

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo

Satriani Sabir¹, Andi Arif Pamessangi².

¹²Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

¹sabirsatriani39@gmail.com, ²andiarif_pamessangi@uinpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flashcard serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dari 83,59% pada siklus I menjadi 92,18% pada siklus II, serta aktivitas siswa dari 72,49% pada siklus I menjadi 87,49% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 38,09% pada pra siklus, menjadi 76,19% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Flashcard efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Flashcard, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mendorong siswa mengembangkan potensi dirinya (Afriansa & Ilham, 2025). Proses ini mencakup penguatan spiritual, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pengembangan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan individu dan masyarakat (Indonesia, 2003). Pendidikan tidak hanya mempersiapkan masa depan, tetapi juga mendukung perkembangan anak menuju kedewasaan, sekaligus berperan sebagai proses transformatif yang membentuk perilaku individu maupun kelompok melalui kegiatan pembelajaran (Tilaar, 2012). Namun dalam praktiknya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas belajar, ketidakmerataan kualitas tenaga pendidik, dan lemahnya pengembangan sumber daya manusia di bidang pendidikan (Sagala, 2012).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional karena bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan

berakhlak mulia (Mulyasa, 2014). PAI tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian pengetahuan agama, melainkan juga sarana pembinaan moral, sikap toleransi, serta kepatuhan terhadap norma sosial dan hukum. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI sangat menentukan kualitas kepribadian dan karakter siswa. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang, mulai dari penyusunan materi, pemilihan metode, pemanfaatan media, hingga instrumen penilaian (Uno, 2011).

Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampai materi, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa (Arsyad, 2019). Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efisien, dan bermakna. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru juga memegang peranan besar dalam menciptakan interaksi belajar yang kondusif. Model pembelajaran kooperatif, misalnya, mendorong siswa untuk saling bekerja sama, aktif dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan (Slavin, 1995).

Salah satu bentuk model kooperatif yang relevan adalah Teams Games Tournament (TGT), yaitu model yang mengombinasikan unsur akademik dengan permainan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, sekaligus kompetitif secara sehat (Lie, 2004). Apabila dipadukan dengan media pembelajaran sederhana namun efektif seperti flashcard, model ini dapat mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar. Hasil wawancara dengan guru PAI di SMP Negeri 9 Palopo menunjukkan bahwa siswa kelas VIII masih kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, cenderung pasif, dan mudah jenuh karena metode yang dominan berupa ceramah dan tanya jawab. Hal tersebut juga didukung hasil observasi yang memperlihatkan adanya siswa berbincang saat pelajaran, kurang memperhatikan guru, bahkan sering izin meninggalkan kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih variatif, menyenangkan, serta berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran dan hasil akademik siswa di SMP Negeri 9 Palopo.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilaksanakan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran. Model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan interaksi positif antar siswa. Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang berlangsung dalam beberapa siklus hingga diperoleh hasil yang optimal (Kemmis & McTaggart, 2014).

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 9 Palopo yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu Juli sampai Agustus, dan dilaksanakan di SMP

Negeri 9 Palopo yang berlokasi di Jl. Poros Palopo–Masamba, Kelurahan Maroangin, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo. Pemilihan lokasi didasarkan pada kondisi nyata kelas, di mana masih terdapat rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif (Sanjaya, 2016).

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada siklus pertama dilakukan perencanaan melalui penyusunan modul ajar, persiapan media pembelajaran, serta instrumen observasi dan tes. Selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran dengan model TGT berbantuan flashcard, kemudian dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Refleksi hasil siklus pertama digunakan untuk memperbaiki kelemahan dalam siklus kedua. Tahap-tahap ini diulang dengan perbaikan hingga diperoleh hasil belajar siswa yang lebih baik sesuai dengan tujuan penelitian (Hopkins, 2011).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi dipakai untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa, khususnya dalam materi iman kepada kitab Allah dan sikap toleransi. Sementara itu, dokumentasi berupa catatan, daftar hadir, dan foto kegiatan digunakan untuk memperkuat data penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung skor aktivitas guru dan siswa dalam persentase, serta hasil tes yang dianalisis menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan. Penelitian dianggap berhasil jika rata-rata hasil belajar siswa mencapai minimal 80 sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo. Hasil penelitian disajikan berdasarkan dua fokus utama, yaitu penerapan model pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flashcard

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap ini, guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar heterogen, memfasilitasi diskusi kelompok, serta mengintegrasikan media flashcard untuk mendukung pelaksanaan turnamen akademik. Penggunaan TGT didasarkan pada teori pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa, pembelajaran aktif, serta pemberian penghargaan kelompok (Slavin, 1995). Penerapan ini berhasil meningkatkan interaksi antar siswa, mengurangi kejenuhan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Lie, 2002).

