

PELATIHAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI SMPN 3 JEROWARU

Marzoan, Muhammad Zialul Haq, Fitriani Putri Paizah.

¹Program Studi, Fakultas, Institusi Pertama, Kota

²Program Studi penulis dua dan tiga misalnya sama, Fakultas, Institusinya, Kota

*e-mail: xxxx@xxxx.xxx

Info Artikel

Kata Kunci:

Teams Games Tournament; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam; Cooperative Learning

Keyword:

Teams Games Tournament; Learning Motivation; Islamic Religious Education; Cooperative Learning

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa melalui mekanisme kompetisi sehat dan kerja sama tim. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas pelatihan *TGT* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di SMPN 3 Jerowaru. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *workshop* dan pendampingan bagi guru dalam menerapkan model *TGT* di kelas. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, serta pengisian angket oleh siswa dan guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif, semangat belajar, serta interaksi positif antar siswa. Guru juga melaporkan bahwa metode *TGT* lebih menarik dan memudahkan penyampaian materi PAI dibandingkan metode konvensional. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan *TGT* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di SMPN 3 Jerowaru. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan secara berkelanjutan dan dikombinasikan dengan inovasi pembelajaran lainnya guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Abstract

The low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI) is a challenge in the education sector. The *cooperative learning* model of *Teams Games Tournament (TGT)* has been proven effective in increasing student participation and motivation through healthy competition and teamwork. This study aims to implement and evaluate the effectiveness of *TGT* training in enhancing students' learning motivation in PAI at SMPN 3 Jerowaru.

The method used in this community engagement activity includes *workshops* and mentoring sessions for teachers to implement the *TGT* model in classrooms. Evaluation was conducted through observations, interviews, and questionnaires filled out by students and teachers. The results indicate a significant improvement in students' learning motivation, marked by increased active participation, enthusiasm for learning, and positive peer interactions. Teachers also reported that the *TGT* method is more engaging and facilitates the delivery of PAI materials better than conventional methods.

The conclusion of this activity is that *TGT* training is effective in enhancing students' learning motivation in PAI at SMPN 3 Jerowaru.

Therefore, it is recommended that this method be continuously implemented and combined with other innovative learning strategies to create a more interactive and enjoyable learning environment.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Royhanuddin dkk., 2024). Rendahnya motivasi belajar dapat menghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama, yang seharusnya menjadi dasar dalam membentuk karakter dan moral mereka. Pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif sering kali menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar (Siregar dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan *cooperative learning* yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. TGT mengkombinasikan unsur kerja sama dan kompetisi yang sehat melalui sistem turnamen, sehingga mampu membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif (Kanifah dkk., 2020). Penerapan TGT dalam berbagai mata pelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta menumbuhkan sikap sosial positif. Dalam konteks pembelajaran PAI, model ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

SMPN 3 Jerowaru dipilih sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam PAI. Sekolah ini terletak di Kecamatan Jerowaru, Kabupaten Lombok Timur, dengan mayoritas siswa berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Berdasarkan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yang menyebabkan rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan bagi guru agar dapat mengadopsi strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam program ini adalah pelatihan dan pendampingan bagi guru SMPN 3 Jerowaru dalam menerapkan model TGT dalam pembelajaran PAI. Pelatihan ini mencakup sosialisasi konsep TGT, simulasi penerapan dalam kelas, serta pendampingan langsung dalam implementasi metode ini. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengisian angket untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan TGT. Dengan pendekatan yang sistematis, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Sumber pendanaan untuk kegiatan ini berasal dari Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di perguruan

tinggi dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan adanya dukungan pendanaan ini, kegiatan dapat terlaksana dengan baik, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir.

Tim pengabdian dalam program ini terdiri dari mahasiswa dan dosen pembimbing yang memiliki latar belakang di bidang pendidikan dan inovasi pembelajaran. Setiap anggota tim memiliki peran yang spesifik dalam menyelesaikan kegiatan, mulai dari penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan simulasi, hingga pendampingan dalam implementasi di kelas. Kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan mitra sekolah menjadi faktor utama dalam keberhasilan kegiatan ini, karena memungkinkan adanya pertukaran pengalaman dan keahlian yang saling melengkapi.

Implikasi dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Jerowaru, tetapi juga menjadi model bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi metode TGT. Hasil dari pengabdian ini dapat menjadi referensi bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan berbasis *cooperative learning* di Indonesia.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan keberhasilan implementasi model TGT di SMPN 3 Jerowaru.

Tahap persiapan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran PAI. Kegiatan ini diawali dengan observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SMPN 3 Jerowaru untuk memahami metode pembelajaran yang telah diterapkan serta kendala yang dihadapi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, dilakukan pengumpulan literatur terkait model pembelajaran TGT sebagai dasar dalam penyusunan modul pelatihan.

