

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DALAM MELATIH BERFIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 2 BUKITTINGGI

**Adetiya Farah Oktavia \*<sup>1</sup>**

Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia  
[adetiyaarahoktavia02@gmail.com](mailto:adetiyaarahoktavia02@gmail.com)

**Muhiddinur Kamal**

Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia  
[muhiddinurkamal@gmail.com](mailto:muhiddinurkamal@gmail.com)

**Syafrizal**

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bukittinggi, Indonesia  
[syafrizalkn@yahoo.co.id](mailto:syafrizalkn@yahoo.co.id)

### **Abstract**

*This research is motivated by current students, especially at the high school level, where there are still students who are passive and have not been able to develop critical thinking in the learning process. If they are not trained starting from now, it will be difficult in the future when they grow up and are involved in the world of work. So, many parents are now taking their children to do additional study outside of school to broaden their children's insight and abilities and hone their children's abilities more deeply. However, all learning activities in class are still said to be less than optimal, especially in terms of maximizing learning time which is less effective. The aim of this research is to determine the level of students' critical thinking abilities in learning using the Teams Games Tournament (TGT) model, as well as to determine the factors that inhibit and support learning using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The type of research used is qualitative research. Data collection techniques use observation. Meanwhile, the data analysis technique used is descriptive interpretative. The results of the research show that the Teams Games Tournament (TGT) learning model really helps students understand the learning material. One of the things that supports learning using the Teams Games Tournament (TGT) model is the supporting media used, while the inhibiting factor in learning using the Teams Games Tournament (TGT) model is the lack of time in carrying out the learning process.*

**Keywords:** Cooperative, TGT, Critical Thinking

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik saat ini, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas, yang mana masih terdapat peserta didik yang pasif beserta belum mampu mengembangkan berfikir kritis dalam proses pembelajaran, apabila tidak dilatih dimulai dari sekarang, maka akan sulit kedepannya ketika ia dewasa dan berkecimpung di dalam dunia kerja. Sehingga, banyak orang tua saat ini membawa anak-anaknya untuk melakukan belajar tambahan di luar sekolah untuk menambah wawasan dan kemampuan anaknya serta mengasah kemampuan anaknya lebih dalam lagi. Akan tetapi, semua kegiatan pembelajaran di kelas masih dikatakan kurang maksimal terutama dalam segi memaksimalkan waktu pembelajaran yang kurang efektif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournamen (TGT), serta mengetahui faktor yang menjadi penghambat dan penunjang pembelajaran dengan menggunakan model

---

<sup>1</sup> Korespondensi Penulis

pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah dengan deskriptif interpretative. Hasil dari penelitian terlihat bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu yang menjadi penunjang di dalam pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yaitu adanya media penunjang yang digunakan, sedangkan untuk faktor penghambat dalam pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT), yaitu kurang panjangnya waktu dalam melaksanakan proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kooperatif, TGT, Berfikir Kritis

## PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu tombak yang sangat penting dalam menghilangkan ketidaktahuan pada diri seseorang dengan berusaha mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki setiap individu sehingga dapat bermanfaat dalam menyongsong kehidupan seseorang ketika kelak sudah dewasa melalui pola pikir yang terarah secara maksimal, karakter yang baik, dan tingkah laku yang sesuai dengan norma yang berlaku. Pendukung keberhasilan pembelajaran, dilihat dari segala aspek pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang utuh sehingga diperlukan untuk mengejar ketertinggalan dalam dunia pendidikan yang dinilai belum mengacu kepada target atau sasaran yang akan dicapai. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan pasti memerlukan kerja sama dari berbagai pihak, sehingga dapat menyatukan sebuah ide, konsep, serta strategi untuk mencapainya.

