




Research Article

Analisis Model TGT (Tames, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Aqidah Di Sekolah Dasar

Alyza Zulfa¹, Iqbal Amar Muzaki², Afiyatun Kholifah³

1. Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
E-mail: zulfaalyza5@gmail.com 
2. Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
E-mail: iqbalamar.muzaki@staff.unsika.ac.id
3. Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
E-mail: afiyatun.kholifah@fai.unsika.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : February 25, 2026
Accepted : April 12, 2026

Revised : March 27, 2026
Avalable online : May 18, 2026

How to Cite: Alyza Zulfa, Iqbal Amar Muzaki and Afiyatun Kholifah (2026) "Analysis of the TGT (Games, Games, and Tournament) Model on Aqidah Learning Outcomes in Elementary Schools", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 2481–2485. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.2234.

Analysis of the TGT (Games, Games, and Tournament) Model on Aqidah Learning Outcomes in Elementary Schools

Abstract. Education will enable students to develop understanding, attitudes, and character, including in religious matters. At the elementary school level, Aqidah lessons are the primary foundation for

instilling moral and spiritual values. Therefore, a learning method is needed that not only conveys the material but also makes it easier for students to understand and internalize it. One model that is considered effective is Teams, Games, and Tournaments (TGT). This model combines group work, educational games, and tournaments to encourage learning enthusiasm and improve student academic achievement. The aim was to determine the extent to which the TGT model influences Aqidah learning. The results of the study showed enthusiasm and motivation during the student learning process. They more easily understood Aqidah material through group discussions, fun games, and tournaments that encouraged learning enthusiasm in a healthy competitive atmosphere. Compared to conventional methods, the TGT model was able to create more engaging and interactive learning.

Keywords: Aqidah, TGT Model, Learning Motivation.

Abstrak. Pendidikan akan membuat peserta didik memiliki mahaman, sikap, serta karakter siswa, termasuk dalam hal – hal keagamaan. Di tingkat Sekolah Dasar, pelajaran Aqidah merupakan dasar utama untuk menanamkan nilai – nilai moral dan spiritual. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membuat siswa lebih mudah memahami dan menghayatinya. Salah satu model yang dinilai efektif adalah Teams, Games, and Tournament (TGT). Model ini menggabungkan kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen sebagai upaya dalam mendorong semangat belajar serta meningkatkan pencapaian akademik siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana model TGT berpengaruh terhadap pembelajaran Aqidah. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme, dan motivasi selama proses belajar peserta didik. Mereka lebih mudah memahami materi Aqidah melalui diskusi kelompok, permainan yang menyenangkan, dan turnamen yang mendorong semangat belajar dalam suasana kompetitif yang sehat. Dibandingkan metode konvensional, model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci : Aqidah, Model TGT, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan besar dalam membentuk sikap dan pemahaman siswa. Proses ini dilakukan secara terencana melalui media, dengan tujuan membantu perkembangan siswa secara menyeluruh, termasuk dalam aspek keagamaan (Rahmadania et al., 2021).

Di Sekolah Dasar (SD), pengajaran nilai-nilai agama Islam, khususnya pelajaran Aqidah, sangat penting sebagai dasar pembentukan moral dan spiritual siswa. Aqidah adalah ajaran pokok dalam Islam, sehingga butuh cara mengajar yang tidak hanya jelas, tapi juga bisa membuat peserta didik paham akan materi yang diajarkan.

Saat ini, berbagai metode pembelajaran baru terus dikembangkan untuk meningkatkan mutu proses belajar. Salah satu metode yang cukup menarik adalah metode pembelajaran TGT (Teams, Games, and Tournament). Metode ini menggabungkan kerja sama dalam kelompok, permainan yang mendidik, dan unsur kompetisi untuk mendorong semangat belajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran Aqidah.

Model TGT mampu membuat suasana belajar yang jauh lebih aktif, serta kompetitif secara sehat. Didalam kelompok, peserta didik dapat saling mendukung dan belajar bersama. Permainan membuat materi pelajaran terasa lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan turnamen memberi siswa kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan.

Meskipun model TGT telah banyak diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas pengaruhnya terhadap pembelajaran Aqidah di Madrasah.

Berdasarkan hasil observasi langsung serta wawancara dengan guru Aqidah, ditemukan bahwa model TGT masih sangat relevan dan efektif digunakan. Melalui model pembelajaran seperti ini, peserta didik tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga menjadi lebih termotivasi saat mengikuti dan menyerap pelajaran Aqidah.

Didalam hasil dari penelitian ini akan dapat dijadikan acuan bagi guru maupun peneliti lain dalam menciptakan suasana pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif. Demikian, siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, serta tumbuh membuat kepribadi yang berilmu dan berakhlak mulia bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Studi pustaka digunakan untuk mencari gambaran awal serta solusi sementara terhadap permasalahan yang ditemukan, sebelum dilakukan penelitian lebih lanjut. Pendekatan ini membantu peneliti memperoleh informasi dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang dibahas (Citriadin, 2020).

Karena pendekatan kualitatif dilakukan dalam kondisi nyata atau lingkungan alami, metode ini juga dikenal sebagai penelitian naturalistik. Awalnya, pendekatan ini banyak digunakan dalam kajian antropologi budaya dan dikenal dengan pendekatan etnografi. Namun, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, metode ini mulai banyak digunakan dalam berbagai bidang ilmu sosial, termasuk bidang pendidikan. Penelitian kualitatif menghasilkan data dalam bentuk deskripsi atau narasi, bukan angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Didalam hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aqidah yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teams, Games, and Tournament) dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Selama kegiatan belajar berlangsung, siswa dalam kelompok eksperimen tampak lebih aktif. Mereka terlihat bersemangat saat bekerja dalam kelompok, mengikuti permainan yang bersifat edukatif, serta berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Interaksi antar siswa juga lebih baik, karena mereka saling membantu dan berdiskusi untuk memahami materi.

Secara keseluruhan, penerapan model TGT dapat mengikuti pembelajaran dengan model ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan ini antara lain:

Model TGT mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dan saling membantu dalam kelompok. Melalui diskusi antar anggota tim, siswa dapat memahami

materi dengan lebih baik sekaligus mengidentifikasi bagian yang masih belum mereka kuasai. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif, yang menekankan bahwa belajar bersama dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Permainan edukatif dalam model ini berhasil meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Suasana pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Materi Aqidah yang sebelumnya dianggap sulit atau terlalu abstrak menjadi lebih mudah dimengerti karena disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan visual.

Turnamen memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang materi Aqidah secara langsung dalam suasana kompetitif yang sehat. Siswa jadi lebih semangat belajar agar siap mengikuti turnamen, dan saat mereka berhasil, rasa percaya diri mereka ikut meningkat.

Dalam model pembelajaran TGT, siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi, bermain, dan berkompetisi melalui turnamen. Keterlibatan aktif ini membantu siswa lebih memahami materi dan memudahkan mereka dalam mengingat pelajaran yang telah dipelajari. Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Khusus dalam pembelajaran Aqidah, model ini terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik serta interaktif, serta mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih antusias.

KESIMPULAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan sikap siswa, termasuk dalam aspek keagamaan. Di jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran Aqidah sangat penting karena menjadi dasar dalam membangun karakter dan akhlak siswa. Ini diperlukan karena itu, model pembelajaran yang tepat agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga bisa menghayatinya.

Model pembelajaran TGT (Teams, Games, and Tournament) terbukti menjadi salah satu metode yang efektif. Melalui kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen, siswa menjadi lebih aktif, semangat belajar meningkat, serta suasana kelas akan terlihat jauh lebih interaktif serta menyenangkan. Metode ini juga mendorong peserta didik dapat saling bekerja sama, berdiskusi, dan menunjukkan pemahamannya secara kompetitif namun tetap sehat.

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka, ditemukan bahwa model TGT berdampak positif terhadap dalam hasil pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran Aqidah. Dengan mempergunakan metode TGT, siswa tidak hanya memperoleh ilmu, tetapi juga belajar berinteraksi, berpikir kritis, dan menjadi pribadi yang berakhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

Amirudin, Nurlaeli, A., Muzaki, I. A., & Universitas Singaperbangsa Karawang. (2020). Studi ini membahas dampak metode penghargaan dan hukuman terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan fokus pada SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang. Dimuat dalam Jurnal T,

Vol. 7(2), hlm. 140-149.

- Ade Dwi Oktaviani, Meiliasari, M., & Wardani Rahayu. (2025). Systematic Literature Review: Implementation of Game-Based Learning (GBL) Model to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Skills. *Examinations: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 106-119. <https://doi.org/10.65118/exam.v2i1.15>
- Arifin, M. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara. Buku ini menguraikan dasar-dasar filosofis dalam pendidikan Islam secara mendalam.
- Awalia Qolbi Isma Fadillah, Nendi Ergiansyah, Rizqi Sofiana, & Tyas Endah Sulistiyannah. (2026). Implementation of the "Four Magic Words" Educational Game to Improve Understanding and Application of Akhlaqul Karimah in Elementary Madrasah Students. *Madrasah Al-Wathoniyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.65118/wathoniyah.v2i1.7>
- Budianto, A., Amirudin, & Muzaki, I. A. (2020). Artikel ini menyoroati kontribusi Pendidikan Agama Islam dalam membentuk kecerdasan spiritual, emosional, sosial, dan intelektual siswa di tingkat SMP, khususnya di kelas VIII SMP Islam Telukjambe. Diterbitkan dalam *Jurnal Wahana Karya Ilmiah*, 4(1), hlm. 487-497.
- Citriadin, Y. (2020). Buku ini menyajikan pendekatan dasar dalam metode penelitian kualitatif. Diterbitkan oleh Sanabil Creative. Tersedia secara daring di:
- Desi Devita Sari, & Rusdiana Navlia. (2026). The Role of Educational Program Evaluation in Improving the Quality of Learning. *Comprehensive: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 147-155. <https://doi.org/10.65118/comprehensive.v2i2.14>
- Holilur Rahman, Fariyah, F., Siti Wasilah, Amani Bariroh, & Ririn Sri Kustinah. (2026). Optimizing Funding Sources to Improve Education Quality in the Digital Era. *Comprehensive: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 109-125. <https://doi.org/10.65118/comprehensive.v2i2.6>
- Nuranisa, N., Ulfatussadiyah, U., Siti Fadilah, M. Agung Sumarna, & Adi Rosadi. (2025). Utilization of Multimedia in Moral Aqidah Learning to Increase Learning Motivation at MTs Al-Atiqiyah. *Al-Alim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 24-37. <https://doi.org/10.65118/alim.v1i1.4>
- Rahmadania, S., Sitika, A. J., & Darmayanti, A. (2021). Kajian ini mengeksplorasi peran Pendidikan Agama Islam dalam konteks keluarga dan masyarakat. Dimuat dalam *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 5(2), hlm. 221-226.