

Peningkatan Keaktifan Belajar Murid melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Question Card

Diterima:

10 Agustus 2026

Revisi:

09 Oktober 2026

Terbit:

12 Oktober 2026

Siti Chalimatus Sa'diyah & *Mudrikah

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Abstrak— Latar Belakang: rendahnya keaktifan belajar murid pada mata pelajaran fikih. Kondisi ini terlihat dari perilaku murid yang kurang memperhatikan penjelasan pendidik, mengobrol dengan teman, mengantuk, hingga tidur selama proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan ini berdampak pada pemahaman materi yang tidak optimal dan pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal. **Tujuan:** untuk meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran Fikih di MTs Negeri 8 Banyuwangi melalui penerapan model pembelajaran Team Games tournament (TGT) berbantuan media Question Card. **Metode:** Menggunakan Pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 37 murid kelas VII E. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. **Hasil:** menunjukkan peningkatan keaktifan belajar murid yang diperoleh dari Observasi dan angket yakni pra-siklus (65%), siklus I (75%), menjadi 88% pada siklus II. **Kesimpulan:** Penerapan model TGT berbantuan media Question Card efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran Fikih. Implikasi dari penelitian ini adalah guru Fikih disarankan untuk menggunakan model TGT sebagai variasi pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada mata pelajaran lain atau dengan mengontrol variabel lain seperti gaya belajar siswa.

Kata Kunci— team games tournament; media question card; keaktifan belajar

Abstract— Background: The low level of students' learning activity in the Fiqh subject. This condition is reflected in students' behaviors, such as paying less attention to the teacher's explanations, talking with friends, feeling sleepy, and even sleeping during the learning process. The low level of learning activity affects students' understanding of the material, resulting in suboptimal comprehension and less achievement of learning objectives. **Objective:** This study aims to improve students' learning activity in the Fiqh subject at MTs Negeri 8 Banyuwangi through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Question Card media. **Method:** This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 37 students from class VII E. Data collection techniques were carried out through observation and questionnaires. **Results:** The results showed an improvement in students' learning activity based on observations and questionnaires, with the percentage increasing from the pre-cycle stage (65%), to cycle I (75%), and reaching 88% in cycle II. **Conclusion:** The implementation of the TGT learning model assisted by Question Card media was effective in improving students' learning activity in the Fiqh subject. The implication of this study is that Fiqh teachers are encouraged to apply the TGT model as an alternative learning variation. Future researchers are suggested to examine the effectiveness of this model in other subjects or by controlling other variables, such as students' learning styles.

Keywords— team games tournament; question card media; learning activeness

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Mudrikah,
Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,
Email: mudrikah@uinkhas.ac.id
Email: karlinaamelia92@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Keaktifan belajar murid merupakan salah satu aspek penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna. Murid yang aktif tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga terlibat dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Keaktifan tersebut menjadi semakin penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk mata pelajaran Fiqih, karena materi Fiqih tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan tentang hukum-hukum Islam, tetapi juga pemahaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran Fiqih perlu dirancang dengan pendekatan yang mampu mendorong murid untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Namun, kondisi pembelajaran Fiqih di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan murid belum selalu sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada murid kelas VII E MTs Negeri 8 Banyuwangi, tingkat keaktifan belajar murid masih relatif rendah, yaitu sebesar 65% dan berada pada kategori cukup aktif. Kondisi tersebut terlihat dari beberapa perilaku murid selama pembelajaran, seperti kurang memperhatikan penjelasan pendidik, berbicara dengan teman, mengantuk, bahkan tidur ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian murid belum terlibat secara optimal dalam aktivitas pembelajaran. Rendahnya keterlibatan murid berpotensi memengaruhi pemahaman terhadap materi Fiqih dan pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan murid dapat berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih mampu melibatkan murid secara langsung dalam proses belajar (Amanda & Nurlizawati, 2024).

Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui kerja sama, permainan, kompetisi, dan interaksi antarmurid dapat digunakan sebagai salah satu upaya mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran pada dasarnya adalah suatu desain yang digunakan pendidik untuk mengatur seluruh tahapan kegiatan belajar mengajar, dari pembukaan hingga penutupan. Desain ini mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, mulai dari pendekatan, metode, teknik, hingga strategi dan taktik, yang kesemuanya bekerja secara terpadu untuk mendukung kelancaran proses belajar (Shihab, 2023).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki karakteristik tersebut. Dalam TGT, murid belajar dalam kelompok, mengikuti permainan akademik, kemudian berpartisipasi dalam turnamen untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Struktur tersebut memungkinkan murid dengan kemampuan yang berbeda

untuk saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. TGT melibatkan murid dalam turnamen akademik antar kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Nurhayati et al., 2022). Kegiatan belajar berbasis permainan dalam TGT menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi (Lokahita et al., 2024). Dengan demikian, TGT tidak hanya menempatkan pendidik sebagai sumber informasi, tetapi memberikan ruang yang lebih besar kepada murid untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterlibatan murid telah ditunjukkan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Mahayasa (Mahayasa, 2023), misalnya, menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Matematika kelas VI dan menemukan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar murid. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Penelitian lain oleh Safitri et al. (Safitri et al., 2019) menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan media Question Card efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman murid. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dan kartu pertanyaan dapat memperkuat keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Question Card (QC) menjadi relevan karena media tersebut dapat memberikan stimulus pertanyaan secara langsung kepada murid sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga dituntut untuk membaca, memahami, menjawab, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pemikirannya. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi murid untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, sehingga partisipasi murid dapat meningkat secara lebih terstruktur dan menyenangkan (Hulwani et al., 2021). media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi murid (Suhirman et al., 2025). Penelitian Amanda dan Nurlizawati (2024) secara lebih spesifik menerapkan TGT berbantuan QC untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sosiologi. Penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dari 19,8% pada tahap pra-tindakan menjadi 46,7% pada siklus I dan 82,2% pada siklus II. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa kombinasi TGT dan QC berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif melalui aktivitas permainan, kompetisi, diskusi, dan menjawab pertanyaan.

Penelitian yang lebih dekat dengan konteks mata pelajaran Fikih juga telah dilakukan oleh Hasanah et al. (Hasanah et al., 2024) Penelitian tersebut menguji pengaruh model TGT menggunakan media QC terhadap hasil belajar Fikih dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan

model TGT berbantuan QC terhadap hasil belajar Fikih murid. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa perpaduan model TGT dan QC relevan digunakan dalam pembelajaran Fikih karena mampu menggabungkan aktivitas belajar secara kooperatif dengan unsur permainan dan kompetisi.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas TGT dan Question Card, karakteristik penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus dan konteks yang berbeda. Penelitian Mahayasa (2023) berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar Matematika pada jenjang sekolah dasar, sedangkan Safitri et al. berfokus pada pemahaman murid melalui TGT berbantuan Question Card. Sementara itu, Amanda dan Nurlizawati (2024) mengkaji peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran Sosiologi jenjang SMA, sedangkan Hasanah et al. (2024) mengkaji pengaruh TGT berbantuan Question Card terhadap hasil belajar Fikih. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut memberikan dasar empiris yang kuat, tetapi sekaligus menunjukkan adanya ruang untuk mengkaji penerapan kombinasi TGT dan Question Card dengan fokus utama pada keaktifan belajar murid dalam pembelajaran Fikih pada jenjang MTs, khususnya melalui penelitian tindakan kelas yang berangkat dari kondisi nyata pembelajaran di kelas.

