama dapat mengembangkannya dengan lebih rinci dan mendetail dalam kajian fiqih dan hasil-hasil ijtihad lainnya (Permana & Fadriati, 2023).

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam juga memiliki fungsi-fungsi di antaranya, pengembangan, penanaman moral, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Sehingga dengan demikian Pendidikan Agama Islam bukan hanya disampaikan melalui materi tetapi juga harus diamalkan. Materi-materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga selalu memasukkan trilogi ajaran Islam, yakni Iman, Islam, dan Ihsan yang mustahil tanpa iman dan Islam (Ayatullah, 2020). Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.

Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP juga terletak pada perannya dalam membentuk identitas peserta didik sebagai generasi penerus yang memiliki pemahaman agama yang baik dan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PAI-BP di SMP diharapkan dapat menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berakhlak mulia.

5. Pengaruh *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Peserta Didik

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran dengan peserta didik belajar secara berkelompok. TGT sangat mudah diterapkan dikalangan peserta didik di mana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh peserta didik. Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan

yang menyenangkan sehingga para peserta didik termotivasi untuk belajar (Umaternate et al., 2024).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di mana kesenangan peserta didik dalam belajar melalui permainan dan kompetisi di kelas dapat membangun suasana belajar dan menjaga agar peserta didik tidak mudah bosan. Pengetahuan dan pemahaman peserta didik akan semakin berkembang seiring dengan fase-fase model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Umaternate et al., 2024).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang mencakup tahap penghargaan kelompok yang selaras dengan kebutuhan dan tuntutan pengakuan pemberian *reward* kepada peserta didik dapat meningkatkan kepercayaan diri dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga dengan penghargaan ini memberikan manfaat untuk mendorong memotivasi peserta didik dalam berusaha dan berhasil memusatkan perhatiannya terhadap materi yang dipelajari di dalam kelas (Umaternate et al., 2024).

Penerapan model *Teams Games Tournaments* pada kegiatan literasi dapat secara efektif meningkatkan berbagai indikator literasi. Pertama, frekuensi peserta didik membaca buku meningkat karena model *Teams Games Tournaments* mendorong peserta didik untuk membaca lebih banyak melalui kegiatan berbasis permainan dan kompetisi yang menyenangkan. Kedua, partisipasi peserta didik dalam diskusi tentang buku atau cerita menjadi lebih aktif, karena diskusi kelompok adalah bagian penting dari sintak *Teams Games Tournaments*, di mana peserta didik berdiskusi dan berbagi pemahaman untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Ketiga, keinginan peserta didik untuk menjelajahi berbagai jenis bacaan juga meningkat, karena variasi bahan bacaan yang digunakan dalam permainan dan kuis literasi membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengeksplorasi genre yang berbeda. Terakhir, kemandirian dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas literasi diperkuat melalui tugas-tugas kelompok

dan individu yang memerlukan pemecahan masalah kreatif dan inisiatif pribadi (Desyana et al., 2024).

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dengan menyampaikan materi dalam bentuk turnamen, peserta didik lebih mudah memahami tentang materi pelajaran sehingga meningkatkan daya ingat dan keterlibatan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Larasati & Widiarto, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Para peserta didik yang diajar dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam bentuk teka-teki silang menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang diajar dengan model *inquiry learning*.

A. Hasil Penelitian Yang Relevan

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan melalui perenungan yang mendalam terkait berbagai isu aktual yang berkembang saat ini, terutama terkait model kooperatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh, maka peneliti kemudian memperdalam informasi dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan, sebagai bahan pertimbangan untuk menetapkan noveltynya, yaitu sebagai berikut:

1. Suci Pagan (2021), telah menulis skripsi yang berjudul: "Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Tentang Materi Pengurusan Jenazah Pada Kelas VIII MTs Al-Fattah Arief Kutacane". Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang menjadi persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Suci Pagan dan yang dilakukan oleh calon peneliti terletak pada kajian teorinya. Sedangkan yang menjadi perbedaanya terletak pada metode penelitian dan lokasi penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen sedangkan calon peneliti menggunakan metode kualitatif.

2. Nabilah Nur Hanifah Qatrunnada (2024), telah menulis skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 275 Jakarta”. Berdasarkan hal tersebut yang menjadi persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh calon peneliti terletak pada kajian teori. Sedangkan yang menjadi perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Sebagaimana calon peneliti fokus pada meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian tersebut fokusnya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Calon peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Panyabungan, sedangkan Nabilah Nur Hanifah Qatrunnada meneliti di SMPN 275 Jakarta.
3. Dessy Amanah (2018), telah menulis skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018”. Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang menjadi persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dessy Amanah dan yang dilakukan oleh calon peneliti terletak pada kajian teori. Sedangkan yang menjadi perbedaannya antara penelitian yang dilakukan oleh Dessy Amanah dan yang dilakukakan oleh calon peneliti terletak pada kajian teori dan metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh calon peneliti adalah metode kualitatif sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK.
4. Abdul Gafur (2013), telah menulis skripsi yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru”. Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang menjadi persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Abdul Gafur dan yang dilakukan oleh calon peneliti terletak pada fokus utama dalam penelitian. Sedangkan yang menjadi perbedaan antara penelitian tersebut dan calon peneliti terletak pada kajian teori dan lokasi penelitian, lokasi penelitian yang dilakukan oleh

penelitian tersebut di Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru sedangkan calon peneliti di SMP Negeri 4 Panyabungan.

5. Hidayatus Sholihah (2022), telah menulis skripsi yang berjudul “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma’arif Balong Ponorogo”. Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang mejadi persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang dilakukan oleh calon peneliti terletak pada fokus utama penelitian. Sedangkan yang menjadi perbedaannya terletak pada kajian teori dan metode penelitian, metode penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah adalah penelitian tindakan kelas sedangkan calon peneliti menggunakan metode kualitatif.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti Wijayanti (2016), dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi mahasiswa dalam hal IPA.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami objek penelitian dalam kondisi alamiah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), di mana peneliti secara langsung mengamati, menggali, dan mengumpulkan data dari situasi nyata di lapangan. (Moleong, 2018) menyatakan bahwa penelitian lapangan dapat dipandang sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai salah satu metode utama dalam pengumpulan data kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Afyanti (2021) mendefenisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari individu atau pelaku yang diamati.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran, Respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Implikasi penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif yang di dukung oleh kerangka konseptual yang terukur, sistematis, dan relevan dengan literatur dan teori yang digunakan (Ahmad, 2019).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan fokus permasalahan yang akan diteliti, maka lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Panyabungan, yang beralamat di Desa Manyabar, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Sedangkan waktu penelitiannya dapat diuraikan dalam tabel di bawah ini,

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2025											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep	Okt	Nov	Des
1	Pengajuan Judul Proposal Skripsi	✓	✓										
2	Pengumpulan Data Awal			✓									
3	Bimbingan Proposal Skripsi				✓	✓	✓						
4	Seminar Proposal Skripsi						✓						
6	Pelaksanaan Penelitian di SMP Negeri 4 Panyabungan							✓					
7	Bimbingan Hasil Penelitian								✓				
8	Sidang Munaqasah									✓			