Ketika guru hendak merealisasikan konsep pendidikan yang telah tertulis di dalam rancangan pembelajaran atau sering disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang mana seiring jalannya waktu perubahan kurikulum selalu terjadi di dalam dunia pendidikan, sehingga dengan adanya kehadiran mahasiswa PPL dapat berkontribusi dalam lembaga pendidikan sangat diharapkan mampu menuangkan segala inovasi dan kreatifitasnya dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang terdapat di sekolah segala materi sejatinya memang diberikan terhadap peserta didik dengan tujuan yang sama yaitu memberikan stimulus pengetahuan serta wawasan untuk meningkatkan daya pikir dan menerapkan ilmu pengetahuan di lingkungan masyarakat, bernegara, beragama dan lingkungan lainnya, terutama pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Pendidikan Agama Islam menitikberatkan menghidangkan pengajaran dengan subjek terpentingnya ada pada guru Akidah Akhlak tentang bagaimana kemampuannya untuk memahami terhadap siswa melalui pelaksanaan pembelajaran secara proporsional dan tepat, sehingga perlu adanya proses secara berkelanjutan, sistematis, dan baik, pendapat ini dijelaskan menurut *Muchith*. Guru Akidah Akhlak merupakan tameng terpenting dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran pada siswanya. Maka dari itu, proses memahami, mengetahui, dan mengimplementasikan tersebut tidak semudah membalikkan telapak tangan.

Salah satu metode yang diterapkan penulis yang menempatkan diri sebagai mitra guru Akidah Akhlak saat memberikan pembelajaran pada materi pelajaran Akidah Akhlak terhadap peserta didik tingkat menengah atas menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Fokus model TGT terletak pada keaktifan peserta didik yang diekspresikan

melalui berkompetisi antar kelompok siswa melalui pengetahuan yang dipaparkan secara lisan dan tulisan dari pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sehingga masing-masing kelompok saling berjuang untuk meraih nilai yang unggul. Penerapan model pembelajaran TGT yang dipilih oleh penulis telah dikemas secara inovatif dan kreatif dengan menempatkan siswa menjadi objek utama pada pembelajaran berdasarkan ketentuan yang tertulis pada kurikulum 2013, yang mana nantinya akan dialihkan untuk menggunakan kurikulum merdeka.

Implementasi pembelajaran menggunakan model TGT dipersiapkan melalui kegiatan dengan aktivitas tubuh menjadikan penulis dapat menerapkan teknik untuk menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak terhadap peserta didik jenjang sekolah menengah.

MAN 2 Bukittinggi merupakan salah satu sekolah yang menerapkan metode pembelajaran dalam pelajaran Akidah Akhlak lebih sering menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan kurang berfikir kritis selama proses belajar mengajar. Penulis juga mengamati apabila metode hafalan digunakan tanpa memahami materi akan menimbulkan dampak pada menurunnya tingkat pemahaman siswa pada saat mempelajari materi Akidah Akhlak. Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* memberikan wujud atau ruang kebebasan bagi para siswa untuk saling bekerja sama, berfikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis berkontribusi dalam menjalankan program PPL dari kampus untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* pada materi pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Bukittinggi Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 (Yunitasari, A., & Suharyat, Y. 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan penelitian lapangan yang merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, penelitian ini tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang digunakan dan kemampuan tertentu dari pihak peneliti. Penelitian lapangan dilakukan untuk memutuskan ke arah mana penelitiannya berdasarkan konteks. Menurut *Dedy Mulyana*, penelitian lapangan juga disebut sebagai (*field Research*) merupakan jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya dan alamiah. Sehingga, data primer berasal dari lapangan. Terdapat ciri-ciri penelitian di lapangan yaitu, mengamati kejadian sehari-hari yang biasa atau tidak biasa dalam setting kehidupan sehari-hari, terlihat langsung orang akan diteliti, memperoleh sudut pandang orang yang diteliti sekaligus mempertahankan perspektif analitis orang luar, melihat gejala dalam dari konteks sosial, mengembangkan empati dengan orang yang diteliti, serta memperhatikan aspek-aspek kebudayaan.