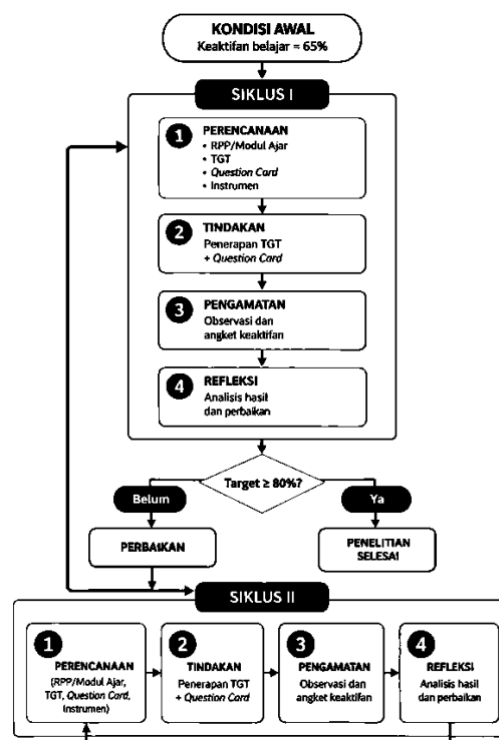
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini secara khusus memfokuskan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Question Card pada upaya meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Negeri 8 Banyuwangi. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi model TGT dan Question Card sebagai strategi perbaikan pembelajaran yang diarahkan secara spesifik untuk mengatasi permasalahan keaktifan murid pada konteks pembelajaran Fikih jenjang MTs. Selain itu, penelitian ini menggunakan kondisi awal keaktifan sebesar 65% sebagai dasar perbaikan pembelajaran dan menetapkan indikator keberhasilan minimal sebesar 80%. Target tersebut memberikan ukuran keberhasilan yang jelas untuk menilai perubahan keaktifan murid setelah tindakan pembelajaran dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar menguji penggunaan TGT sebagai model pembelajaran, tetapi mengkaji penerapannya sebagai tindakan pedagogis untuk mengatasi permasalahan keaktifan yang ditemukan secara nyata pada pembelajaran Fikih.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran Fikih melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card pada kelas VII E MTs Negeri 8 Banyuwangi. Peningkatan keaktifan belajar dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatnya keterlibatan murid dalam aktivitas pembelajaran, seperti memperhatikan pembelajaran, berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam kegiatan permainan serta turnamen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam memilih model dan media pembelajaran yang

lebih interaktif untuk meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran Fikih. Secara akademik, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan Question Card pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang madrasah tsanawiyah.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis (Badrudin & Fauzi, 2022). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis et al., 2014). Model tersebut memungkinkan peneliti dan pendidik melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus. Model Kemmis dan McTaggart juga banyak digunakan dalam penelitian tindakan kelas karena memberikan alur yang sistematis antara tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memperbaiki praktik pembelajaran.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart disesuaikan dengan alur penelitian

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara bersiklus. Penelitian diawali dengan identifikasi kondisi awal keaktifan belajar murid sebesar 65%, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan tindakan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*. Setelah tindakan dilaksanakan, proses pembelajaran diamati dan data keaktifan murid dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis pada tahap refleksi. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya, sedangkan penelitian dihentikan apabila indikator keberhasilan telah mencapai minimal 80%. Alur tersebut mengadaptasi prinsip siklus PTK Kemmis dan McTaggart yang menempatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagai rangkaian kegiatan yang saling berkaitan (Kemmis et al., 2014).

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 8 Banyuwangi pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 37 murid kelas VII E, dengan komposisi 19 murid laki-laki dan 18 murid perempuan. Kelas tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang memperlihatkan bahwa keaktifan belajar murid masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain yang memperoleh pembelajaran Fikih dari pendidik yang sama. Berdasarkan observasi awal, tingkat keaktifan belajar murid berada pada angka 65%, yang terlihat dari rendahnya perhatian terhadap penjelasan pendidik, kecenderungan berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung, mengantuk, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas diskusi dan tanya jawab. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan kelas VII E sebagai subjek penelitian tindakan karena diperlukan upaya perbaikan proses pembelajaran untuk mendorong keterlibatan murid secara lebih aktif dalam pembelajaran Fikih.