Tahap pelaksanaan melibatkan dua kegiatan utama, yaitu pelatihan guru dan pendampingan implementasi model TGT di kelas. Pelatihan diberikan kepada guru PAI dengan fokus pada pemahaman teori dan praktik penerapan TGT dalam pembelajaran. Guru dilatih dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis TGT, mengatur kelompok belajar, serta mengembangkan kuis atau pertanyaan berbasis turnamen untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa. Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan langsung dalam implementasi model TGT di kelas untuk memastikan bahwa metode ini diterapkan sesuai dengan prinsip *cooperative learning* yang efektif.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan menggunakan

metode *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk kuesioner yang diisi oleh siswa sebelum dan setelah implementasi TGT. Kuesioner ini mengukur aspek-aspek seperti keterlibatan siswa dalam pembelajaran, minat terhadap mata pelajaran PAI, serta tingkat partisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui persepsi mereka terhadap efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Alat ukur yang digunakan dalam evaluasi mencakup kuesioner skala Likert untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa, observasi partisipatif selama proses pembelajaran, serta refleksi guru melalui wawancara terstruktur. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis untuk melihat apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan model TGT. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara juga dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran mendalam mengenai dampak implementasi model ini.

Dengan metode pelaksanaan yang sistematis dan berbasis evaluasi kuantitatif serta kualitatif, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah lain dengan permasalahan serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Hasil kegiatan pengabdian ini dianalisis berdasarkan pengukuran motivasi belajar siswa sebelum dan setelah implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT). Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen kuesioner skala Likert yang terdiri dari aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, minat terhadap mata pelajaran PAI, serta tingkat partisipasi dalam diskusi kelas.

Pada tahap awal, dilakukan *pre-test* terhadap 30 siswa SMPN 3 Jerowaru untuk mengukur tingkat motivasi belajar sebelum penerapan model TGT. *Pre-test* adalah salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat awal pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta sebelum sebuah intervensi atau program pembelajaran dilaksanakan (Hati, 2023). Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa memiliki motivasi belajar rendah, 30% siswa berada pada kategori sedang, dan hanya 10% siswa memiliki motivasi tinggi. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Setelah pelaksanaan program pengabdian, dilakukan *post-test* dengan instrumen yang sama untuk melihat dampak penerapan model TGT. *Post-test* adalah evaluasi yang dilakukan setelah suatu intervensi atau program pembelajaran diterapkan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pada variabel yang diteliti (Zulkifli & Tetty, 2018). Dalam penelitian pengabdian ini, *post-test* digunakan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 50% siswa memiliki motivasi belajar tinggi, 35% berada pada kategori sedang, dan hanya 15% yang masih memiliki motivasi rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa metode TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Tabel berikut menyajikan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* secara lebih rinci:

Kategori Motivasi	Sebelum Kegiatan (<i>Pre-test</i>)	Setelah Kegiatan (<i>Post-test</i>)
Rendah	60% (18 siswa)	15% (5 siswa)
Sedang	30% (9 siswa)	35% (10 siswa)
Tinggi	10% (3 siswa)	50% (15 siswa)

Visualisasi dalam bentuk grafik berikut memperjelas perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah kegiatan pengabdian.

Indikator Keberhasilan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan ini diukur berdasarkan beberapa indikator utama. Indikator pertama adalah peningkatan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui hasil *post-test*. Setelah implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT), jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi meningkat secara signifikan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan minat siswa dalam mata pelajaran PAI.

Indikator kedua adalah keberhasilan penerapan model TGT oleh guru. Guru yang telah mengikuti pelatihan mampu mengimplementasikan metode ini sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok serta lebih bersemangat dalam mengikuti sesi turnamen pembelajaran. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga mempermudah guru dalam mengelola kelas secara lebih interaktif.

Indikator ketiga adalah peningkatan interaksi sosial dalam pembelajaran. Model TGT mendorong siswa untuk lebih aktif bekerja sama dalam kelompok, yang secara langsung meningkatkan interaksi sosial yang positif di dalam kelas. Dari hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa setelah penerapan model ini, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih sering berdiskusi dengan teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *cooperative learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

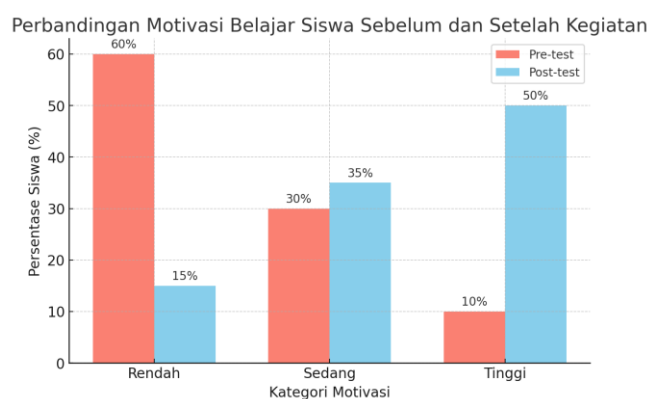
Keunggulan dan Kelemahan Metode Pelaksanaan