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan menggambarkan dan menelaah pada masa-masa sekarang. Sedangkan untuk analisis data menggunakan analisis data kualitatif, yaitu analisis data yang tidak dapat didominasi dengan menggunakan angka, melainkan disajikan dalam bentuk karangan, penjelasan dan pembahasan teori. Data hasil dari penelitian yang diperoleh, selanjutnya dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Setiap data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tiga (3) tahapan yaitu: *reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan*. Penelitian

lapangan memiliki kekurangan dan kelebihan dalam melaksanakan penelitian, salah satu kelebihan yang diperoleh jika menggunakan penelitian lapangan adalah subjek yang diteliti observasi akan menghasilkan data dan jawaban yang lebih akurat, sedangkan untuk kekurangan yang diperoleh dari penelitian lapangan yaitu apabila menggunakan penelitian lapangan akan memakan waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih besar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan seluruh peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain sambil belajar, sehingga dapat menimbulkan gairah semangat belajar dan mengandung penguatan. Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan menimbulkan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, telah dikembangkan oleh *David De Vries dan Keith Edward (1995)*. Model TGT juga dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai kepada perguruan tinggi. Sehingga model TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

Menurut pendapat *Slavin*, terdapat lima (5) komponen utama dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

a. Presentasi kelas atau pengamatan langsung

Presentasi kelas digunakan oleh guru dalam rangka untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi siswa ke dalam bentuk kelompok serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan yang terlihat dengan presentasi kelas dengan pembelajaran biasa yaitu presentasi kelas difokuskan pada unit TGT, hal ini mengandung arti bahwa siswa harus memberikan perhatian penuh pada saat presentasi kelas karena akan sangat membantu mereka menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan berlangsung.

b. Belajar Kelompok

Kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Tujuan utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya dalam sebuah permainan. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Seringng melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi

tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini point penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. *Game* (Permainan)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan pada saat presentasi kelas dan latihan lainnya. Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat berupa permainan yang mudah dikenal.

d. *Tournament*

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dengan lembar kegiatan. Dalam turnamen masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen selesai maka dilakukan penilaian.

e. *Team Recognize*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata skor mencapai 40-45 dan "*God Team*" apabila rata-rata skor 30-40 (Nasrudin, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, telah dikembangkan oleh *David De Vries dan Keath Edward (1995)*. Model TGT juga dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai kepada perguruan tinggi. Sehingga model TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar, meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Muhtar, M. 2020).

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan reinforcement. Adanya aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. 2019). Sedangkan menurut *Sani*, metode TGT adalah metode dimana digunakan saat pelaksanaan belajar di kelas haruslah melibatkan aktivitas seluruh siswa secara aktif tanpa ada perbedaan status maupun presentasi materi oleh siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Febrianti, N. 2020).

### **Langkah-Langkah *Model Teams Games Tournament (TGT)***

Terdapat beberapa langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Membentuk kelompok yang heterogen atau acak beranggotakan 3-5 peserta didik.
- b. Guru mempersiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan.
- c. Peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen.
- d. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- e. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik (Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. 2021).

### **Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Menurut Shoimin, kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

- a. Model TGT tidak saja membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b. Model TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model pembelajaran menggunakan TGT, membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Karena, dalam pembelajaran ini guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran TGT, akan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada permainan turnamen (Sururi, I., & B S, A. W. 2022).

### **Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu: *Pertama*; memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan TGT. *Kedua*; para guru dituntut untuk bisa memilih mata pelajaran yang cocok dengan model pembelajaran TGT. *Ketiga*; guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah (Rahmawati, R. 2018).

Terdapat beberapa kelemahan dari model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang lainnya yakni: *Pertama*, bagi guru sulitnya dalam mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademik. Adanya kelemahan ini dapat diatasi apabila guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Serta waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi apabila guru apabila guru mampu menguasai kelas secara keseluruhan. Sedangkan bagi siswa, terdapat beberapa kelemahan penggunaan model TGT dalam pembelajaran yaitu: *Pertama*; masih ditemukannya siswa yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa serta sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Usaha untuk mengatasi kelemahan ini yaitu, upaya guru dalam membimbing dengan baik siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi agar mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. 2019).

## **Berfikir Kritis**

Kemampuan berfikir kritis sangat penting pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran. Berfikir juga sangat penting dilakukan pada pembelajaran Akidah Akhlak saat ini. Dalam kontekstual, berfikir sendiri dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu berfikir tingkat tinggi yang biasa disebut dengan (*high order thinking*) dan berfikir tingkat rendah (*low order thinking*). Pembelajaran Akidah Akhlak saat ini menekankan siswa untuk lebih berfikir kritis dalam membahas setiap materi pembelajaran. Berfikir kritis sendiri merupakan kemampuan untuk mengetahui suatu permasalahan lebih mendalam, dan menemukan ide untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran.

Adanya kemampuan berfikir kritis, dapat menyebabkan seseorang mengambil keputusan dengan baik. Sedangkan kemampuan berfikir kritis berdasarkan pendapat beberapa ahli yakni sebuah kebiasaan untuk menganalisis, mengintegrasikan serta mengevaluasi informasi untuk memecahkan masalah. Beberapa ahli memaknai berfikir kritis sebagai dorongan pengaturan diri melalui interpretasi, analisis, evaluasi, menjelaskan berdasarkan bukti, konsep dan pertimbangan konseptual. Kemampuan berfikir kritis merupakan kegiatan menghimpun berbagai informasi serta menganalisis informasi dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki baik oleh siswa untuk menarik suatu kesimpulan.

Kemampuan berfikir kritis ini, merupakan modal yang harus dimiliki oleh siswa dalam rangka menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa berfikir kritis merupakan kemampuan atau keterampilan siswa dalam mengamati, menanya, melakukan percobaan, menginterpretasikan data hasil percobaan, menganalisis, membuat kesimpulan dan persentasi dinyatakan dengan sangat kurang, kurang, sedang, baik dan sangat baik. Sehingga, berfikir kritis siswa sangat penting tertanam pada siswa, karena dengan keterampilan ini siswa mampu bersikap rasional dan memilih alternatif pilihan yang terbaik untuk dirinya (M, H., B.A, P., & P, K. 2019).

## **HASIL PENELITIAN**

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada pendahuluan, bahwa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, kurang aktif dan kurang berfikir kritis pada siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, baik itu setelah diberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan maupun sebelum diberikan materi yang akan diajarkan. Karena, pembelajaran yang aktif dan menyenangkan merupakan salah satu modal yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN 2 ) Bukittinggi. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 23 Oktober 2023. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang akan ditujukan untuk mendeskripsikan serta menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok, serta beberapa deskripsi untuk menemui prinsip-prinsip serta penjelasan yang mengarah kepada penyimpulan yang sifatnya induktif. Dapat diartikan, bahwasannya peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dapat dikatakan dibiarkan terbuka untuk interpretasi.

Sedangkan untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode Observasi. Dalam penelitian yang menjadi objek penelitian merupakan siswa dan siswi MAN 2 Bukittinggi.

Implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran, dilaksanakan di lokal kelas XI IPS 4 MAN 2 Bukittinggi. Model pembelajaran sendiri merupakan cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang disusun dapat tercapai secara optimal. Model juga bertujuan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, lebih menekankan pada pendekatan keterampilan dalam berfikir kritis dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, semua model pembelajaran yang digunakan memiliki tujuan yang sama, yakni sama-sama bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan benar. Pada saat mengajarkan sebuah pembelajaran kepada peserta didik, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi khususnya dalam melaksanakan pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini bertujuan supaya peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh pada saat pembelajaran dilaksanakan. Selain model pembelajaran yang harus diperhatikan, media pembelajaran juga tidak luput dari hal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti belajar sambil bermain dan menggunakan media grafis untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Proses pembelajaran pertama dimulai dengan membaca do'a pembuka pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah do'a dibacakan dilanjutkan dengan melakukan absensi kepada peserta didik, dimulai dari mendata siswa yang tidak hadir maupun hadir. Kemudian, memberikan motivasi belajar kepada peserta didik terkait materi yang akan dibahas, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk meningkatkan fokus peserta didik dalam belajar, peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *Ice Breaking* untuk menambah kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran, sembari mereview materi sebelumnya, untuk memancing berfikir kritis peserta didik dalam mengingat materi sebelumnya yang sudah dibahas. Setelah peserta didik fokus dan semangat untuk mengikuti pembelajaran, peneliti mulai untuk memperkenalkan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari hari itu secara garis besar, materi yang akan dibahas hari itu yaitu mengenai menghindari dosa besar (pembunuhan), dibantu dengan membaca materi yang terdapat pada buku paket Akidah Akhlak.

**Gambar 1.** Melakukan Kegiatan *Ice Breaking*



Setelah peserta didik memahami materi yang terdapat dibuku paket Akidah Akhlak, peserta didik secara bersama-sama mengulang kembali untuk membaca mengenai materi menghindari dosa besar (pembunuhan) yang dibimbing oleh peneliti. Mengulang kembali membaca materi mengenai menghindari dosa besar (pembunuhan), peneliti mengulas kembali materi menghindari dosa besar dengan memberikan contoh-contoh kasus yang pernah terjadi dalam dunia nyata. Sehingga, dapat menambah pemahaman peserta didik terkait materi menghindari dosa besar. Ketika peneliti membahas materi dengan mengaitkan dengan dunia nyata, peserta didik antusias dalam mendengarnya dan aktif dalam bertanya, sehingga dengan demikian dapat memancing berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran.

Mengenal lebih dalam materi, peneliti meminta untuk menjelaskan kembali pembahasan materi yang telah dibahas. Seluruh peserta didik sangat antusias untuk tampil dalam menjelaskan materi yang dibahas pada saat itu. Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengulang kembali membaca dan menjelaskan materi yang dibahas, sehingga peneliti memberikan riward kepada peserta didik yang berani untuk menyampaikan pendapatnya, tujuannya untuk memotivasi peserta didik yang lainnya, sehingga tidak mau kalah dengan temannya yang berani untuk mengajukan pendapat. Kemudian, setelah peserta didik tampil dalam menyampaikan pendapatnya, peneliti memberikan atau memberikan pengarahan atau meluruskan pendapat yang telah disampaikan oleh peserta didik.

**Gambar 2.** Menjelaskan Kembali Materi Pelajaran



Penjelasan materi telah dilakukan secara bersama antara peneliti dan peserta didik, kemudian untuk lebih menguasai materi mengenai menghindari dari dosa besar (pembunuhan), peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan metode ini, dapat memicu peserta didik dalam berfikir kritis.

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan model TGT, yaitu peneliti membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, peneliti membagi menjadi empat (4) kelompok, dengan diberikan nama kelompok 1 sampai dengan kelompok 4. Masing-masing kelompok beranggotakan dengan peserta didik yang heterogen. Setelah kelompok dibentuk, selanjutnya peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk mengulang atau memahami kembali materi yang telah dibahas saat itu, karena, ketika quiz dilakukan tidak diperkenankan untuk melihat buku dalam menyelesaikan quiz nantinya.

**Gambar 3.** Pengelompokkan Peserta Didik



Dalam memulai quiz pembelajaran, peneliti telah menyiapkan media pembelajaran sebagai pendukung quiz pembelajaran yaitu berbentuk grafis yang terbuat dari kertas karton yang terdapat beberapa pertanyaan di dalamnya dengan jenis pertanyaan yang sama di setiap kelompoknya. Setiap kelompok belum mengetahui pertanyaan serta jawaban yang terdapat di dalam media karton tersebut. Sedangkan untuk cara bermainnya, peneliti menjelaskan pada masing-masing kelompok untuk berberis berbanjar disetiap kelompok nya. Masing-masing anggota memegang alat tulis untuk menulis jawaban di dalam media karton nantinya. Peneliti memberikan waktu selama 3 menit, untuk setiap kelompok mengisi pertanyaan yang telah tersedia pada media karton, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan yang akan diisi oleh masing-masing anggota kelompok.