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah seorang yang dapat memberikan keterangan tentang hal-hal yang terkait dengan permasalahan di lokasi penelitian. Menurut Lofland sebagaimana yang dikutip oleh (Moleong, 2018) menyatakan bahwa sumber data yang utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti atau yang diperoleh dari sumber asli yaitu informan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primernya dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. *Place*: data didapatkan dengan studi langsung di SMP Negeri 4 Panyabungan atau melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas serta mengamati langsung interaksi antara guru dan peserta didik.
 - b. *Person*: wawancara dengan guru terkait metode pengajaran dan kurikulum yang diterapkan; kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan kesulitan yang mereka hadapi; diskusi dengan kepala sekolah dan staf administrasi mengenai manajemen sekolah dan kebijakan pendidikan.
 - c. *Paper*: laporan evaluasi peserta didik; nilai ujian, tugas, atau hasil kerja siswa terkait dengan pembelajaran *Teams Games Tournament*. dan penelitian terdahulu; kajian literatur yang relevan tentang penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran, baik secara umum maupun khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dan disesuaikan dari instansi atau secara tidak langsung melalui media perantara atau diperoleh dari tulisan orang lain sebagai penyempurnaan sumber data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini seperti buku, laporan, jurnal, situs internet, serta informasi pendukung lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Moleong, 2018) teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif mencakup beberapa metode yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan komprehensif dari subjek penelitian. Dalam studi lapangan, peneliti akan menganalisis informasi yang diperoleh sedemikian rupa, sehingga pemahaman dan teori yang ada terbuka dan relevan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Participant Observation*: teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, di mana peneliti secara aktif berpartisipasi dalam kehidupan atau

komunitas yang di teliti. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang orang-orang yang mengalaminya secara langsung. Dalam observasi ini, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak (H. Hasanah, 2017).

2. *In Depth Interview*: Teknik wawancara mendalam yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggali informasi lebih rinci dan informan. Metode ini bertujuan untuk memahami perspektif, pengalaman, dan wawasan individu secara lebih mendalam dibandingkan wawancara biasa. Model ini dipilih sebab peneliti tidak dapat secara pasti menentukan data yang akan diperoleh, sehingga peneliti akan berupaya menganalisis jawaban informan untuk diajukan kembali pertanyaan yang lebih terarah sesuai fokus penelitian (Fiantika et al., 2022).
3. Studi Dokumentasi: Dalam penelitian kualitatif, data tidak hanya diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, tetapi juga dari sumber non-manusia seperti dokumen, foto, dan data statistik. Metode dokumentasi bertujuan mengumpulkan informasi dari berbagai bentuk catatan, seperti transkrip, buku, surat kabar, notulen, dan arsip lainnya. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data yang relevan dari SMP, termasuk letak geografis, sejarah singkat, jumlah tenaga pendidik, sarana prasarana, serta dokumentasi foto (Naamy, 2019).

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan validitas dari data yang diperoleh atau data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan. (Moleong, 2018) menyatakan bahwa teknik keabsahan data dalam penelitian ini terdiri dari 3 model, Pertama;

perpanjangan pengamatan. Kedua; meningkatkan ketekunan. Ketiga; triangulasi (triangulasi sumber; triangulasi teknik; dan triangulasi waktu).

1. Perpanjang Pengamatan: Peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Perpanjangan pengamatan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk *rapport*, semakin akrab (tidak ada jarak lagi), semakin terbuka, saling menunggu, sehingga tidak ada informan yang disembunyikan lagi. Peneliti menambah waktu penelitian dengan melakukan pengamatan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (Mekarisce, 2020).
2. Peningkatan Ketekunan: Meningkatkan ketekunan berarti melakukan, mengamati secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut, maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan ini, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. Demikian juga dengan meningkatkan ketekunan maka, peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang di tempati dan kepastian data mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Husnullail & Jailani, 2024).
3. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai penggabungan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu yaitu:
 - a. Triangulasi sumber: untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber ini adalah Kepala Sekolah, guru dan peserta didik.
 - b. Triangulasi teknik: untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang

berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi.

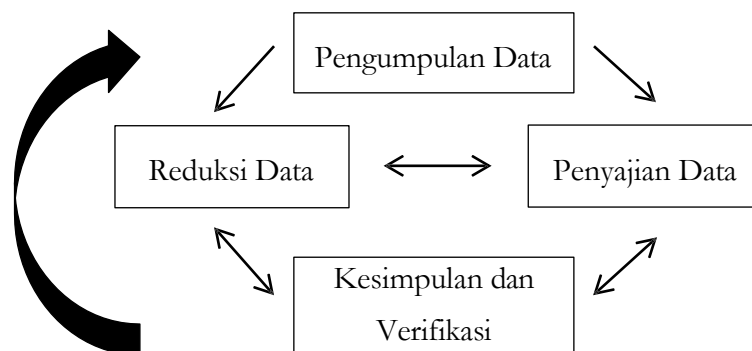
- c. Triangulasi Waktu: Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda (Alfansyur & Mariyani, 2020).

Tujuan dari triangulasi yaitu mendapatkan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: tinjauan terhadap pengalaman peserta didik di SMP Negeri 4 Panyabungan: implikasi penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Oleh karena itu dengan menggunakan teknik triangulasi data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian kualitatif, setelah data diperoleh maupun dihimpun melalui beberapa sumber dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data-data tersebut. Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan secara sistematis data-data yang diperoleh melalui seluruh rangkaian teknik pengumpulan data dengan cara pengelompokan data, penjabaran ke dalam beberapa unit, serta sintesa data maupun penyusunannya menjadi beberapa pola, sehingga data-data tersebut mudah dipahami untuk kemudian dipilih data yang penting dan dipelajari serta disimpulkan. Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif, yaitu suatu analisis terhadap data sebagaimana diperoleh yang kemudian bisa berkembang menjadi hipotesis, rumusan hipotesis berdasar pada data tersebut dan kemudian dicari kembali data secara berulang, sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Selanjutnya, apabila hipotesis ini diterima maka kemudian hipotesis tersebut akan dikembangkan menjadi suatu teori (Abdussamad, n.d.).

Adapun proses analisis datanya menggunakan model Miles and Huberman, setelah data terkumpul maka dilakukan reduksi data melalui peringkasan data; pengkodean data; klasifikasi data; merumuskan catatan objektif, reflektif dan juga substansial; melakukan penyimpanan data; konseptualisasi ide; merumuskan kesimpulan sementara. Selanjutnya, dilakukan penyajian data, bentuk prosesnya yaitu menyusun relasi antar fenomena, data disajikan menggunakan model kualitatif statis berupa tabel maupun grafik. Terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi, seperti terdapat pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Prosedur Teknik Analisis Model Miles and Huberman

Tahap reduksi data. Pertama, meringkas data yang diperoleh secara langsung, baik dengan informan, hal-hal yang terjadi ataupun situasi di lapangan, termasuk studi terhadap dokumen yang sesuai. Kedua, dilakukan pengkodean terhadap data. Ketiga, merumuskan catatan objektif, klasifikasi data ataupun memperbaiki jawaban seperti adanya. Keempat, menyusun catatan yang bersifat reflektif dan substansial. Kelima, melakukan penyimpanan data. Ketujuh, melakukan konseptualisasi ide (pendapat yang dikembangkan). Kedelapan, Perumusan kesimpulan sementara dari setiap tempat penelitian, mengenai terdapat atau tidaknya data yang diperlukan sesuai tujuan penelitian (Silalahi, 2012).