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama pendidik Fikih mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran, menentukan materi Fikih yang akan diberikan, merancang penerapan model TGT berbantuan *Question Card*, serta menyiapkan instrumen observasi dan angket keaktifan belajar. Pada tahap tindakan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun dengan menerapkan sintaks TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan menggunakan *Question Card*, turnamen antarmurid, dan pemberian penghargaan kepada kelompok. Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas murid selama proses pembelajaran serta mengumpulkan data melalui lembar observasi dan angket. Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti dan pendidik menganalisis hasil tindakan, mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran, dan menentukan perbaikan yang diperlukan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas murid dan keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan model TGT

berbantuan *Question Card*. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer dengan menggunakan indikator yang telah disusun berdasarkan aspek keaktifan belajar murid. Sementara itu, angket keaktifan belajar digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat keaktifan murid setelah mengikuti pembelajaran. Angket keaktifan belajar menggunakan skala frekuensi dengan empat alternatif jawaban, yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak Pernah. Skala tersebut digunakan untuk mengetahui frekuensi murid dalam menunjukkan perilaku yang mencerminkan keaktifan selama proses pembelajaran. Pada pernyataan positif, jawaban “Selalu” memperoleh skor 4, “Sering” memperoleh skor 3, “Kadang-kadang” memperoleh skor 2, dan “Tidak Pernah” memperoleh skor 1. Dengan demikian, semakin tinggi skor yang diperoleh murid menunjukkan semakin tinggi tingkat keaktifan belajar yang ditunjukkan selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Murid

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Keaktifan belajar	Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas selama pembelajaran	1, 2	2
	Mencari informasi tambahan untuk memecahkan masalah	3, 4	2
	Berani mengajukan pertanyaan kepada teman atau pendidik	5, 6	2
	Menunjukkan antusiasme selama mengikuti pembelajaran	7, 8	2
	Mengikuti diskusi kelompok sesuai arahan pendidik	9, 10	2
	Mengevaluasi kemampuan dan hasil belajar sendiri	11, 12	2
	Berlatih menyelesaikan soal atau permasalahan	13, 14	2
	Menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan	15, 16	2
	Total	1–16	16

Sumber: Diadaptasi dari indikator keaktifan belajar murid (Sholihah et al., 2023) (Puspita sari et al., 2022)

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan menggambarkan perubahan aktivitas murid selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Sementara itu, data angket dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid. Persentase keaktifan dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh murid dengan skor maksimal yang mungkin diperoleh, kemudian dikalikan 100%.

Hasil persentase selanjutnya dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan belajar murid. Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menjelaskan perubahan perilaku dan keterlibatan murid selama proses

pembelajaran, sedangkan data angket digunakan sebagai dasar pengukuran pencapaian indikator keberhasilan penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran Fikih di kelas VII E belum menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card. Pendidik menggunakan metode ceramah dan tanya jawab pada materi pengertian shalat lima waktu, dasar hukum, dan macam-macam shalat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perilaku mengobrol, melakukan aktivitas lain, menengok ke berbagai arah, meletakkan kepala di meja, bahkan tidur selama pembelajaran. Ketika pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya, tidak terdapat murid yang berani mengajukan pertanyaan, sedangkan ketika pendidik memberikan pertanyaan, hanya satu atau dua murid yang berusaha menjawab dengan ragu-ragu. Berdasarkan hasil angket, tingkat keaktifan belajar murid pada tahap pra-siklus mencapai 65%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi murid untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berpartisipasi secara langsung.

Rendahnya keaktifan pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh pendidik belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi dapat menyebabkan perhatian dan minat murid terhadap pembelajaran menurun (Nurrita, 2018). Kurangnya interaksi dua arah antara pendidik dan murid juga dapat menyebabkan murid cenderung pasif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada keterlibatan murid. Model TGT dipilih karena memadukan kerja sama kelompok, permainan akademik, kompetisi, dan penghargaan sehingga memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara lebih aktif (Harianja et al., 2022).

