

Model Pembelajaran TGT sebagai Upaya Meningkatkan Keterlibatan Aktif dan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI

Sofiyulloh*1

Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan,
INDONESIA

Riska Mufidah²

Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan,
INDONESIA

Korespondensi*: sofiyulloh.boy@gmail.com ; Telp: 085790875211

Info Artikel	Abstrak
Riwayat artikel: Submit: September 09, 2024 Review: September 29, 2024 Publish: Oktober 27, 2024 Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT ;Keaktifan; Semangat	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok, Pasuruan. Permasalahan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI mendorong perlunya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Melalui penerapan model TGT yang berbasis permainan dan kerja sama kelompok, siswa didorong untuk lebih aktif, kompetitif, dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan evaluasi pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat interaksi sosial, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran, bersemangat menjawab soal, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Adanya sistem reward juga menjadi motivasi tambahan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan pengelolaan kelompok, faktor pendukung seperti kesiapan guru, sarana prasarana yang memadai, dan antusiasme siswa turut mendukung keberhasilan implementasi model ini. Dengan demikian, model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan diri. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan masyarakat. Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi bawaan, baik fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya berjalan beriringan dan saling mendukung kemajuan satu sama lain (Rahman et al., 2022)

Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, dua aspek yang sangat menentukan keberhasilan adalah motivasi dan partisipasi siswa. Sayangnya, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang menunjukkan rendahnya semangat belajar, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif.

Suatu pendidikan yang berkualitas tidak hanya diukur dari pencapaian akademik siswa, tetapi juga dari seberapa besar motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu

tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, khususnya pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di Madrasah Aliyah, namun di beberapa sekolah, termasuk di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama (MA NU) Lekok – Pasuruan, sering ditemukan fenomena bahwa banyak dari para siswa kurang aktif dan kebanyakan memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran ini. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi siswa dengan materi, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta kurangnya antusiasme siswa untuk mempelajari sejarah dan kebudayaan Islam.

Seiring berjalannya waktu, motivasi belajar pada siswa mulai menurun dan siswa juga kurang berpartisipasi dalam menerima pelajaran karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya cara penyampaian materi yang kurang menarik dan pendekatan pembelajaran yang masih kurang baik. Kebanyakan dari guru dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif, hal ini menyebabkan kejenuhan dan kebosanan terhadap siswa, sehingga siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Yuliawati, 2021).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Susanna, 2017).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan edukatif, dan sistem turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, kompetitif, namun tetap kolaboratif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya diajak memahami materi, tetapi juga dilatih untuk bekerja dalam tim, berpikir kritis, dan bersaing secara sehat (Linda Kartika, 1 Arizal Eka Putra, 2024). Untuk mencapai kualitas hasil belajar yang diharapkan maka perlu adanya pendekatan yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang terus berkembang. sehingga apapun pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sudah seharusnya pendidik memposisikan peserta didik sebagai pusat perhatian utama, yang mana ini agar siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ummah, 2019).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan pembelajaran dengan unsur permainan atau turnamen. Selain itu, pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk lebih aktif dengan bekerja sama dalam kelompok, sehingga memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling bertukar pengetahuan. Strategi pembelajaran kooperatif sendiri melibatkan kelompok kecil siswa dengan kemampuan yang beragam yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran SKI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok Pasuruan (Karini et al., 2020).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan menerapkan metode TGT, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengatasi kejenuhan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran, karena pada era modern ini guru tidak hanya harus pintar dalam menyampaikan materi yang diajarkan akan tetapi juga harus pintar dalam menguasai kelas dengan cara menggunakan pendekatan – pendekatan yang bisa membuat peserta didik senang dan sangat semangat dalam menerima pelajaran sehingga akan menimbulkan pembelajaran yang efektif dan pelajaran yang disampaikan akan mudah diterima oleh peserta didik juga.

KAJIAN TEORI

Pengertian implementasi

Secara etimologis pengertian implementasi menurut Kamus Webster berasal dari Bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus tersebut, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu) dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu). Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *implementasi* adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal. Pengertian dari implementasi juga bisa berbeda tergantung dari disiplin ilmunya (Febia Ghina Tsuraya et al., 2022).

Menurut Mulyasa Implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan praktis yang memberikan dampak positif, seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Pengertian ini menunjukkan bahwa implementasi berpusat pada aktivitas, aksi, atau mekanisme suatu sistem. Istilah mekanisme mengandung makna bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, melainkan kegiatan yang direncanakan dengan sungguh-sungguh berdasarkan norma tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (Magdalena et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses untuk menilai, mengevaluasi, dan mengukur keberhasilan suatu peraturan atau kebijakan. Melalui proses ini, akan ditentukan apakah program tersebut memerlukan evaluasi lebih lanjut atau penyesuaian agar dapat berjalan dengan optimal (Yono, 2023).