Tahap penyajian data, ini bertujuan agar data berdasarkan hasil reduksi data dapat dikelompokkan dan tersusun secara sistematis, sehingga memiliki pola relasi yang mudah untuk dipahami. Tahap ini peneliti berupaya menyusun

data yang sesuai, sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna. Prosesnya dilaksanakan dengan cara penampilan data, menyusun relasi antar fenomena untuk mengetahui kejadian yang sesungguhnya, dan juga menetapkan tindak lanjut untuk mendapatkan tujuan penelitian. Penyajian data penelitian ini menggunakan model kuantitatif statis, yaitu menggunakan tabel atau grafik, tidak bermaksud untuk menampilkan angka melainkan phase verbal.

Tahap penarikan kesimpulan dan juga verifikasi. Setelah mengalami reduksi data, penulis menguraikan data tersebut sebagai informasi hasil penelitian. Kesimpulan akhir dapat dijelaskan sesudah semua data hasil penelitian diuraikan. Kesimpulan disesuaikan dan mengacu pada rumusan masalah penelitian. Penarikan kesimpulan didasarkan pada temuan dan verifikasi data (pengecekan terhadap keterwakilan data, pengaruh peneliti, proses triangulasi, pembobotan bukti data, dan perbandingan data). Apabila kesimpulan yang disampaikan di awal, kemudian didukung oleh berbagai bukti yang kuat di lapangan, maka kesimpulan yang ditemukan adalah kesimpulan kredibel (Sahir, 2022).

Sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif, peneliti tidak hanya mengumpulkan data, tetapi juga melakukan analisis terhadap makna yang terkandung dalam setiap temuan. Analisis dilakukan dengan memahami konteks kegiatan pembelajaran, memperhatikan respon subjek secara verbal dan nonverbal, serta membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Temuan Umum Penelitian

a. Tinjauan Umum SMP Negeri 4 Panyabungan

1) Identitas lokasi penelitian

Berdasarkan data, SMP Negeri 4 Panyabungan Berdiri pada tahun 1996. SMP Negeri 4 ini berdiri di Desa Manyabar Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Propinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dekat dengan area pertanian warga desa Manyabar dan berada di pinggir Desa Manyabar. Adapun sekolah berstatus sebagai sekolah Negeri. Pada saat ini yang diposisikan sebagai kepala sekolah SMP Negeri 4 Panyabungan ialah bapak Asril Yusuf, S.H. S.Pd, yang berstatus kepegawaian PNS dengan NIP 197808142011011003, pendidikan S2 sudah tersertifikasi.

2) Visi dan Misi SMP Negeri 4 Panyabungan

a) Visi

Terwujudnya kualitas sumber daya manusia yang beriman dan bertaqwa, disiplin, berilmu serta terampil.

b) Misi

- (1) Menyelenggarakan PBM secara baik dan benar dengan menggunakan multi media.
- (2) Mengembangkan kepribadian siswa, bertaqwa dan beriman, berilmu dan berdisiplin.
- (3) Menumbuh kembangkan profesionalisme guru dan tenaga pendidik.
- (4) Meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang misi (manajemen pendidikan berbasis sekolah).

3) Kondisi Sekolah SMP Negeri 4 Panyabungan

a) Keadaan guru atau karyawan SMP Negeri 4 Panyabungan

Pendidikan terdiri dari beberapa komponen, salah satunya komponen pendidikan adalah guru atau tenaga pengajar, tanpa adanya guru proses pendidikan tidak akan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Guru sangat berpengaruh dalam menyelenggarakan dunia pendidikan, berkualitas atau tidaknya siswa yang tammat dari sekolah itu banyak tergantung dengan kualitas dan kapasitas seorang guru tenaga pendidik. Adapun guru yang dimaksud di dalam laporan ini adalah seluruh guru yang mengajar dan mendidik di SMP Negeri 4 Panyabungan yang bertugas sebagai penyelenggaraan pendidikan. Berikut mengetahui lebih jelasnya keadaan guru di SMP Negeri 4 Panyabungan sebagai berikut:

Tabel 4.1
SDM SMP Negeri 4 Panyabungan Tahun 2025

No	Nama	Jabatan	Ket
1	Asril Yusuf, S.H, S.Pd	Kepala Sekolah	PNS
2	Asmina Yusra, S.Pd	Guru IPS	PNS
3	Zulaifa Irina, S. Pd	Guru B.Indo/Laboratorium	PNS
4	Bahrin, S.Pd	Guru/Humas	PNS
5	Masberi, S. Pd	Guru/Kesiswaan	PNS
6	Amrullah, S.Ag	Guru PAI-BP	PNS
7	Erwin Rangkuti, S.Pd	Guru/ Bendahara	PNS
8	Siti Nuraisah, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah	PNS
9	Nurlela, S. Pd	Guru IPA	PNS
10	Evita Sari Rangkuti, S.Ag	Guru BK	PNS
11	Mustofa Afandi Nasution, S.Pd	Guru Seni Budaya	PNS
12	Rizki Tarida, S. Pd	Guru MTK	TKS
13	Amar Anas	Guru Bahasa Inggris	TKS

	Nasution, S.H		
14	Yusrina, S.Pd	Guru TIK	TKS
15	Dyah Nurul Qolby, S.Pd	Guru/Operator	TKS
16	Meliana Devi, S.Pd	Guru/KTU	TKS

Sumber: Data jumlah SDM di SMP Negeri 4 Panyabungan tahun 2025

b) Keadaan peserta didik di SMP Negeri 4 Panyabungan

Peserta didik merupakan syarat mutlak yang merupakan objek dan juga sasaran dalam dunia pendidikan. Yang dimaksud peserta didik di sini adalah peserta didik SMP Negeri 4 Panyabungan. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas terkait dengan keadaan peserta didik SMP Negeri 4 Panyabungan pada T.A 2024-2025, Sebagai berikut:

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 4 Panyabungan

No	Nama Rombel	Jumlah Peserta Didik
1.	VII.1	23
2.	VII.2	22
3.	VIII.1	26
4.	VIII.2	17
5.	IX.1	24
6.	IX.2	15
Jumlah Keseluruhan		127

Sumber: Data peserta didik di SMP Negeri 4 Panyabungan tahun 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa peserta didik SMP Negeri 4 Panyabungan memiliki 6 rombongan kelas dengan jumlah peserta didik dari kelas VII berjumlah 45, kelas VIII berjumlah 43, kelas IX berjumlah 39. Dengan total keseluruhan 127. Siswa SMP Negeri 4 Panyabungan secara keseluruhan adalah bergama Islam dan dalam keadaan sehat jasmani dan rohani. Berdasarkan penjelasan di atas menjelaskan bahwa siswa SMP Negeri 4 Panyabungan sangat sedikit. Hal tersebut diakibatkan oleh bencana yang melanda Indonesia pada tahun 2019, yaitu dengan datangnya virus covid-19 yang

menyebabkan pembelajaran tatap muka di SMP Negeri 4 Panyabungan diliburkan dan digantikan dengan belajar online, sehingga keadaan tersebut menjadikan sebagian orang tua tidak ada lagi yang mau memasukkan anak mereka ke sekolah SMP 4 Panyabungan dikarenakan kurangnya pembinaan Agama bagi anak yang menyebabkan para orang tua lebih memilih anaknya masuk ke sekolah pesantren yang pembelajarannya sama sekali pada saat itu tidak diliburkan.