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti bersama pendidik mempersiapkan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *Question Card*. Persiapan meliputi penyusunan modul ajar, pembuatan LKPD materi shalat lima waktu, penyiapan media *Question Card* dan soal *tournament*, penyediaan penghargaan, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket keaktifan belajar. Perencanaan tersebut dilakukan dengan

mempertimbangkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pra-siklus, terutama rendahnya partisipasi murid dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Dengan demikian, setiap komponen tindakan dirancang untuk memberikan stimulus yang lebih banyak kepada murid agar terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa, memeriksa kehadiran, memberikan *ice breaking*, melakukan apersepsi, menyampaikan materi Bab 3 tentang ketentuan shalat lima waktu, serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, pendidik menyajikan materi menggunakan ceramah dan PPT, kemudian murid dibagi menjadi enam kelompok dan mengerjakan LKPD secara bersama-sama. Selanjutnya, kegiatan *games tournament* dilaksanakan menggunakan media *Question Card* yang ditempatkan pada papan tulis, kemudian murid secara bergantian menjawab pertanyaan sesuai dengan kelompoknya. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan berupa bolpoin serta pujian dan tepuk tangan. Pada kegiatan penutup, pendidik memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya, menyusun kesimpulan, memberikan rangkuman, menyampaikan materi berikutnya, melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman belajar, serta menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Pengamatan

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya perubahan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, meskipun keaktifan murid belum optimal. Sebagian murid mulai menunjukkan keterlibatan terutama ketika kegiatan *games tournament* berlangsung, tetapi masih terdapat murid yang tidak memperhatikan, mengobrol, atau melakukan aktivitas lain selama pembelajaran. Diskusi kelompok juga belum berjalan secara optimal karena beberapa murid masih pasif dan cenderung mengandalkan anggota kelompok yang lebih aktif. Selain itu, beberapa kelompok belum dapat menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tepat waktu, sedangkan pada kegiatan *tournament* sebagian murid masih bingung dengan mekanisme permainan dan kurang sabar menunggu giliran. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar murid meningkat menjadi 75%, atau mengalami peningkatan sebesar 10 poin persentase dibandingkan dengan kondisi awal sebesar 65%.

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa penerapan TGT mulai memberikan perubahan positif terhadap keterlibatan murid, terutama ketika mereka mengikuti permainan dan *tournament*. Namun, pelaksanaan tindakan belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Beberapa perbaikan yang ditetapkan meliputi

pemberian penjelasan aturan *tournament* secara lebih rinci, pemberian contoh atau simulasi sebelum permainan dimulai, pengelolaan waktu yang lebih efektif, pemberian peran yang lebih jelas kepada setiap anggota kelompok, serta peningkatan intensitas pendampingan pendidik selama diskusi. Perbaikan tersebut diperlukan agar seluruh murid memperoleh kesempatan yang lebih merata untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penerapan TGT pada siklus I menunjukkan peningkatan keaktifan belajar dari 65% pada pra-siklus menjadi 75%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT mulai mendorong murid untuk lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi. Temuan tersebut mendukung pandangan slavin (Slavin, 1995) bahwa pembelajaran kooperatif memberikan struktur yang mendorong murid untuk saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Namun, hasil siklus I juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif membutuhkan pengelolaan prosedur, waktu, dan pembagian peran yang jelas agar seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi secara optimal. Hal ini sesuai dengan temuan Arends yang menekankan pentingnya orientasi awal dalam pembelajaran kooperatif untuk memastikan pemahaman murid tentang struktur dan ekspektasi tugas (Arends, 2008)

3. Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I. Perbaikan tindakan difokuskan pada pemberian penjelasan aturan *tournament* yang lebih sistematis, pengelolaan waktu yang lebih baik, pembagian peran anggota kelompok, serta pendampingan yang lebih intensif selama kegiatan diskusi dan permainan. Materi yang digunakan pada siklus II adalah ketentuan shalat berjamaah. Pendidik juga menggunakan PPT dan video pembelajaran pada tahap penyajian materi, LKPD pada kegiatan kelompok, serta *Question Card* pada kegiatan *games tournament*. Perbaikan tersebut dimaksudkan untuk mengurangi kendala yang muncul pada siklus I dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terarah.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan perubahan yang lebih positif dibandingkan dengan siklus I. Pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan murid menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan berlangsung. Murid telah memahami aturan TGT sehingga kegiatan *tournament* dapat berlangsung lebih tertib, sedangkan aktivitas bertanya dan menjawab juga meningkat. Kerja sama kelompok terlihat lebih baik karena murid mulai berani memberikan pendapat dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Selain itu, murid mulai berani menyampaikan kesimpulan secara sukarela di akhir pembelajaran.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II mampu mengatasi sebagian besar kendala yang ditemukan pada siklus I. Murid terlihat lebih antusias karena telah memahami aturan permainan dan mengetahui tanggung jawab masing-masing dalam kelompok.

Murid juga lebih aktif dalam diskusi, lebih berani bertanya dan memberikan tanggapan, serta mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Hasil angket menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid mencapai **88%**, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Dengan demikian, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II.

4. Analisis Peningkatan Keaktifan Belajar

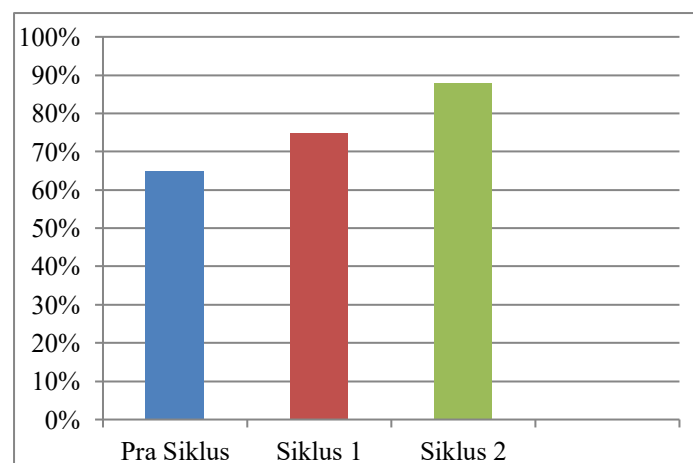
Perubahan tingkat keaktifan belajar murid dari pra-siklus hingga siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Murid.

Tahap Penelitian		Persentase Keaktifan	Peningkatan
Pra-siklus		65%	-
Siklus I		75%	10 poin persentase
Siklus II		88%	13 poin persentase
Peningkatan	Pra-siklus–	88%	23 poin persentase
Siklus II			

Sumber: Data hasil angket keaktifan belajar murid, diolah oleh peneliti.

Tabel 4 menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap tahap penelitian. Pada pra-siklus, persentase keaktifan berada pada angka 65%, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus I dan mencapai 88% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 10 poin persentase dari pra-siklus ke siklus I dan 13 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, keaktifan belajar murid meningkat sebesar 23 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir siklus II, sehingga indikator keberhasilan minimal 80% telah terlampaui. Perbandingan keaktifan belajar murid juga disajikan secara visual pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Keaktifan Belajar Murid pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II berdasarkan angket

Gambar 2 memperlihatkan pola peningkatan keaktifan belajar yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II. Persentase keaktifan meningkat dari 65% pada pra-siklus menjadi 75% pada

siklus I dan selanjutnya mencapai 88% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan *Question Card*, disertai perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi, mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Fikih. Temuan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* meningkatkan keaktifan belajar murid kelas VII E pada mata pelajaran Fikih dari 65% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan keaktifan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan model TGT, tetapi juga dengan perbaikan implementasi model pada setiap siklus. Pada siklus I, murid masih mengalami kebingungan terhadap prosedur *tournament*, kurang sabar menunggu giliran, dan belum seluruhnya terlibat dalam diskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penjelasan aturan yang lebih jelas, simulasi mekanisme permainan, pengelolaan waktu, dan pembagian peran dalam kelompok, keterlibatan murid menjadi lebih merata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan TGT tidak hanya ditentukan oleh karakteristik modelnya, tetapi juga oleh kualitas pengelolaan pembelajaran dan kesiapan murid mengikuti setiap tahapan kegiatan.