**Gambar 4.** Media Pembelajaran TGT



Setiap anggota secara estafet mengisi pertanyaan dengan cara bergantian, hingga sampai akhir pertanyaan yang disediakan. Kelompok tercepat yang menjawab pertanyaan,

merupakan kelompok yang dianggap sebagai pemenangnya. Disinilah, dapat dilihat berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran. Tidak hanya berlaku untuk peserta didik yang aktif maupun yang tidak aktif. Semua peserta didik turut aktif dan berfikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang tersedia di dalam media karton tersebut. Sehingga, pada akhirnya terdapat kelompok yang menjadi pemenangnya dalam quiz tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung, minat, motivasi, berfikir kritis peserta didik juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung adalah kurang kondusifnya waktu yang dibutuhkan dengan durasi permainan yang dibutuhkan cukup panjang. Akan tetapi, peserta didik masih tetap aktif dalam pembelajaran dan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun terdapat penghambat pada waktu, akan tetapi peserta didik tetap antusias dalam pelaksanaan pembelajaran pada saat itu, baik dalam tanya jawab peserta didik yang kurang faham dalam materi yang telah dijelaskan. Selain faktor penghambat yang terjadi dalam pembelajaran, terdapat faktor pendukung berhasilnya sebuah pembelajaran, salah satunya adalah dukungan dari seluruh warga di lokal XI IPS 4.

Adanya kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, berimplikasi pada semakin bersemangatnya peserta didik untuk mendatangi mengikuti atau memahami pembelajaran atau materi pada saat itu. Peserta didik diharapkan mampu untuk menguasai materi menghindari dosa besar (pembunuhan) dengan baik dan benar. Walaupun penulis melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT dengan waktu yang singkat, peserta didik dapat mengikuti dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi serta menyimpulkan materi yang telah dibahas.

Setelah semua materi dibahas secara bersama dan bertahap, kegiatan yang dilakukan selanjutnya yaitu, penulis memberikan kesimpulan terkait materi yang dibahas hari itu yakni materi menghindari dosa besar (pembunuhan), dengan tujuan sebagai memberikan penguatan materi kepada peserta didik, sehingga lebih memahami materi yang telah dibahas.

**Gambar 5.** Pemberian Kesimpulan Materi



## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Bukittinggi, yang bertempat di Madrasah Aliyah Negeri (MAN 2) Bukittinggi. Peneliti sangat banyak menemukan hal baru yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dilakukan dalam waktu yang singkat, akan tetapi peneliti dapat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, bahwa peserta didik kelas XI IPS 4, masih banyak terdapat peserta didik yang pasif dan belum mampu dalam berfikir kritis dalam pembelajaran. Maka dari itulah, model pembelajaran TGT yang digunakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Menghindari Dosa Besar (Pembunuhan) sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, dan bisa menjadi solusi dalam sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dimulai dari adanya kerja sama antar tim menjadi salah satu kegiatan utama dalam penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Tidak hanya kerja sama tim, akan tetapi dengan menggunakan model TGT, dapat memunculkan berfikir kritis peserta didik, terutama pada saat menjawab pertanyaan yang telah tersedia pada media karton. Mulai dari siswa yang pasif hingga aktif saling berkolaborasi antar satu dengan yang lainnya. Mulai awal pembelajaran, peneliti berusaha untuk memberikan semangat, motivasi, dan memancing peserta didik untuk fokus dan aktif dalam pembelajaran. Walaupun dengan waktu yang singkat tetapi semua proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan suasana kelas menjadi hidup, tidak ada lagi yang namanya mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran dimulai, peserta didik aktif dalam bertanya materi yang belum difahami sebelumnya hingga mereka benar-benar faham dengan materi yang peserta didik pelajari saat itu. Peneliti berusaha tetap menjadi fasilitator dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada saat itu, dengan terus membimbing peserta didik dalam pembelajaran, tidak hanya memihak kepada siswa yang aktif saja, akan tetapi kepada seluruh siswa secara adil. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sangat dibutuhkan saat ini untuk peserta didik kelas XI, diharapkan model ini terus dapat terlaksana atau digunakan ke depannya di dalam proses pembelajaran bukan hanya pada mata pelajaran Akidah Akhlak saja, akan tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 181-193.
- Febrianti, N. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal al-Babtsu*, 5(2), 106-118.
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440-447.
- M, H., B.A, P., & P, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Proceeding Biology Education Conference*, 16(1), 39-145.
- Muhtar, M. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V B MI Nurul Huda Sidoarjo. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 13(1), 57-73.

- Nasrudin. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.
- Rahmawati, R. (2018). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70-76.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414-2420.
- Yunitasari, A., & Suharyat, Y. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 44-51.