c) Sarana dan Prasarana di Sekolah SMP Negeri 4 Panyabungan

Pada suatu lembaga pendidikan sarana dan prasarana sangat berperan penting di dalam menunjang pencapaian suatu tujuan pendidikan, dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai sehingga memberikan dampak positif di dalam suatu lembaga pendidikan untuk dapat meraih cita-cita dan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan hal tersebut, SMP Negeri 4 Panyabungan secara bertahap memenuhi sarana dan prasarana. Untuk informasi yang tepat tentang keadaan infrastruktur yang saat ini ada dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Sarana Prasarana SMP Negeri 4 Panyabungan Tahun 2025

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruangan
2	Ruang Guru	1 Ruangan
3	Ruang Tata Usaha	1 Ruangan
4	Ruang UKS	1 Ruangan
5	Ruang BP / BK	1 Ruangan
6	Ruang Belajar	6 Ruangan
7	Ruang Laboratorium IPA	1 Ruangan
8	Ruang Perpustakaan	1 Ruangan
9	Ruang Laboratorium Komputer	1 Ruangan
10	Mushollah	1 Ruangan
11	Sarana Olahraga	1 Ruangan
12	Toilet	4 Ruangan
13	Kantin	1 Unit
14	Komputer	20 Unit
15	Laptop	2 Unit

16	Infokus	3 Unit
17	Bel	1 Unit
18	Speaker	2 Buah

Sumber: Data sarana prasarana SMP Negeri 4 Panyabungan tahun 2025

b. Kondisi Awal Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari:

- 1) Minimnya partisipasi aktif peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang interaktif. Maksudnya di sini yaitu suasana kelas yang tidak mendukung peserta didik untuk terlibat secara aktif. Ketika peserta didik hanya mendengarkan saja maka pembelajaran menjadi kurang efektif karena mereka tidak benar-benar terlibat dalam pemahaman materi. Pada akhirnya, peserta didik ini kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan berkomunikasi. Adapun data-data yang diperoleh sebagai berikut:

a) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada saat pembelajaran apabila menggunakan metode yang kurang interaktif. Beliau menyatakan:

“Kurangnya partisipasi aktif peserta didik itu dikarenakan metode pembelajaran yang saya gunakan selama ini lebih banyak berceramah dan menjelaskan materi, sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar. Bahkan mereka tidak menunjukkan keinginan bertanya maupun memberikan pendapat dan sebagian besar peserta didik cenderung diam”. (AM, 2025)

Hasil wawancara di atas mempertegas bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini diakibatkan oleh metode ceramah atau bisa dikatakan

metode pembelajaran selama ini bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi sementara peserta didik hanya menjadi pendengar. Selain itu, minimnya interaksi antara guru dan peserta didik dapat mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara sebelumnya turut melengkapi temuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut berupa kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran PAI-BP. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai akibat dari menggunakan metode pembelajaran yang kurang interaktif.



Gambar 4.1 kurangnya partisipasi aktif peserta didik

- 2) Kurangnya antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan dengan cara monoton, tidak relevan dengan kehidupan nyata. Artinya, ketika seorang guru hanya menjelaskan melalui buku saja itu akan membuat peserta didik akan semakin merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Jika seorang guru tidak mampu memicu rasa penasaran peserta didik atau mengaitkan rasa penasaran dengan konteks yang mereka

paham, peserta didik akan cenderung bosan dan tidak termotivasi untuk belajar lebih dalam. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Adapun data-data yang diperoleh sebagai berikut.

a) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai kurangnya antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran. Beliau mengatakan bahwa:

“Sebelum saya menerapkan TGT ini, ketika saya mulai menjelaskan materi, tidak sedikit dari mereka ada yang melamun atau memperhatikan hal yang lain, ngomong-ngomong sama temannya, saya sering merasa harus berulang kali membangkitkan perhatian mereka. Faktor yang menjadi penyebabnya yaitu saya mengajar dengan sangat monoton sekali dan saya juga kurang mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari”.(AM, 2925)

Hasil wawancara di atas mempertegas bahwa salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran yaitu rendahnya antusiasme peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Beliau menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pelajaran bahkan sejak awal pembelajaran dimulai.

b) Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara sebelumnya turut melengkapi temuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut berupa minimnya antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai kurangnya antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran.



Gambar 4.2 kurangnya rasa antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran

- 3) Banyak peserta didik yang cenderung pasif, hanya mencatat tanpa partisipasi dalam diskusi. Hal ini di akibatkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru atau *teacher centre*, ada juga di karenakan peserta didik yang tidak dilatih untuk mengemukakan pendapat. Ada beberapa peserta didik yang merasa bahwa pelajarannya hanya itu-itu saja sehingga peserta didik hanya duduk diam saja di mejanya, bahkan ada juga beberapa peserta didik yang kerjanya mencoret-coret bukunya tanpa mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Adapun data-data yang diperoleh sebagai berikut:

a) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai peserta didik yang cenderung pasif, hanya mencatat tanpa partisipasi dalam diskusi. Bapak AM mengatakan bahwa dalam proses belajar peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, dengan mencatat materi yang disampaikan tanpa memberikan respons. Disamping itu, ada juga beberapa faktor yang turut berkontribusi. Dalam penuturannya Bapak AM mengatakan:

“Mereka hanya mencatat apa yang saya sampaikan tanpa sedikitpun memberikan respons baik itu bertanya dan lain sebagainya. Ada juga beberapa faktor yang turut mempengaruhi salah satunya yaitu karena saya yang paling berperan sebagai sumber utama pengetahuan, akibatnya mereka hanya duduk, diam dan mencoret-coret bukunya. Selain itu saya juga kurang melatih mental mereka supaya berani dalam mengeluarkan pendapatnya”. (AM, 2025)

Hasil wawancara di atas mempertegas bahwa banyak peserta didik yang cenderung pasif, hanya mencatat tanpa partisipasi dalam diskusi disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana sebagian besar peserta didik hanya mencatat materi tanpa terlibat dalam diskusi atau tanya jawab. Faktor-faktor lainnya seperti kurangnya rasa percaya diri dan juga lemahnya mental dalam mengeluarkan pendapat.

b) Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara sebelumnya turut melengkapi temuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut berupa peserta didik yang cenderung pasif, hanya mencatat tanpa partisipasi dalam diskusi. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja tanpa melibatkan peserta didik di dalamnya.



Gambar 4.3 peserta didik hanya mencatat

4) Sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran PAI-BP bersifat hafalan dan kurang menarik. Hal ini dapat terjadi jika pembelajaran tidak di iringi dengan pendekatan kontekstual yang menunjukkan relevansi nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari. Anggapan bahwa PAI-BP hanya berisi hafalan dapat muncul karena cara penyampaian materi yang terlalu fokus pada aspek kognitif, bukan pada penerapan nilai. Apabila pembelajaran PAI-BP tidak di aplikasikan secara bervariasi, maka peserta didik akan merasa bahwa mereka hanya dituntut menghafal dalil Alquran tanpa memahami maknanya dalam kehidupan. Adapun data-data yang diperoleh sebagai berikut:

a) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai peserta didik yang menganggap mata pelajaran PAI-BP bersifat hafalan dan kurang menarik. Beliau mengatakan bahwa:

“Banyak dari mereka yang beranggapan bahwa pembelajaran PAI-BP hanya bersifat hapalan saja. jadi mereka merasa cukup dengan membaca dan menghafal tanpa benar-benar memahami maknanya”. (AM, 2025)

Senada dengan itu, peserta didik yang berinisial FAN juga mengatakan bahwa:

“Saya kadang bosan kalau pas belajar PAI-BP karena isinya hanya menghafal ayat-ayat, jadi saya kadang hanya lancar di mulut saja dan minggu setelahnya saya lupa”. (FAN, 2025)

Hasil wawancara di atas mempertegas bahwa persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran PAI-BP masih cenderung negatif. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa PAI-BP adalah pelajaran yang hanya menekankan pada hafalan, seperti menghafal ayat-ayat Alquran, Hadist, dan definisi materi.

b) Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara sebelumnya turut melengkapi temuan penelitian ini. Bukti-bukti tersebut berupa banyak peserta didik yang menganggap mata pelajaran PAI-BP bersifat hafalan dan kurang menarik. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai peserta didik yang hanya menghafal tanpa mengetahui maknanya.