Hasil penelitian ini sejalan atau didukung oleh penelitian Amanda dan Nurlizawati (Amanda & Nurlizawati, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan *Question Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar murid. Penelitian tersebut menggunakan PTK model Kemmis dan McTaggart dan menunjukkan peningkatan keaktifan dari 19,8% pada kondisi awal menjadi 46,7% pada siklus I dan 82,2% pada siklus II. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan bahwa kombinasi TGT dan *Question Card* dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mendorong murid untuk bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Perbedaannya terletak pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan, karena penelitian Amanda dan Nurlizawati dilakukan pada pembelajaran Sosiologi kelas XI SMA, sedangkan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Fikih kelas VII MTs.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hartini (Hartini, 2023) yang menerapkan TGT berbantuan media dadu pintar pada materi makanan halal dan haram. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar meningkat pada setiap siklus dan mencapai 83,97% pada siklus II berdasarkan hasil observasi, sedangkan hasil angket mencapai 84,18%. Hasil tersebut memiliki pola yang sejalan dengan penelitian ini karena sama-sama menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media permainan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Fikih atau materi yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam. Penelitian Awaliyah juga menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas murid melalui kerja sama kelompok dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Awaliyah, 2023). Temuan-temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa unsur permainan, kompetisi, kerja

sama, dan tanggung jawab kelompok dalam TGT dapat menjadi stimulus bagi peningkatan keaktifan murid.

Penggunaan *Question Card* dalam penelitian ini juga memiliki dukungan empiris dari penelitian sebelumnya. Penelitian Hasanah et al. (2024) menunjukkan bahwa TGT berbantuan *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar Fikih, meskipun fokus penelitian tersebut adalah hasil belajar, bukan keaktifan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dan membandingkan kelas yang menggunakan TGT berbantuan *Question Card* dengan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memberikan dukungan bahwa kombinasi TGT dan *Question Card* relevan diterapkan dalam pembelajaran Fikih, sementara penelitian ini memperluas fokus kajian dengan menempatkan keaktifan belajar sebagai variabel utama yang diperbaiki melalui tindakan kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti kontekstual bahwa kombinasi model dan media tersebut tidak hanya relevan untuk pencapaian hasil belajar, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Fikih.

Peningkatan keaktifan pada siklus II juga berkaitan dengan penggunaan *Question Card* sebagai stimulus pembelajaran. Media tersebut memberikan pertanyaan yang harus dijawab murid secara langsung sehingga aktivitas pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari pendidik kepada murid. Murid dituntut untuk memperhatikan materi, berdiskusi dengan anggota kelompok, mengambil keputusan, menjawab pertanyaan, dan memperoleh skor berdasarkan hasil kerja kelompok. Kondisi tersebut membuat murid memiliki alasan yang lebih kuat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Question Card* berfungsi bukan hanya sebagai media penyajian soal, tetapi juga sebagai stimulus yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif.

Pemberian penghargaan kepada kelompok juga menjadi salah satu unsur yang mendukung peningkatan partisipasi murid. Penghargaan berupa pujian, tepuk tangan, dan hadiah sederhana diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan kerja sama kelompok. Penguatan tersebut dapat mendorong murid untuk mempertahankan perilaku belajar yang diharapkan selama kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *reinforcement* dalam teori behavioristik yang menempatkan penguatan sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan kemungkinan munculnya kembali perilaku yang diharapkan (Skinner, 2014). Oleh karena itu, peningkatan keaktifan pada siklus II merupakan hasil dari kombinasi antara model TGT, penggunaan *Question Card*, pengelolaan pembelajaran yang lebih baik, dan pemberian penguatan kepada murid.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, penerapan TGT berbantuan *Question Card* dapat dipandang sebagai strategi yang efektif dalam konteks penelitian ini untuk meningkatkan

keaktifan belajar murid pada pembelajaran Fikih. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan persentase keaktifan dari 65% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Peningkatan sebesar 23 poin persentase menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Namun, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan konteks penelitian, yaitu satu kelas pada satu madrasah dan dalam materi pembelajaran tertentu, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card dapat meningkatkan keaktifan belajar murid pada mata pelajaran Fikih kelas VII E MTs Negeri 8 Banyuwangi. Keaktifan belajar murid mengalami peningkatan dari 65% pada tahap pra-siklus menjadi 75% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 23 poin persentase dari pra-siklus hingga siklus II, sekaligus melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, TGT berbantuan Question Card dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendorong murid lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan tournament.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas, yaitu kelas VII E MTs Negeri 8 Banyuwangi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada seluruh murid atau madrasah dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan pada konteks materi pembelajaran Fikih tertentu, sehingga peningkatan keaktifan yang ditemukan masih berkaitan dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran pada penelitian ini. Pengukuran keaktifan juga didasarkan pada indikator dan instrumen yang digunakan dalam penelitian, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan seluruh dimensi keaktifan belajar murid.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan TGT berbantuan Question Card pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, materi, dan karakteristik murid yang berbeda untuk mengetahui konsistensi efektivitas model tersebut. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan lebih banyak kelas atau beberapa madrasah sehingga hasil yang diperoleh memiliki daya generalisasi yang lebih kuat. Selain mengukur keaktifan belajar, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penerapan TGT berbantuan Question Card terhadap hasil belajar, motivasi, keterampilan kolaborasi, maupun keterampilan berpikir kritis murid. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi

TGT berbantuan Question Card dalam mendukung pembelajaran Fikih yang aktif dan berpusat pada murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, T. M. J., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Question Card dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 411–418. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.265>
- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Companies, Incorporated. <https://books.google.co.id/books?id=V8RXAAAAYAAJ>
- Awaliyah, Z. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX Di MTS. S Nn-Nur Tempursari Lumajang (Number April). UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Badrudin, & Fauzi, I. (2022). *Tips dan Trik Menulis PTK (Bagi Guru, Dosen, dan Mahasiswa)*. Alfabeta.
- Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Sartika, S. H., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif (1st ed.)*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartini, M. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso tahun Pelajaran 2022/2022. *Skripsi*.
- Hasanah, Z. N., Gustiawati, S., & Anggrayni, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Fiqih. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(2 SE-Articles), 34–43. <https://doi.org/10.70182/jca.v1i2.21>
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.717>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing Critical Participatory Action Research BT - The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research* (S. Kemmis, R. McTaggart, & R. Nixon, Eds.; pp. 1–31). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2_1
- Lokahita, I., Reza Febrian, M., Dwiyantri Syahrudin, N., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Pemahaman Murid Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Cooperative (Teams, Games, Turnament) di SMPN 1 Karawang Barat. *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 03(03), 72–79.
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>

- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). The Effectiveness of Teams Games Tournament Learning Model Assisted by Media Question Cards to Improve Understanding of Theme Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281.
- Shihab, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Mima 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Tahun Pelajaran 2022/2023. UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95–105. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Skinner, B. (2014). *Science and Human Behavior*, Copyright 2014, The B.F Skinner Foundation. What's Behind the Research? Discovering Hidden Assumptions in the Behavioral Sciences, 167–204.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn and Bacon. <https://books.google.co.id/books?id=GWnuAAAAMAAJ>
- Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail, Adawiyah, R., Anyan, & Puteri, G. B. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Vol. 2).