Metode TGT memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keunggulan pertama adalah kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan sistem turnamen berbasis kelompok, siswa menjadi lebih aktif karena mereka belajar sambil berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Keunggulan kedua adalah metode ini mendorong kerja sama dan kemandirian siswa. Dalam model TGT, setiap anggota kelompok memiliki peran penting, sehingga mereka belajar untuk bekerja dalam tim serta bertanggung jawab terhadap pemahaman materi yang diberikan. Selain itu, keunggulan ketiga dari metode ini adalah kemudahannya dalam

membantu guru mengelola kelas secara lebih dinamis dan interaktif. Struktur permainan yang jelas membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, sehingga guru dapat mengatur jalannya kegiatan secara lebih efektif.

Namun, dalam implementasinya, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan dan tantangan. Tantangan pertama adalah kesulitan dalam adaptasi awal, terutama bagi guru yang belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis permainan. Guru membutuhkan waktu untuk beradaptasi karena metode ini memerlukan persiapan yang lebih kompleks dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Tantangan kedua adalah keterbatasan sumber daya. Beberapa sekolah, terutama yang berada di daerah terpencil, masih menghadapi kendala dalam hal fasilitas pendukung yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan model TGT secara optimal. Tantangan terakhir adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa. Dalam satu kelas, terdapat siswa dengan pemahaman yang berbeda-beda, sehingga beberapa di antaranya mengalami kesulitan dalam mengikuti ritme pembelajaran berbasis turnamen.

Berikut adalah grafik yang menunjukkan perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Grafik ini memperlihatkan peningkatan signifikan pada kategori motivasi tinggi setelah implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)*.



KESIMPULAN

Pelatihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Jerowaru menghasilkan dampak positif yang signifikan. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi. Model ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penerapan metode TGT meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan model pembelajaran berbasis cooperative learning. Guru yang telah mengikuti pelatihan mampu mengimplementasikan model ini dengan baik dalam pembelajaran PAI. Peningkatan interaksi aktif siswa selama proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan implementasi metode ini.

Dampak sosial dari penerapan model TGT terlihat dari meningkatnya interaksi siswa dalam kelas. Keaktifan dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran menjadi temuan utama dalam kegiatan ini. Hasil wawancara menunjukkan respons positif dari guru dan siswa terhadap metode pembelajaran berbasis permainan dan turnamen ini.

Kesulitan adaptasi awal bagi guru, keterbatasan sumber daya di beberapa sekolah, serta perbedaan tingkat pemahaman siswa menjadi tantangan dalam implementasi metode ini. Pendampingan lanjutan dan pengembangan materi ajar yang lebih adaptif diperlukan agar model TGT dapat diterapkan secara lebih optimal.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa model TGT memiliki signifikansi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas pengajaran guru. Metode pembelajaran berbasis permainan dan kerja sama menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Keberlanjutan program ini dapat didukung melalui penelitian lebih lanjut yang berfokus pada optimalisasi penerapan model TGT dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya..

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada masyarakat ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Kepala SMPN 3 Jerowaru beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan dari pihak sekolah sangat membantu dalam kelancaran pelaksanaan pelatihan dan implementasi model Teams Games Tournament (TGT) di lingkungan pembelajaran.

Apresiasi yang tinggi diberikan kepada semua pihak yang telah mendukung pendanaan kegiatan pengabdian ini. Bantuan yang diberikan memungkinkan terlaksananya pelatihan bagi guru serta penyediaan sarana pendukung dalam implementasi model pembelajaran berbasis cooperative learning.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para guru yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan serta menerapkan metode pembelajaran yang telah diberikan. Kesiapan untuk belajar dan berinovasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan kegiatan ini. Dedikasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif memberikan dampak positif bagi siswa. Seluruh siswa SMPN 3 Jerowaru yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini juga patut diapresiasi. Antusiasme dan keterlibatan aktif dalam penerapan model TGT menjadi bukti nyata bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta interaksi sosial dalam kelas.

Terima kasih kepada seluruh tim pengabdian yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini. Kolaborasi yang solid menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat. Dukungan dari berbagai pihak sangat berarti dalam menyukseskan program ini. Harapan besar agar kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi dunia pendidikan serta menjadi inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hati, F. S. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi Bagi Dokter Dan Bidan Di Fasilitas Pelayanan Kesehatan Di Bkkbn Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), Article 1.
- Kanifah, A., Susanto, H., & Saputra, A. D. (2020). Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Istiqomah Ngumpul Balong Ponorogo. *Tarbawi:Journal On Islamic Education*, 1(1), Article 1.
- Royhanuddin, F., Zulhimma, Z., Dakran, D., & Harahap, W. A. A. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Man 1 Padangsidempuan. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(3), Article 3.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Pkn Di Sekolah Dasar Di Sd Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10–10.
- Zulkifli, S., & Tetty, K. A. (2018). Alat Peraga Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 18(2), Article 2.