Gambar 4.4 peserta didik menghafal ayat Alquran

2. Temuan Khusus Penelitian

a. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMP Negeri 4 Panyabungan dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur sesuai dengan sintaksnya. Mulai dari tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan/lomba, dan penghargaan kelompok. Data observasi menunjukkan bahwa suasana kelas lebih kondusif dan menyenangkan. Hasil wawancara juga menguatkan bahwa model *Teams Games Tournament* membantu

meningkatkan motivasi peserta didik yang sebelumnya pasif. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama adalah penyajian kelas. Guru memulai proses pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas. Materi PAI-BP kemudian dijelaskan melalui metode ceramah interaktif, diselingi dengan tanya jawab. Untuk mendukung pemahaman, guru menggunakan media pembelajaran seperti slide *Power Point*, gambar, dan video yang relevan dengan topik. Penyajian ini tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membangun minat belajar peserta didik. Guru juga mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik agar terasa lebih kontekstual dan bermakna. Adapun data-data yang dijadikan sebagai dasar untuk mendukung pernyataan diatas adalah sebagai berikut:

a) Hasil observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, peneliti mengamati bahwa guru PAI-BP secara terstruktur menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran PAI-BP. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, penyampaian materi berlangsung dengan tertib dan menarik. Peserta didik tampak fokus, memperhatikan penjelasan guru, dan sesekali mengajukan pertanyaan. Ketika guru menampilkan gambar atau video, perhatian peserta didik meningkat dan sebagian terlihat mencatat poin-poin penting. Interaksi guru dan peserta didik cukup aktif selama penyampaian materi.

b) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai proses penyajian kelas yang dibentuk secara

sistematis dan juga terstruktur. Beliau menyampaikan bahwa penyajian kelas harus disusun secara sistematis, tujuannya untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Dalam penuturannya, Bapak AM, menyampaikan:

“Saya selalu berusaha menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Selain itu, saya gunakan media visual seperti gambar dan video untuk memperjelas konsep, agar siswa tidak cepat bosan dan bisa lebih mudah menangkap inti pembelajaran. Saya juga rutin membuka sesi tanya jawab agar mereka aktif dan merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran.”. (AM, 2025)

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh bapak AM, dapat dilihat bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP diawali dari tahapan penyajian kelas. Untuk memperdalam informasi, Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Seorang peserta didik berinisial NL mengatakan bahwa mereka lebih mengerti tentang materi pelajaran ketika melihat video dan gambar. NL dalam penuturannya:

“Penjelasan guru jelas dan mudah dimengerti. Saat ada video atau gambar, saya jadi lebih mudah memahami pelajaran”. (NL, 2025)

Selanjutnya, pada kesempatan yang sama seorang peserta didik lainnya yang berinisial APN, mengatakan:

“Saya suka saat guru bertanya dan kita bisa ikut menjawab, jadi nggak cuma diam saja.””. (APN, 2025)

Selain itu, peserta didik RAS juga menyampaikan:

“Penjelasannya dikaitkan dengan kejadian sehari-hari jadi saya merasa materi itu penting dan berguna”. (RAS, 2025)

Berdasarkan Hasil wawancara di atas, telah mempertegas bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP untuk dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik diawali melalui tahapan penyajian kelas yang interaktif.

c) Hasil dokumentasi

Untuk mendukung data hasil observasi dan data hasil wawancara, peneliti telah mendokumentasikan beberapa dokumen penting yang turut melengkapi temuan penelitian ini. Dokumen tersebut berupa penjelasan materi yang dilakukan oleh guru. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai penyajian kelas yang interaktif. Adapun contoh dokumennya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Guru menjelaskan materi pembelajaran PAI-BP berbasis model kooperatif tipe TGT

Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam dengan informan, dan dokumen yang diperoleh, guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan dalam pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diawali dengan tahap penyajian kelas. Penyajian kelas ini sangat penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

- 2) Tahap kedua adalah belajar dalam kelompok. Setelah penyampaian materi, peserta didik diarahkan untuk belajar dalam kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong kerja sama dan saling

membantu antar anggota kelompok. Guru memberikan lembar kerja atau soal diskusi, yang harus dikerjakan secara kolaboratif. Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebayanya. Peran guru dalam tahap ini lebih sebagai fasilitator yang memantau dan memberi bantuan seperlunya. Adapun data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasinya dapat diuraikan sebagai berikut, yaitu:

a) Hasil observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, peneliti mengamati bahwa Selama kegiatan kelompok berlangsung, siswa terlihat antusias berdiskusi. Sebagian siswa aktif menjelaskan jawaban, sementara yang lain mendengarkan dan mencatat. Anggota kelompok saling bertanya dan berbagi pendapat. Guru berjalan keliling kelas untuk memantau proses diskusi dan memberikan arahan saat ada kelompok yang mengalami kebingungan.

b) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, Bapak AM, memberikan gambaran yang jelas mengenai belajar dalam kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam pelaksanaannya, setiap anggota kelompok mengerjakan soal-soal yang tertera di dalam kertas tersebut. Disamping mereka mengerjakan pertanyaan yang ada, pelaksanaannya juga membentuk kerja sama untuk memperdalam pengetahuan mereka. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru PAI-BP, Bapak AM mengatakan:

“Saya bentuk kelompok yang terdiri dari siswa beragam, agar mereka bisa belajar dari satu sama lain. Biasanya siswa yang lebih mampu membantu temannya”. (AM, 2025)

Untuk memperdalam informasi, Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik di kelas VIII yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran PAI-BP menggunakan *Teams Games Tournament*. Seorang peserta didik yang berinisial SEH menyampaikan bahwa belajar dengan diskusi kelompok sangat membantu. Beliau mengatakan:

“Diskusi kelompok itu membantu. Kadang saya nggak ngerti dari penjelasan guru, tapi setelah teman jelaskan jadi lebih paham”. (SEH, 2025)

Pada saat yang sama, peserta didik lainnya LWM, mengungkapkan bahwa belajar dalam kelompok mampu memperdalam pengetahuan terhadap materi yang disampaikan. Sebagaimana ia menyebutkan:

“Belajar dalam kelompok membuat saya mudah bertanya dan menjelaskan materi, jadi saya lebih paham.”. (LWM, 2025)

Adapun peserta didik lainnya yang berinisial AR mengaku bahwa dia tidak paham tentang materi pelajaran kalau belajar mandiri, dia lebih mengerti ketika berkelompok.

“Kalau belajar sendiri saya sering bingung, tapi di kelompok ada teman yang bisa membantu.”” (AR, 2025)

Disamping itu peserta didik berinisial WK mengatakan:

“Kerja sama dalam kelompok membuat belajar jadi menyenangkan dan tidak membosankan.”” (WK, 2025)

Hasil wawancara dengan guru PAI-BP dan peserta didik menunjukkan bahwa belajar dalam kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membuat peserta didik lebih aktif, bersemangat dan termotivasi dalam belajar.

c) Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil observasi dan juga wawancara turut melengkapi temuan penelitian ini. Dokumen tersebut berupa belajar dalam kelompok dengan menggunakan

model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan pembentukan kelompok heterogen yang terdiri dari 4. Kehadiran dokumen ini memberikan gambaran nyata mengenai belajar dalam kelompok pada proses pembelajaran PAI-BP berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dokumennya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.6 Belajar dalam kelompok

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pendukung yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa dalam tahap belajar dalam kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SMP Negeri 4 Panyabungan cukup efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif belajar peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada tahap belajar dalam kelompok ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena di dalamnya terdapat interaksi dan komunikasi yang saling dibutuhkan.

- 3) Tahap ketiga adalah permainan. Setelah diskusi kelompok, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan permainan atau games. Permainan ini berupa kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari. Masing-masing

kelompok mendapat giliran untuk menjawab, dan setiap jawaban yang benar akan menambah poin kelompok. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan semangat belajar, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, dan membangun keaktifan peserta didik secara menyenangkan. Guru bertindak sebagai pemandu permainan dan penilai skor. Adapun data hasil observasi dan wawancara dan dokumentasinya adalah sebagai berikut:

a) Hasil observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, peneliti mengamati bahwa peserta didik tampak sangat bersemangat ketika sesi permainan dimulai. peserta didik bersorak memberi dukungan kepada temannya yang mewakili kelompok. Jawaban-jawaban yang benar disambut dengan tepuk tangan kelompok, dan suasana kelas menjadi dinamis tetapi tetap terkendali. Permainan berlangsung tertib, dan guru mengatur waktu serta giliran dengan baik.

b) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan diperoleh informasi bahwa tahap permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif. Guru AM menyampaikan:

“permainan saya gunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan supaya siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.”. (AM, 2025)

Bapak AM juga menambahkan,

“Dengan turnamen, saya bisa melihat kemampuan siswa secara lebih adil. Setiap anak punya kesempatan tampil. Games saya gunakan untuk menumbuhkan antusiasme. Kalau dibuat seperti kuis, mereka jadi semangat meski sebenarnya sedang mengulang materi.” (AM, 2025)

Dari hasil wawancara di atas dapat memperkuat temuan bahwa guru PAI-BP setelah melakukan belajar dalam kelompok maka langkah selanjutnya yang dilakukan bapak AM adalah melaksanakan permainan. Permainan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.

c) Hasil dokumentasi

Hasil observasi dan wawancara diatas dilengkapi dengan dokumentasi berupa suasana kelas pada saat permainan. Adapun dokumennya dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 4.7 Suasana kelas saat permainan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, wawancara dengan pihak terkait, serta dokumen pendukung yang di himpun selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa pada tahap permainan peserta didik menjadi lebih fokus dalam belajar PAI-BP.

- 4) Tahap ke empat adalah tahap pertandingan atau lomba. Setelah permainan kelompok, pembelajaran dilanjutkan ke tahap pertandingan atau turnamen. Pada tahap ini, peserta didik duduk dalam meja turnamen bersama teman dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan serupa. Mereka mengerjakan soal

secara individu. Meski dikerjakan sendiri, skor yang diperoleh tetap dihitung sebagai poin kelompok asal. Turnamen ini bertujuan mengevaluasi pemahaman peserta didik secara individu sekaligus memupuk tanggung jawab peserta didik terhadap kelompoknya. Adapun data hasil observasi dan wawancara dan dokumentasinya adalah sebagai berikut:

a. Hasil observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, peneliti mengamati bahwa Saat pertandingan berlangsung, peserta didik tampak serius mengerjakan soal. Beberapa terlihat berpikir keras dan mencatat jawaban dengan hati-hati. Tidak ada peserta didik yang bermain-main atau mengganggu, karena mereka menyadari bahwa hasil mereka akan memengaruhi nilai kelompok. Suasana kompetisi terasa, namun tetap sehat dan kondusif.

b. Hasil wawancara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru PAI-BP dan beberapa peserta didik, pertandingan atau turnamen dipandang sebagai momen evaluasi yang mendorong tanggung jawab individu terhadap kelompok. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan turnamen, sedangkan peserta didik membagikan pengalaman mereka saat mengikuti turnamen dan pengaruhnya terhadap semangat belajar. Bapak AM dalam penuturannya:

“Turnamen ini penting untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka secara individu. Tapi tetap ada unsur kerja sama karena poinnya untuk kelompok”. (AM, 2025)

Disamping itu seorang peserta didik berinisial NP mengatakan:

“Waktu turnamen agak tegang karena ngerjain sendiri. Tapi saya semangat karena ingin bantu kelompok dapat nilai tinggi”. (NP, 2025)

Hasil wawancara dengan guru PAI-BP dan peserta didik menunjukkan bahwa turnamen mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap pembelajaran karena skor individu berpengaruh pada skor kelompok. Dari wawancara, peserta didik merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat memberikan kontribusi positif kepada kelompoknya. Guru memanfaatkan turnamen untuk mengevaluasi pemahaman sekaligus memupuk rasa tanggung jawab individu dalam konteks kelompok. Dengan demikian, turnamen berperan penting dalam membentuk semangat belajar yang kompetitif dan bertanggung jawab.

c. Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil observasi dan juga wawancara turut melengkapi temuan penelitian ini. Dokumen tersebut berupa guru melakukan peninjauan terhadap turnamen. Adapun dokumennya dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Guru PAI-BP melakukan peninjauan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, wawancara dengan pihak terkait, serta dokumen pendukung yang di himpun selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pertandingan guru PAI-BP senantiasa membimbing peserta didik selama proses pertandingan berlangsung.

5) Tahap ke lima adalah tahap penghargaan kelompok. Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Guru mengumumkan hasil akhir, lalu memberikan penghargaan dalam bentuk hadiah kecil, nilai maupun pujian di depan kelas. Tujuannya adalah memberi motivasi tambahan bagi peserta didik agar terus aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain menilai hasil, guru juga mengapresiasi kerja sama dan keaktifan selama proses. Adapun data hasil observasi dan wawancara dan dokumentasinya adalah sebagai berikut:

a. Hasil observasi

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, peneliti mengamati bahwa setelah skor diumumkan, peserta didik dari kelompok pemenang menunjukkan ekspresi bangga dan senang. Kelompok lain tetap menunjukkan sikap sportivitas dengan memberikan tepuk tangan. Guru memberi semangat kepada semua kelompok dan menekankan bahwa proses dan kerja sama juga merupakan bentuk keberhasilan.

b. Hasil wawancara

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru PAI-BP dan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa pemberian penghargaan kepada kelompok merupakan aspek penting dalam meningkatkan motivasi dan kerja sama. Bapak AM dalam penuturannya:

“Saya percaya penghargaan sangat penting untuk memotivasi siswa agar mereka merasa dihargai atas usaha dan kerjasama mereka.” (AM, 2025)

Disamping itu seorang peserta didik berinisial RP

“Saya sangat senang ketika kelompok kami menang, itu membuat saya semakin semangat belajar.” (RP, 2025)

Pada kesempatan yang sama pula, A mengatakan::

“Meskipun kelompok saya belum menang, saya tetap senang karena kami sudah belajar bersama dan berusaha.” (A, 2025)

Hasil wawancara dengan guru PAI-BP dan peserta didik menunjukkan bahwa Penghargaan menjadi faktor penting dalam meningkatkan semangat belajar dan mempererat kerja sama kelompok dengan sikap sportif.

c. Hasil dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dari hasil observasi dan juga wawancara turut melengkapi temuan penelitian ini. Dokumen tersebut berupa pemberian penghargaan kelompok yang memenangkan turnamen. Adapun dokumennya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9 pemberian *reward* kepada peserta didik

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, wawancara dengan pihak terkait, serta dokumen pendukung yang di himpun selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa Pemberian penghargaan terhadap kelompok berprestasi berhasil memacu semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menekankan bahwa apresiasi terhadap hasil kerja kelompok penting untuk meningkatkan motivasi. Dengan demikian, penghargaan kelompok menjadi komponen penting dalam memperkuat motivasi belajar, membangun kekompakan, dan menumbuhkan semangat sportifitas di kalangan peserta didik.

b. Respons dan Pengalaman Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Secara umum peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mendorong mereka lebih aktif. Pengalaman yang paling terkesan bagi peserta didik adalah saat mengikuti turnamen, karena mereka merasa tertantang untuk memahami materi agar bisa berkontribusi bagi timnya. Selain itu, interaksi sosial antar peserta didik meningkat, termasuk peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani menyampaikan pendapat dan bertanya. Penjelasan ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a) Hasil Observasi

Tabel 4.4

Hasil observasi terhadap respons/pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP

No	Aspek yang di amati	Temuan respons/pengalaman	Kesimpulan
1	Minat dan antusiasme	Peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran karena ada <i>game</i> dan turnamen.	Respons positif, pengalaman minat meningkat.
2	Keberanian dan kepercayaan diri	Peserta didik berani tampil saat turnamen, meski ada yang masih gugup.	Respons positif, pengalaman meningkat, tapi masih perlu pembiasaan.
3	Kerjasama dalam kelompok	Peserta didik senang, dan bisa belajar dengan teman sebaya dan saling membantu.	Respons positif, pengalaman kooperatif kuat.

No	Aspek yang di amati	Temuan respons/pengalaman	Kesimpulan
4	Motivasi belajar	Peserta didik terdorong untuk belajar di rumah agar siap saat <i>game/</i> turnamen.	Respons positif, suasana belajar meningkat.
5	Suasana kelas	Kondisi kelas lebih hidup tidak monoton, dan lebih menyenangkan.	Pengalaman belajar positif.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat respons dan pengalaman peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran PAI-BP mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, melatih keberanian dan memperkuat kerjasama kelompok. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa memperoleh pengalaman baru yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional.

b) Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan beberapa peserta didik memperlihatkan bahwa mereka tidak hanya memahami cara bekerja turnamen, tetapi juga merasakan keterlibatan yang sangat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu peserta didik kelas VIII, JP menyampaikan:

“saya merasa lebih mudah memahami pelajaran ketika kami belajar sambil bermain, belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan”. (JP, 2025)

Pada kesempatan yang sama, seorang peserta didik yang berinisial NH mengatakan:

“Saya jadi lebih termotivasi belajar, soalnya saya pengen kelompok saya menang, jadi saya berusaha lebih giat biar bisa jawab pertanyaan dengan benar saat turnamen”. (NH, 2025)

Sementara itu, peserta didik yang berinisial SAM mengatakan bahwa dia memiliki pengalaman baru setelah belajar menggunakan model TGT ini. Dalam penuturannya:

“Pengalaman baru saya setelah belajar model TGT ini saya aktif dalam proses pembelajaran. Saya juga belajar cara bekerja sama dan menghargai pendapat teman”. (SAM, 2025)

Pada saat yang sama peserta didik lainnya yang berinisial HAA mengatakan:

“Kerjasama kelompoknya bagus, kalau ada yang belum paham teman yang lain ngajarin. Jadi kami lebih kompak dalam menyelesaikan soalnya”. (HAA, 2025)

Selain itu peserta didik AZ juga menyampaikan:

“Suasana lebih hidup dan fokus. Semua jadi aktif tidak seperti sebelumnya yang kadang ngantuk dan bosan karena gurunya yang menjelaskan dengan metode ceramah”. (AZ, 2025)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, telah mempertegas bahwa respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan sangat positif. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan kolaboratif.

c) Hasil Dokumentasi

Hasil observasi dan wawancara di atas dilengkapi dengan dokumentasi suasana pembelajaran dalam kelas. Dokumen ini berfungsi sebagai pelengkap data untuk memperkuat temuan penelitian mengenai respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.



Gambar 4.10 suasana pembelajaran dalam kelas

Berdasarkan hasil observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi pendukung yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menikmati proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta merasakan manfaat dari kerja sama dalam kelompok.

c. Implikasi Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan implikasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan. Implikasi tersebut dapat dilihat pada beberapa aspek berikut:

1) Peningkatan antusiasme belajar

Setelah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan, peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak bersemangat mengikuti permainan akademik, serius saat diskusi, dan antusias ketika ikut turnamen.

2) Munculnya keberanian dan kepercayaan diri

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga membawa implikasi positif terhadap keberanian dan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga mendorong peserta didik yang sebelumnya pasif atau pemalu untuk tampil dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi kelompok, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Rasa percaya diri ini tumbuh seiring dengan keberhasilan mereka dalam menjawab soal dan saling mendukung satu sama lain.

3) Penguatan kerjasama kelompok

Salah satu ciri khas dari model *Teams Games Tournament* adalah kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini menjadikan kerjasama sebagai unsur utama keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik belajar untuk menghargai pendapat temannya, mereka tidak hanya fokus pada diri sendiri, tetapi juga memperhatikan perkembangan dan pemahaman anggota kelompoknya.

4) Dorongan untuk belajar mandiri

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya meningkatkan kerjasama dalam kelompok, tetapi juga mendorong tumbuhnya kemandirian belajar pada peserta didik. Meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, peserta didik tetap dituntut untuk menguasai materi secara individu, karena

dalam sesi turnamen mereka akan menjawab pertanyaan secara personal untuk mendapatkan skor bagi kelompoknya. Situasi ini menciptakan motivasi dalam diri (motivasi instrinsik).

Tabel 4.5

Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

No	Aspek yang di amati	Motivasi sebelum penerapan TGT	Motivasi setelah penerapan TGT
1	Minat dan antusiasme	Peserta didik cenderung pasif, kurangnya tertarik mengikuti pembelajaran, dan sering merasa bosan terutama saat metode ceramah berlangsung.	Minat dan antusiasme meningkat, bersemangat mengikuti pembelajaran.
2	Keberanian dan kepercayaan diri	Banyak peserta didik masih malu untuk berbicara, ragu menjawab pertanyaan dan takut salah.	Peserta didik menjadi lebih berani tampil dan percaya diri
3	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama masih lemah, peserta didik cenderung belajar sendiri atau hanya mengandalkan teman yang aktif	Kerjasama antaranggota meningkat, peserta didik berbagi informasi dan aktif berdiskusi.
4	Motivasi belajar	Motivasi rendah, peserta didik terlihat kurang bersemangat, dan tidak memiliki dorongan kuat untuk mengikuti pelajaran secara aktif.	Peserta didik menjadi lebih fokus dan berpartisipasi dalam proses belajar.
5	Suasana kelas	Suasana kelas monoton dan cenderung membosankan, peserta didik hanya mendengarkan tanpa partisipasi aktif.	Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa Motivasi baik secara ekstrinsik maupun intrinsik terjadi peningkatan setelah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Minat dan antusiasme peserta didik meningkat, terlihat dari semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Kepercayaan diri juga tumbuh, karena peserta didik menjadi lebih berani tampil dan aktif. Selain itu, kerjasama dalam kelompok semakin kuat, motivasi belajar secara keseluruhan juga meningkat dan suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan dan interaktif. Motivasi ekstrinsik juga meningkat melalui pemberian penghargaan dan pengakuan dari guru serta teman-teman saat tim mereka menang dalam turnamen. Hal ini mendorong mereka untuk mempertahankan performa belajar dalam pertemuan berikutnya.

Guru PAI-BP juga menyampaikan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, serta memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh, karena peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* bukan hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan efek psikologis dan sosial yang positif terhadap peserta didik, khususnya dalam meningkatkan motivasi dalam mata pelajaran PAI-BP.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, observasi lapangan, dan dokumentasi yang berupa wawancara dengan peserta didik di kelas, ditemukan bahwa peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI-BP setelah menerapkan model ini. Model ini juga memperkuat keterampilan sosial, rasa percaya diri dan pemahaman materi. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar

mereka secara keseluruhan. Adapun dokumennya dapat dilihat pada lampiran halaman 79.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti akan menjelaskan dan menyajikan data secara lengkap dan rinci mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP sesuai dengan rumusan masalah di penelitian ini, sebagaimana diuraikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan terdiri atas lima sintaks, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan. Kelima tahapan ini terbukti memiliki hubungan yang erat terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, peserta didik menunjukkan peningkatan semangat belajar dan keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Pada tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi pelajaran secara klasikal dengan metode ceramah interaktif yang diselingi dengan tanya jawab serta penggunaan media pembelajaran. Tahapan ini menjadi dasar bagi peserta didik sebelum memasuki tahap diskusi kelompok. Ketertarikan peserta didik pada penyajian materi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa perhatian mereka terhadap pembelajaran meningkat. Menurut (Sardiman, 2011), perhatian merupakan salah satu aspek penting dalam motivasi belajar. Guru yang mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan kontekstual akan memudahkan peserta didik memahami materi serta membangkitkan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan, di mana peserta

didik tampak lebih antusias saat guru menggunakan pendekatan yang variatif dalam menyampaikan materi PAI-BP.

Tahap kedua adalah belajar dalam kelompok, di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Mereka saling bekerja sama untuk memahami materi dan menyiapkan diri menghadapi permainan atau turnamen. Belajar kelompok menciptakan suasana kerja sama yang positif, di mana peserta didik merasa saling membutuhkan. Menurut (Lie, 2004), dalam pembelajaran kooperatif terdapat unsur saling ketergantungan positif yang memotivasi peserta didik untuk belajar bersama mencapai tujuan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih nyaman dan terbantu ketika belajar dalam kelompok, terutama saat menjelaskan dan mendiskusikan materi yang belum dipahami. Mereka merasa terdorong untuk aktif, karena tidak ingin menjadi beban kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok dapat menumbuhkan tanggung jawab bersama serta memperkuat motivasi belajar.

Pada tahap permainan, peserta didik mengikuti kuis atau soal yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Kegiatan ini menjadi sarana untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari dalam kelompok. Suasana permainan yang menyenangkan membuat peserta didik lebih antusias dan tidak tertekan. (Suprijono, 2009) menyebutkan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena memberikan suasana yang menyenangkan dan merangsang aktivitas belajar. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran yang diselingi dengan permainan. Mereka menganggap bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Selanjutnya, tahap turnamen merupakan bagian inti dari model *Teams Games Tournament*. Peserta didik mengikuti kompetisi antar kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Sistem ini

mendorong peserta didik untuk belajar lebih sungguh-sungguh agar bisa memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Menurut (Mulyasa, 2014), motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan melalui kompetisi sehat yang mengasah kemampuan berpikir dan kerja sama. Dalam kegiatan turnamen ini, peserta didik tampak lebih serius dalam mempersiapkan diri, baik di dalam kelas maupun saat belajar mandiri di rumah. Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan partisipasi dan rasa percaya diri peserta didik dalam menjawab soal-soal turnamen. Ini menunjukkan bahwa suasana kompetitif yang dibangun secara sehat melalui turnamen dapat memperkuat motivasi berprestasi peserta didik.

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan, di mana kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan pujian atau hadiah sederhana dari guru. Penghargaan ini berfungsi sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras peserta didik selama pembelajaran. (Sardiman, 2011) menjelaskan bahwa penghargaan merupakan faktor penting dalam memelihara motivasi belajar, karena memberikan kepuasan psikologis yang mendorong peserta didik untuk mempertahankan prestasi. Berdasarkan wawancara, peserta didik merasa bangga dan dihargai saat kelompoknya mendapat penghargaan. Hal ini membuat mereka ingin terus mempertahankan semangat belajar agar bisa kembali meraih prestasi pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sintaks-sintaks dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setiap tahapan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menyenangkan, mulai dari keterlibatan awal dalam penyajian kelas, kerja sama dalam kelompok, semangat bermain, semangat berkompetisi dalam turnamen, hingga rasa bangga karena mendapat penghargaan. Kombinasi kelima sintaks tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.

2. Respon dan Pengalaman Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu, model ini juga berdampak positif pada motivasi dan minat belajar peserta didik, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Erawati et al., 2024) bahwa penerapan *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, memungkinkan mereka untuk lebih percaya diri dalam berdiskusi, bertanya, dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka. Tak hanya itu, model ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan sosial, yang sangat penting dalam dunia pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu teori motivasi belajar mengatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif mampu mendorong motivasi intrinsik peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa respon dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat positif, dimana mereka semua sangat antusias mengikuti pembelajaran karena pada akhir pembelajaran akan ada turnamen yang tujuannya untuk mendapatkan hadiah ataupun reward dari guru PAI-BP.

3. Implikasi Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, di mana peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan peserta didik dalam menjawab, bertanya dan menyelesaikan tugas kelompok.

Salah satu aspek penting dari model *Teams Games Tournament* ini adalah kemampuannya untuk mendorong interaksi sosial di antara peserta didik. Dalam pembelajaran PAI-BP, di mana nilai-nilai moral dan etika ini menjadi sangat penting. Melalui kerja sama dalam tim, peserta didik belajar untuk saling menghargai pendapat satu sama lain, berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai budi pekerti yang diajarkan dalam PAI-BP (Sururi & B S, 2022).

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan metode ini cenderung memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh pendekatan yang lebih aktif dan kolaboratif, di mana peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Simeru et al., 2023).

Secara keseluruhan, implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan memiliki potensi yang besar untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Implikasi utamanya mencakup peningkatan keterlibatan peserta didik, penguatan pemahaman materi melalui kerja tim, dan penanaman nilai-nilai budi pekerti melalui interaksi dalam pembelajaran.