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I–II

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
---------------	---------------------------	-----------------	----------------------------	-----------------

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
I	83,59	Baik	72,49	Cukup Baik
II	92,18	Sangat Baik	87,49	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, terjadi peningkatan aktivitas guru dari kategori “baik” pada siklus I menjadi “sangat baik” pada siklus II. Hal yang sama terlihat pada aktivitas siswa yang awalnya “cukup baik” pada siklus I kemudian meningkat menjadi “baik” pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT dengan media flashcard mampu memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap (Arends, 2012).

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Data pra-siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya 64,28 dengan tingkat ketuntasan 38,09%. Setelah penerapan TGT berbantuan flashcard pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,52 dengan ketuntasan 76,19%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan klasikal ($\geq 80\%$).

Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 84,76 dengan ketuntasan 100%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan flashcard terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tabel 2. Ringkasan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan	Persentase
Pra-siklus	64,28	8/21 siswa	38,09%
Siklus I	79,52	16/21 siswa	76,19%
Siklus II	84,76	21/21 siswa	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif TGT berbantuan media flashcard memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Proses belajar yang semula pasif menjadi lebih aktif, dan siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi mulai menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendukung terbentuknya lingkungan belajar yang kooperatif dan kompetitif secara sehat (Trianto, 2009).

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flashcard dilaksanakan melalui tahapan Classroom Action Research dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing dengan dua pertemuan: satu kali pembelajaran dan satu kali tes siklus. Sebelum

penelitian, dilakukan tes pra-siklus untuk mengukur kondisi awal siswa, yang kemudian menjadi acuan pembandingan hasil belajar pada siklus I dan II. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar siswa. Temuan awal menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penerapan model ini dibandingkan kondisi pra-siklus (Slavin, 1995).

Hasil penelitian pada siklus I memperlihatkan aktivitas guru dengan rata-rata 83,59% kategori baik, meskipun terdapat beberapa kendala, seperti guru belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan bimbingan kepada siswa dalam mengajukan pertanyaan belum maksimal. Pada siklus II, guru berhasil memperbaiki kekurangan tersebut sehingga capaian aktivitas meningkat menjadi 92,18% kategori sangat baik. Temuan ini menguatkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif secara konsisten mampu memperbaiki efektivitas pengelolaan kelas dan interaksi pembelajaran (Salsabila & others, 2024).

Aktivitas siswa juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata keterlibatan siswa baru mencapai 72,49% kategori cukup baik, dengan beberapa siswa masih kurang percaya diri, ragu-ragu mengajukan pertanyaan, dan enggan menyampaikan pendapat. Pada siklus II, keterlibatan meningkat menjadi 87,49% kategori baik. Siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih serius terhadap penjelasan guru, berani bertanya, dan aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media Flashcard dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar (Risya et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar siswa tampak jelas dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, hanya 38,09% siswa yang mencapai ketuntasan, meningkat menjadi 76,19% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 100% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 61,91% dari pra-siklus ke siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Flashcard efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran, sejalan dengan penelitian Usman Ali dkk. (2021) yang melaporkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah perbaikan strategi dalam implementasi model TGT. Secara keseluruhan, penerapan model ini terbukti mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar (Ali et al., 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flashcard pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas guru dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II, serta peningkatan aktivitas siswa dari kategori cukup baik menjadi baik. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang lebih interaktif dan kondusif.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Pada pra siklus hanya 38,09% siswa yang tuntas, meningkat menjadi 76,19% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa model TGT

berbantuan Flashcard efektif dalam membantu siswa memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak dijadikan alternatif strategi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama.

Referensi

- Afriansa, M., & Ilham, D. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 14(1), 1–12.
- Ali, U., Tirmayasari, & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 73–87.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw Hill.
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. McGraw-Hill Education.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo.
- Mulyasa, E. (2014). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Risia, V. P., Julianto, Faridah, & Rahmawati, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flashcards untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Medaeng 1 Waru Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Sagala, S. (2012). *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Alfabeta.
- Salsabila, N. & others. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbantuan Media Flashcard pada Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*. Rineka Cipta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Uno, H. B. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara.