

EKSPLORASI PERSEPSI SISWA KELAS XI TKJ TERHADAP PEMBELAJARAN PAI MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DI SMKN 02 BOMBANA

Khafifatu Syahraini¹, Muh. Amin S², Andi Faisal³

Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

Email: syahrainikhafifatu@gmail.com¹ muhaminsyawal@gmail.com² andifaisal311095@gmail.com³

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peranan yang sangat vital dalam mendukung kemajuan dan pembangunan suatu negara. Di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi bagian integral dari sistem pendidikan nasional. PAI tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi keagamaan, melainkan juga berperan strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, selaras dengan misi pendidikan nasional yang mengarah pada pengembangan manusia secara utuh—baik secara intelektual, spiritual, maupun sosial. Lebih dari sekadar transfer pengetahuan agama, PAI menjadi sarana internalisasi nilai-nilai luhur seperti keimanan, ketakwaan, serta penanaman sikap sosial positif seperti toleransi, solidaritas, dan keadilan. Dalam konteks ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai sangat relevan untuk digunakan dalam proses pengajaran PAI. Model ini mampu mengubah suasana belajar yang monoton dan kaku menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, serta merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan TGT, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam diskusi, pertukaran gagasan, dan eksplorasi nilai-nilai Islam dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Implementasi TGT dilakukan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil yang heterogen, di mana masing-masing kelompok terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam. Pendekatan ini mendorong kolaborasi antar siswa dan menciptakan suasana belajar yang inklusif dan membangun.

Kata kunci : Pendidikan, *Teams Games Tournament*, Model pembelajaran

ABSTRACT

Education plays a crucial role in supporting the progress and development of a nation. In Indonesia, the subject of Islamic Religious Education (PAI) is an integral part of the national education system. PAI is not only aimed at delivering religious content but also plays a strategic role in shaping the character and morals of students, in line with the national education mission that focuses on the holistic development of individuals—intellectually, spiritually, and socially. Beyond merely transferring religious knowledge, PAI serves as a means to internalize noble values such as faith, piety, and the cultivation of positive social attitudes like tolerance, solidarity, and justice. In

this context, the Teams Games Tournament (TGT) learning model is considered highly relevant for use in the teaching of PAI. This model can transform a monotonous and rigid learning atmosphere into one that is lively, interactive, and enjoyable, while also stimulating students' active participation in the learning process. With the TGT approach, students are not merely passive listeners but actively engage in discussions, exchange ideas, and explore Islamic values in situations relevant to their daily lives. The implementation of TGT involves forming small, heterogeneous groups consisting of students with varying academic abilities. This approach encourages collaboration among students and creates an inclusive and constructive learning environment.

Keywords: Education, Teams Games Tournament, Learning Model

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam menunjang pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu unsur penting dalam sistem pendidikan nasional. PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi keagamaan, tetapi juga memiliki kontribusi strategis dalam membentuk karakter serta moral peserta didik, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan manusia secara menyeluruh, baik dari segi intelektual, spiritual, maupun sosial. Lebih dari sekadar menyampaikan ajaran agama, PAI menjadi wadah pembentukan nilai-nilai luhur, seperti keimanan dan ketakwaan, serta penguatan nilai sosial seperti toleransi, kebersamaan, dan keadilan. Oleh karena itu, mata pelajaran ini berperan sebagai salah satu pilar penting dalam mewujudkan masyarakat yang beretika, harmonis, dan berakhlak mulia, terutama dalam konteks masyarakat Indonesia yang multikultural dan mayoritas beragama Islam.¹ Namun, di tengah peran strategis tersebut, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI masih tergolong rendah, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Banyak siswa SMK lebih fokus pada pengembangan keterampilan vokasional yang dirasa lebih relevan dengan dunia kerja, sehingga PAI sering kali dianggap kurang aplikatif atau tidak menarik. Padahal, minat belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pendidikan. Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar, aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih berpeluang mencapai hasil belajar yang memuaskan.² Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa. Guru PAI diharapkan mampu menyusun metode pengajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga

¹ Muhammad Ali Mahmudi, Pengantar Pendidikan Agama Islama (padang: cv hei publishing indonesia, 2024) Hal 3

² Muhammad Furqon, S.E.,M.A, Minat Belajar (solok: PT Mafy media lierasi indonesia, 2024) Hal 6

mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Strategi yang bisa diterapkan antara lain penggunaan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran berbasis proyek, kerja kelompok, simulasi, maupun pendekatan kontekstual lainnya yang dapat membangkitkan semangat dan antusiasme belajar. Dengan penerapan strategi tersebut, diharapkan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI dapat meningkat. Hal ini pada akhirnya akan memperkuat peran PAI dalam menanamkan nilai-nilai spiritual dan sosial dalam diri peserta didik, sekaligus mendukung pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur ajaran Islam.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar peserta didik adalah pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).³ Model ini, yang dipelopori oleh Robert Slavin, menggabungkan pembelajaran kelompok dengan elemen permainan edukatif dalam suasana kompetitif. TGT dirancang untuk membantu siswa memahami berbagai konsep, informasi faktual, dan keterampilan tertentu dengan cara yang lebih menyenangkan dan melibatkan secara aktif. Dalam implementasinya, siswa dikelompokkan secara heterogen dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan akademik untuk belajar dan berdiskusi bersama. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan sesi permainan atau turnamen akademik yang bersifat kompetitif, di mana setiap kelompok saling beradu kemampuan dalam suasana yang tetap mendukung pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, tetapi juga mengembangkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan keterlibatan aktif antaranggota kelompok. Dengan demikian, TGT menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus membentuk keterampilan sosial siswa.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) dipandang sebagai strategi yang tepat dan berdampak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karena mampu menghidupkan kembali suasana kelas yang sering kali dianggap statis dan kurang menarik.⁴ Dengan memasukkan unsur interaksi dan kolaborasi, model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Sejalan dengan gagasan tersebut, penelitian ini menerapkan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai untuk mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan capaian belajar

³ Avrilia Salsabila, Nela, dkk. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa". *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 1. Hal 1923

⁴ Hj., Dr., Helmiati, M.Ag. *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo. 2012. Hal 286

siswa.⁵ Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif dengan mengajak siswa untuk bersama-sama mengeksplorasi dan mendiskusikan nilai-nilai Islam dalam suasana kerja kelompok yang konstruktif dan kompetitif. Komponen turnamen dalam model TGT memainkan peran penting dalam memicu motivasi belajar—baik dari dalam diri siswa, melalui dorongan pribadi untuk berprestasi, maupun dari luar, seperti semangat kelompok dan rasa tanggung jawab bersama—sehingga setiap siswa terdorong untuk memberikan kontribusi nyata bagi kesuksesan timnya.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT dipandang mampu secara menyeluruh meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama dalam hal mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, serta efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Model ini sangat sesuai diterapkan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 02 Bombana. Model pembelajaran “Turnamen Permainan Kelompok” (Teams Games Tournament atau TGT) secara luas dianggap sebagai strategi pengajaran yang efektif dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya monoton dan terlalu formal menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif. Melalui metode ini, siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran, bertukar ide secara kolaboratif, memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai Islam, dan mampu mengaitkannya dalam konteks kehidupan nyata⁶

Dalam penerapannya, mekanisme kompetisi dalam bentuk turnamen yang terdapat pada model pembelajaran TGT mampu secara efektif memicu semangat belajar siswa. Dorongan belajar ini berasal dari motivasi internal siswa yang ingin menunjukkan kemampuan terbaiknya, sekaligus dari rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Berdasarkan keunggulan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan model TGT dengan media pembelajaran yang sesuai untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini, diharapkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkat, khususnya pada siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 02 Bombana.

Kondisi pembelajaran saat ini memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) cenderung memandang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai pembelajaran yang kurang memikat dan tidak memiliki korelasi yang kuat

⁵ Uswatun Hasanah, dkk. Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo terhadap hasil belajar siswa. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 3 No 2. Tahun 2023. Hal 109

⁶ Hafni Sahir, Syafrida. *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia. Tahun 2021. Hal 87

dengan kompetensi teknis yang mereka pelajari. Pandangan negatif ini semakin diperkuat oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung statis dan minim keterlibatan aktif, yang berdampak pada minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Lebih lanjut, keberhasilan proses pembelajaran juga terhambat oleh berbagai faktor pendukung yang belum optimal, antara lain pengaturan waktu pembelajaran yang kurang strategis dan pengelolaan suasana kelas yang tidak efektif, sehingga target pembelajaran yang diharapkan sulit untuk dicapai secara maksimal.⁷ Menghadapi tantangan tersebut, pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan berinovasi. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) hadir sebagai solusi alternatif yang terbukti efektif dalam merangsang semangat belajar peserta didik melalui kegiatan yang engaging, mengandung unsur kompetisi sehat, dan memiliki keterkaitan dengan pengalaman keseharian mereka. Dengan demikian, implementasi model TGT diharapkan mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan aktif siswa dalam menginternalisasi ajaran-ajaran Islam, sehingga mereka dapat berkontribusi lebih optimal dan bermakna dalam rangkaian aktivitas pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif yang substansial terhadap peningkatan motivasi dan prestasi akademik siswa. Dengan mengedepankan metode yang mengutamakan kolaborasi dan persaingan konstruktif, para pelajar menunjukkan respons yang lebih bersemangat, memiliki dorongan internal yang kuat, dan cenderung terlibat secara proaktif dalam aktivitas pembelajaran.

Kondisi ini secara implisit mendorong pembentukan ketertarikan belajar yang berkelanjutan dan selaras dengan prinsip pendidikan seumur hidup (*lifelong learning*).⁸ Selanjutnya, pencapaian optimal dalam pembelajaran akan semakin tampak ketika siswa tidak semata-mata berposisi sebagai pengonsumen informasi, melainkan juga berperan aktif dalam menghasilkan suatu kreasi atau output tertentu. Partisipasi langsung semacam ini dapat menjadi parameter kesuksesan pembelajaran sebab memicu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analitis, menyelesaikan permasalahan

⁷ Hisar Marulitua Manurung, dkk. Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI . (Malang : CV. Pustaka Peradaban. 2023). Hal 172

⁸ Kendedes Simanullang, dkk. Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar . A JURNAL BASICEDU. Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024. Hal 1329

kompleks, serta menerapkan wawasan yang telah dikuasai dalam situasi yang berkaitan dengan realitas kehidupan sehari-hari.⁹

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus utama dalam penelitian ini adalah mengeksplorasi implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 02 Bombana. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata dalam pengembangan pendekatan pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan relevan, khususnya di lingkungan sekolah kejuruan. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan bagi para pendidik serta pengambil kebijakan pendidikan dalam mengoptimalkan penerapan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode eksploratif deskriptif guna menggali secara mendalam persepsi siswa kelas XI terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SMKN 02 Bombana. Agar penelitian kualitatif ini dapat dinilai valid dan terpercaya, pengumpulan data harus dilakukan secara akurat dan lengkap, meliputi data primer maupun data sekunder.¹⁰ Fokus utama dari penelitian ini adalah pengalaman belajar siswa, pandangan mereka mengenai efektivitas penerapan model TGT, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman materi PAI. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara diarahkan kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran PAI dengan model TGT, dipilih secara purposive berdasarkan tingkat keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati interaksi antar siswa, dinamika kelompok, serta respons terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Dokumentasi meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil tugas siswa, serta rekaman visual kegiatan pembelajaran. Analisis data menggunakan teknik analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik, serta melakukan

⁹ Niken Vioreza, M.Pd,dkk. Metode & Model Pembelajaran. (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020) Hal

¹⁰ Syafrida Hafni sahir. Metodologi Penelitian. (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021). Hal 41

konfirmasi data kepada informan (member check) guna memastikan akurasi dan validitas temuan yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari studi ini memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik tingkat XI di SMKN 02 Bombana menunjukkan tanggapan yang menggembirakan terhadap implementasi strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Respons positif para siswa tersebut tercermin melalui bertambah aktifnya keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran, meningkatnya semangat belajar saat mengikuti rangkaian kegiatan edukatif, serta berkembangnya mentalitas persaingan yang konstruktif sepanjang proses pembelajaran.¹¹ Strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diimplementasikan melalui pembentukan tim campuran yang beranggotakan siswa dengan beragam level prestasi akademik. Masing-masing tim mengalami rangkaian proses pembelajaran yang mencakup transfer pengetahuan, kajian berkelompok, serta aktivitas permainan bersifat edukatif yang didesain secara spesifik untuk memantapkan penguasaan materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan pembelajaran kolaboratif, atau yang dapat disebut juga sebagai metode belajar berbasis tim, memiliki karakteristik yang berbeda dengan aktivitas kelompok konvensional karena dalam hal ini peserta didik menjadi fokus utama proses pembelajaran dan memikul kewajiban sepenuhnya terhadap perjalanan belajar mereka, sedangkan pendidik menjalankan fungsi sebagai pendamping yang mengarahkan.¹² Dalam strategi TGT, unsur permainan berperan sebagai instrumen penilaian berkelanjutan yang menghibur sekaligus merangsang keikutsertaan aktif peserta didik dan membangun atmosfer pembelajaran yang terbuka untuk semua. Pada prinsipnya, metode pembelajaran kolaboratif tidak semata-mata menitikberatkan pada distribusi materi, namun juga mengutamakan pembinaan kompetensi interpersonal siswa, seperti kapasitas dalam bekerja bersama, berkolaborasi dalam tim, dan memikul tanggung jawab kepada partner sekelompok demi meraih target kolektif.¹³ Secara keseluruhan, para siswa mengungkapkan bahwa implementasi strategi TGT telah sukses mentransformasi suasana pembelajaran PAI yang awalnya monoton menjadi lebih dinamis dan menggembirakan. Mereka merasakan bahwa metode berbasis tim dan aktivitas

¹¹ Kendedes Simanullang, dkk. 2024. "Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No. 2. Tahun 2024. Hal 10

¹² Tri Wahyu Setyaningrum, dkk. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Volume 10 Nomor 02, 2024. Hal 2

¹³ Ismun Ali. PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING) DALAM PENGAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JURNAL Jurnal Muftadiin*, Vol. 7 No. 01 Tahun 2021. Hal 252

permainan dapat meminimalisir tekanan belajar sambil membangun suasana pembelajaran yang inklusif dan mendukung. Para pendidik kerap memanfaatkan elemen permainan sebagai cara untuk menghadirkan atmosfer pembelajaran yang lebih memikat dan mendorong partisipasi aktif siswa.¹⁴

Metode pembelajaran kolaboratif dalam strategi TGT tidak semata-mata mengutamakan pencapaian pemahaman konten akademik, namun juga memberikan penekanan pada pembinaan kompetensi interpersonal peserta didik.¹⁵ Melalui komunikasi dan interaksi dalam tim, para siswa memperoleh pembelajaran tentang kolaborasi efektif, memikul kewajiban personal, serta mengapresiasi sumbangsih rekan setim dalam upaya meraih sasaran kolektif. Dengan demikian, kehadiran strategi pembelajaran kolaboratif berbasis Team Games Tournament (TGT) diharapkan mampu menyediakan alternatif pemecahan masalah bagi para educator dalam menjalankan aktivitas pendidikan.¹⁶ Aspek ini menjadi krusial mengingat pembelajaran mata pelajaran keagamaan tidak hanya mentransfer dimensi kognitif belaka, melainkan juga berperan dalam pembentukan kepribadian dan penanaman nilai-nilai keimanan pada siswa. Para learner telah mulai memperlihatkan kemampuan berpikir analitis mereka, di sisi lain para educator diharapkan untuk senantiasa melakukan pembaruan dan mengikuti dinamika informasi serta kemajuan sains termasuk berbagai persoalan terkait hak asasi manusia.¹⁷ Dengan cara ini, strategi TGT menyediakan kesempatan yang memadai bagi siswa untuk menerapkan prinsip-prinsip ajaran Islam secara aplikatif dalam situasi pembelajaran yang konkret.

Dari hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan model TGT berhasil mengubah suasana pembelajaran PAI yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi proses belajar yang menarik dan penuh tantangan. Salah seorang siswa mengungkapkan, “Dulu pelajaran agama terasa membosankan dan susah dimengerti, tapi dengan adanya permainan dan kerja tim dalam TGT, saya jadi lebih semangat dan mudah memahami materinya.” Pernyataan ini menggarisbawahi bagaimana pendekatan berbasis tim dan permainan mampu mengurangi tekanan belajar yang biasanya dirasakan dalam pelajaran agama.

¹⁴ Najuah, dkk. BUKU PENDAMPING UNTUK GURU DALAM PEMBELAJARAN HAK ASASI MANUSIA TINGKAT SMA/SMK (Jakarta: Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM), 2017) Hal 8

¹⁵ Dr. Meriyati, M.Pd. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung. Tahun 2015. Hal 67

¹⁶ Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. (Jakarta: Kencana, 2013) Hal 2

¹⁷ Rusman Widodo, dkk. *Game edukasi strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022) Hal 5

Seorang siswa lainnya mengungkapkan, *"Kelas kami terbagi menjadi beberapa kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam, sehingga siswa yang lebih mampu dapat memberikan bantuan kepada rekan yang mengalami kesulitan pemahaman. Kegiatan diskusi dan permainan edukatif membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton."* Pernyataan ini mengindikasikan bahwa formasi kelompok dengan komposisi kemampuan yang beragam dalam metode Teams Games Tournament (TGT) memfasilitasi terjadinya pembelajaran kooperatif dan bantuan antar siswa, yang pada akhirnya memperkuat penguasaan konsep-konsep Pendidikan Agama Islam. Di samping itu, aspek kompetisi yang terdapat dalam metode TGT turut memberikan dorongan motivasi kepada para siswa. Salah satu siswa mengutarakan, *"Ketika mengikuti permainan, kami merasa lebih terdorong untuk meraih kemenangan, hal ini membuat kami lebih fokus dalam belajar."* Sikap kompetitif yang berkembang justru menghasilkan antusiasme belajar yang konstruktif dan menumbuhkan keyakinan diri dalam menghadapi materi pembelajaran. Motivasi ini, bila diarahkan secara optimal, berpotensi memperdalam penghayatan siswa terhadap nilai-nilai keislaman.

Dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari anggota dengan berbagai tingkat kemampuan akademik. Pembentukan kelompok seperti ini bertujuan untuk mengoptimalkan kolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui diskusi kelompok yang dilakukan dalam model TGT, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keagamaan dapat meningkat secara signifikan karena mereka saling berbagi sudut pandang dan belajar dari pengalaman masing-masing. Dalam proses ini, setiap anggota kelompok tidak hanya belajar tetapi juga mengajarkan satu sama lain demi mencapai tujuan bersama. Keberhasilan kelompok dianggap sebagai keberhasilan individu, dan sebaliknya, keberhasilan individu turut mendukung keberhasilan kelompok secara keseluruhan.¹⁸ Di samping dimensi kognitif, setiap aktivitas pembelajaran yang dijalankan oleh pendidik juga mengintegrasikan dimensi afektif.¹⁹ Dalam ranah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dimensi afektif memegang posisi vital yang setara dengan dimensi kognitif. Selain mentransfer wawasan dan konsep keislaman, proses pembelajaran PAI juga harus berhasil membina kepribadian, prinsip etika, dan perilaku sosial peserta didik yang berakar pada fondasi nilai-nilai keimanan. Karena itu, pembinaan dimensi afektif menjadi sangat fundamental

¹⁸ Nova elysia ntobuo, S.Pd, M.Pd. model pembelajaran kolaboratif jire teori dan aplikasi. (Gorontalo: Universitas negeri gorontalo (UNG) press, 2017) Hal 18

¹⁹ Dr. Maemunah, M.A.Pd. Model penelitian afektif dalam pendidikan agama islam. (Yogyakarta: Grup penerbitan CV Budi Utama, 2022). Hal 17

supaya siswa tidak hanya menguasai doktrin Islam secara konseptual, namun juga sanggup mengaplikasikannya dalam praktik kehidupan nyata. Kajian tentang proses afektif memainkan fungsi signifikan dalam beragam disiplin ilmu seperti dunia pendidikan, psikologi klinis, bidang psikiatri, neurosains, dan teknologi komputasi.²⁰ Salah satu metode yang telah terbukti berhasil dalam mengembangkan dimensi afektif tersebut adalah implementasi strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sejumlah besar siswa menyampaikan bahwa strategi ini berhasil memupuk perilaku toleran, kolaborasi, dan sikap menghargai sesama teman. Aspek ini sangat esensial dalam pembelajaran PAI, yang tidak hanya menitikberatkan pada kemajuan intelektual, namun juga formasi karakter dan penanaman nilai-nilai spiritual peserta didik. Pendidik yang menginspirasi mampu mengidentifikasi dan memaksimalkan talenta yang dimiliki setiap learner secara optimal.²¹ Meskipun demikian, proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari berbagai hambatan, baik yang bersumber dari internal siswa, seperti minimnya motivasi dan kepercayaan diri, ataupun dari eksternal, seperti kondisi lingkungan belajar yang tidak optimal.²² Dalam konteks ini, penerapan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) menyediakan peluang bagi siswa untuk mengalami secara langsung dan menghayati nilai-nilai Islam melalui kegiatan pembelajaran yang relevan dengan konteks. Melalui pendekatan ini, proses edukatif tidak hanya menjadi lebih menghibur, tetapi juga lebih fokus dan produktif dalam mencapai sasaran pendidikan secara komprehensif.²³

Meskipun strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai keunggulan, implementasinya dalam praktik sering menghadapi beragam kendala. Salah satu hambatan primer terletak pada aspek pengelolaan tim, khususnya disparitas keterlibatan di antara para anggota. Seringkali ditemukan bahwa peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung mendominasi berjalannya diskusi ataupun aktivitas permainan, sedangkan siswa yang kurang proaktif berubah menjadi sekadar penonton pasif. Untuk menangani permasalahan ini, pendidik perlu mengimplementasikan taktik khusus supaya setiap anggota dapat berpartisipasi secara proporsional, contohnya dengan mengalokasikan kewajiban spesifik kepada masing-masing siswa atau menerapkan mekanisme pergantian peran dalam tim.²⁴ Kemampuan guru dalam mengelola kelas

²⁰ Prof. Dr. Ibnu Hadjar, M.Ed.. PENGEMBANGAN ALAT UKUR AFEKTIF DALAM PENDIDIKAN. (semarang: PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2023). Hal 87

²¹ Ananda, Rusydi, Dr., M.Pd., dkk. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ. Hal 20

²² Dr. Rusydi Ananda, M.Pd,dkk. VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP). (medan: CV. Pusdikra MJ, 2020). Hal 119

²³ Fadilah,dkk. Pembelajaran berbasis permainan dakon sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini di PAUD Al-Amin bugih pamekasan . Tahun 2024. Hal 551

²⁴ Prof. Dr. Hj. Aslamiah, M.Pd., Ph.D., dkk. PENGELOLAAN KELAS. (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2022) Hal 2

juga merupakan aspek krusial yang mendukung keberhasilan model ini.²⁵ Selain mempersiapkan materi dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa, guru dituntut untuk dapat mengatur waktu secara efektif agar seluruh tahapan dalam TGT bisa terlaksana tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran. Dalam proses diskusi, guru idealnya bertindak sebagai pendamping atau fasilitator, namun pada tahap evaluasi atau pengambilan keputusan, guru dapat mengambil peran yang lebih aktif dan menentukan. Kendati terdapat tantangan, model TGT tetap merupakan pilihan yang inovatif dan potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Model ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan kolaboratif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih holistik, melalui interaksi mereka dalam kelompok maupun melalui aktivitas permainan yang edukatif.²⁶ Kompetensi pendidik dalam mengorganisir ruang kelas juga merupakan faktor vital yang menunjang kesuksesan strategi ini. Selain menyiapkan konten dan kegiatan yang cocok dengan karakteristik peserta didik, guru diharapkan mampu mengatur durasi secara optimal supaya keseluruhan fase dalam TGT dapat terealisasi tanpa mengurangi mutu pembelajaran. Dalam proses kajian, guru idealnya berperan sebagai mentor atau moderator, namun pada tahap asesmen atau pengambilan keputusan, guru dapat mengadopsi posisi yang lebih dominan dan direktif.²⁷ Meskipun menghadapi berbagai tantangan, strategi TGT tetap menjadi alternatif yang kreatif dan berpotensi untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi ini tidak hanya menyajikan pengalaman edukatif yang engaging dan kolaboratif, namun juga memberikan peluang kepada guru untuk mengasah pemahaman siswa secara lebih komprehensif, melalui interaksi mereka dalam tim maupun melalui kegiatan permainan yang bersifat edukatif.²⁸

Temuan studi ini memberikan sumbangan praktis bagi tenaga pengajar Pendidikan Agama Islam, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk mengatasi tantangan kurangnya antusiasme peserta didik dalam mata pelajaran keagamaan. Strategi pembelajaran inovatif seperti Teams Games Tournament (TGT) telah menunjukkan kemampuannya menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan *engaging*, yang sejalan dengan profil siswa SMK yang cenderung penuh semangat, gemar berkompetisi, dan lebih responsif terhadap metode pembelajaran

²⁵ Prof. Dr., Hadjar Ibnu, M.Ed., *Pengembangan Alat Ukur Afektif dalam Pendidikan*. Semarang: CV. Eureka Media Aksara. 2023. Hal 78

²⁶ Najwa Kamila, dkk. I Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *JURNAL BASICEDU* Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024. Hal 1551

²⁷ Fujianti, Indah. 2020. *Konsep Pendidikan Islam di Era Digital*. Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Peradaban Islam. Hal 5

²⁸ Dr. Rozi Sastra Purna, M. Psi., dkk. *Kompetensi Sosial dan Emosional Anak dan Remaja*. (Padang: LPPM Universitas Andalas Publishing, 2021) Hal 26

yang melibatkan partisipasi aktif. Berdasarkan hal tersebut, penting bagi lembaga pendidikan untuk menyediakan dukungan berupa program peningkatan kapasitas dan bimbingan teknis bagi para *educator* dalam merancang dan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran aktif yang kontekstual. Melalui upaya ini, diharapkan dapat terwujud peningkatan kualitas pembelajaran PAI yang berkesinambungan sambil merespons tuntutan kebutuhan siswa SMK yang semakin multifaset dan heterogen

Dari perspektif menyeluruh, persepsi peserta didik mengenai implementasi strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 02 Bombana mengindikasikan bahwa metode ini berhasil menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih konstruktif, dinamis, dan penuh makna. Strategi ini menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses edukatif, bukan semata-mata sebagai penerima informasi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk membangun pengetahuan melalui komunikasi sosial dan aktivitas yang relevan dengan konteks. Ketertarikan dalam belajar sendiri merupakan sintesis antara stimulus internal yang berasal dari diri peserta didik dan faktor eksternal dari lingkungan sekitarnya, yang secara kolektif mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam rangkaian pembelajaran hingga pada akhirnya menghasilkan transformasi dalam sikap dan tingkah laku. Keberadaan elemen gaming seperti rivalitas akademis, tantangan evaluatif, dan sistem reward bagi tim dengan performa terbaik, menjadikan pembelajaran berbasis TGT tampak lebih engaging dan menghibur dalam pandangan siswa.²⁹

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 02 Bombana memberikan dampak yang konstruktif terhadap peningkatan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Para siswa merasakan proses belajar yang lebih hidup, komunikatif, dan tidak membebani, serta mampu menciptakan suasana kelas yang terbuka dan mendukung partisipasi semua peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan mereka, sehingga mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal. Model TGT yang memadukan kolaborasi kelompok dan unsur permainan edukatif dinilai cocok dengan karakteristik siswa SMK yang aktif, energik, dan menyukai tantangan. Keselarasan antara metode pembelajaran dan karakter siswa sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan

²⁹ SUMARNI. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT (Teamsgames Tournament) Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 4 Jati Mulyo. JURNAL EVALUASI DAN PEMBELAJARAN. 2020. Hal 68

suatu proses pendidikan.³⁰ Penelitian ini memberikan kontribusi yang bersifat aplikatif bagi guru PAI, khususnya di jenjang SMK, sebagai upaya alternatif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran agama. Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa sendiri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal meliputi kondisi psikologis dan kesehatan fisik siswa, sementara faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar, termasuk strategi dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam hal ini adalah model TGT karena mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan mengadopsi pendekatan seperti TGT, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa. Oleh sebab itu, penting bagi pihak sekolah untuk mendukung peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan dalam mengembangkan metode pembelajaran aktif dan kontekstual agar efektivitas pembelajaran PAI di SMK dapat terus meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap persepsi siswa kelas XI terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 02 Bombana, dapat disimpulkan bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penerapan model ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PAI.

Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan kerja tim. Mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika dipelajari secara kolaboratif melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif. Model TGT juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab, yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan nilai-nilai moral dan etika.

Selain itu, keberhasilan model TGT juga sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengatur dinamika kelompok, menciptakan strategi pembelajaran yang menarik, dan memberikan ruang bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif. Meskipun terdapat

³⁰ Dr. Meriyati, M.Pd. MEMAHAMI KARAKTERISTIKANAK DIDIK. (Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015) Hal 50

beberapa tantangan, seperti perbedaan tingkat partisipasi antar siswa dalam kelompok, hal ini dapat diatasi dengan pendekatan yang tepat dari guru, seperti pembagian peran atau sistem rotasi.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat SMK. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Islam

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismun. 2021. *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Muhtadiin, Vol. 7 No. 01.
- Ananda, Rusydi, Dr., M.Pd., dkk. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Aslamiah, Hj., Prof. Dr., M.Pd., Ph.D., dkk. 2022. *Pengelolaan Kelas*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Avrilia Salsabila, Nela, dkk. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa". *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 1.
- Fadilah, dkk. 2024. *Pembelajaran Berbasis Permainan Dakon sebagai Implementasi Literasi Budaya pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Amin Bugih Pamekasan*.
- Fujianti, Indah. 2020. *Konsep Pendidikan Islam di Era Digital*. Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Peradaban Islam.
- Hadjar, Ibnu, Prof. Dr., M.Ed. 2023. *Pengembangan Alat Ukur Afektif dalam Pendidikan*. Semarang: CV. Eureka Media Aksara.
- Hafni Sahir, Syafrida. 2021. *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia.
- Helmiati, Hj., Dr., M.Ag. 2012. *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo.
- Hisar Marulitua Manurung, dkk. 2023. *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI*. Malang: CV. Pustaka Peradaban.
- Kamila, Najwa, dkk. 2024. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik". *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No. 2.
- Kendedes Simanullang, dkk. 2024. "Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 8 No. 2.
- Maemunah, Dr., M.A.Pd. 2022. *Model Penelitian Afektif dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mahmudi, Muhammad Ali. 2024. *Pengantar Pendidikan Agama Islam*. Padang: CV Hei Publishing Indonesia.
- Marjohan, Masno, dkk. 2024. "Analisis Lingkungan Internal dan Eksternal dalam Menetapkan Strategi untuk Keberlangsungan Sekolah". *Jurnal Ilmiah Manajemen Forkamma*, Vol. 8 No. 1, hlm. 15.
- Meriyati, Dr., M.Pd. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Mislan, Drs., M.Pd., dkk. 2021. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran: Komponen, Aspek, Klasifikasi dan Model-Model dalam Strategi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Muhammad Furqon, S.E., M.A. 2024. *Minat Belajar*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.

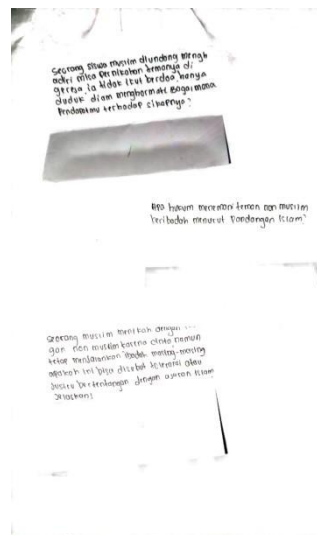
- Najuah, dkk. 2017. *Buku Pendamping untuk Guru dalam Pembelajaran Hak Asasi Manusia Tingkat SMA/SMK*. Jakarta: Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM).
- Niken Vioreza, M.Pd., dkk. 2020. *Metode & Model Pembelajaran*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Ntobuo, Nova Elysia, S.Pd., M.Pd. 2017. *Model Pembelajaran Kolaboratif Jire: Teori dan Aplikasi*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo (UNG) Press,
- Nurlina Ariani Hrp, dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Rantauprapat: Widina Bhakti Persada Bandung,
- Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. 2024. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10 No. 2,
- Purna, Rozi Sastra, Dr., M.Psi., dkk. 2021. *Kompetensi Sosial dan Emosional Anak dan Remaja*. Padang: LPPM Universitas Andalas Publishing,
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana,
- Setyaningrum, Tri Wahyu, dkk. 2022. *Metode & Model Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Sumarni. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT (Teams-Games Tournament) pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 4 Jati Mulyo*. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*.
- Syahraini Tambah, M.A. 2014. *Pendidikan Agama Islam: Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uswatun Hasanah, dkk. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa". *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 2.
- Widodo, Rusman, dkk. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. (Medan: Yayasan Kita Menulis).

DAFTAR HAZIR DAN NILAI		MAYORITAS KELAS XI TKJ 2024/2025		APRIL 2024																														
No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	ADIT DAMAYITA	x																																
2	AMALIA HIRDIYATI	x																																
3	ANDIKA	x																																
4	ANDY ARDIANSYA	x																																
5	AYU	x																																
6	ELIAN YAGIN	x																																
7	ELIAN	x																																
8	ELIAN	x																																
9	ELIAN	x																																
10	ELIAN	x																																
11	ELIAN	x																																
12	ELIAN	x																																
13	ELIAN	x																																
14	ELIAN	x																																
15	ELIAN	x																																
16	ELIAN	x																																
17	ELIAN	x																																
18	ELIAN	x																																
19	ELIAN	x																																
20	ELIAN	x																																
21	ELIAN	x																																
22	ELIAN	x																																
23	ELIAN	x																																
24	ELIAN	x																																
25	ELIAN	x																																
26	ELIAN	x																																
27	ELIAN	x																																
28	ELIAN	x																																
29	ELIAN	x																																
30	ELIAN	x																																

Mengetahui,
Kepala Sekolah

AMRIN, S.Pd.
NIP. 197601172000121001

Absen siswa kelas XI TKJ



Pertanyaan dalam model TGT



Pengambilan nomor untuk kelompok



Mencari teman kelompok sesuai nomor yang didapat



Pengerjaan soal yang sudah di buat dan mencari soal yang didapat