Pengertian model Teams Games Tournament

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.⁴¹ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.⁴² Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).⁴³ Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Evilayanida, 2011). TGT juga mudah diterapkan di kelas, di mana guru melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dalam kelompok heterogen. Selain itu, model ini mengandung elemen permainan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Yunita1 & , Ratulani Juwita, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar sambil bermain. Model ini sangat cocok diterapkan karena dapat membangun karakter gotong royong atau kerja sama sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Yasa dan Madio menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang paling mudah diterapkan di kelas. Selain itu, metode ini melibatkan siswa dengan aktivitas heterogen dan mengandung unsur permainan, menjadikannya lebih menarik bagi peserta didik. (Yunita1 & , Ratulani Juwita, 2019), Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament juga bisa diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dibentuk dalam sebuah kelompok dengan berbedanya kemampuan (Damayanti et al., 2022)

Adapun indikator yang terdapat dalam model pembelajaran TGT ini yaitu:

- a. Penyajian kelas (Class Presentations) Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan materi dan menyampaikan materi disajikan di kelas atau disebut dengan persentase kelas. guru

menyajikan konsep-konsep kunci, tujuan pembelajaran, dan sinopsis LKS yang telah diserahkan ke kelas

- b. Belajar dalam kelompok (Teams) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru. Tujuan kelompok ini adalah untuk mendiskusikan materi pelajaran secara lebih rinci dengan anggota kelompoknya dan, lebih khusus lagi, membuat semua orang siap untuk bermain game se efektif dan se-efisien mungkin.
- c. Permainan (Games) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan tujuan permainan adalah untuk menilai pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proyek kelompok dan presentasi di kelas. Pertanyaan dalam permainan berkaitan dengan materi pelajaran.. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.
- d. Pertandingan atau lomba (tournament) Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana permainan dimainkan Biasanya setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja siswa, turnamen atau kompetisi diadakan pada akhir minggu atau pada akhir setiap unit. Penghargaan kelompok (Usman et al., 2024)

Pengertian motivasi dan partisipasi

Motivasi dibutuhkan sekali dalam seluruh kegiatan terutama dalam hal belajar karena motivasi merupakan sesuatu yang menjadikan seseorang semangat dalam melakukan aktivitas dan pekerjaan yang lain juga menjadikan seseorang antusias dalam menggapai hasil yang maksimal. Sardiman (2018:75) menjelaskan “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Mengutip Sardiman, Winkel menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan penggerak psikologis dalam diri siswa yang memunculkan aktivitas belajar, memastikan keberlanjutan proses belajar, serta memberikan arah pada aktivitas tersebut untuk mencapai tujuan tertentu (Z & Nirwana, 2023). Motivasi adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, motivasi dalam lingkungan kerja merujuk pada dorongan dalam diri individu atau kelompok untuk melaksanakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab mereka guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Muhfizar, 2020).

Sedangkan partisipasi adalah perihal turut serta dalam suatu kegiatan dan keikutsertaan”. Keith Davis juga berpendapat bahwa ‘partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya, Pendapat lain dikemukakan oleh Huneryear dan Hecman ‘Partisipasi adalah sebagai keterlibatan mental dan emosional individu dalam situasi kelompok yang mendorongnya memberi sumbangan terhadap tujuan kelompok serta membagi tanggung jawab mereka’. Untuk melaksanakan partisipasi, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi diantaranya: Adanya kegiatan, adanya keikutsertaan, adanya keterlibatan mental dan emosi, dan adanya tujuan. Sedangkan belajar menurut Slameto adalah Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya (Rosidah et al., 2014) sedangkan menurut pendapat lain bahwa Partisipasi belajar siswa adalah respons yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran, yang diwujudkan melalui berbagai bentuk, baik dalam kegiatan lisan maupun tulisan. Banyak siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah identik dengan menghafal, karena adanya sejumlah fakta atau peristiwa penting. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum mempelajari mata pelajaran sejarah, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam, secara maksimal (Fitri Barokah et al., 2021).

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Menurut Abdurahman, sejarah berasal dari bahasa Arab “Syajarah”, yang artinya pohon. Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut Histore (Prancis),

Geschichte (Jerman), Histoire / Geschiedenis (Belanda) dan History (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau. Pengertian lain tentang sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa. (Nurdin, Noviana, Munar, n.d.)

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu Buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari Buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut Tsaqafah. Badri Yatim mengartikan kebudayaan sebagai bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat yang direfleksikan dalam seni, sastra, religi, dan moral. Abdullah mengungkapkan jika al-Kroeber dan C. Kluckhohn pada tahun 1952 telah berhasil menghimpun 160 definisi kebudayaan. Dari pendapat yang banyak itu, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah manifestasi atau penjelmaan dari kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas luasnya. Sedangkan menurut Imam Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku melainkan selalu berkembang dan berubah (Nurdin, Noviana, Munar, n.d.)

Secara etimologi, sejarah dalam bahasa Arab disebut tarikh, yang bermakna ketentuan masa. Maka menurut Ibnu Khaldun didalam pandangannya, sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang tidak hanya dipahami sebagai catatan peristiwa masa lalu, namun juga sebagai penalaran kritis untuk memastikan kebenaran suatu peristiwa di masa lalu. Oleh karena itu, ia berpendapat bahwa keberadaan peristiwa, batasan waktu, atau masa lalu, aktor, atau manusia, serta kemampuan kritis peneliti sejarah, semuanya merupakan komponen penting dalam sejarah. Sejarah tak ubahnya seperti pohon yang terdiri dari unsur akar, batang, dahan, ranting, daun dan buah yang antara satu dan lainnya saling berkaitan. Sejarah itu merupakan hal yang penting untuk di perhatikan dan di pelajari sebagai bahan evaluasi terhadap apa yang terjadi dan Pelajaran terhadap masa sekarang dan apa yang akan kita hadapi di masa yang akan datang Seperti pada firman Allah QS. Yusuf ayat 111 :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS Yusuf ayat 111).*

Sedangkan budaya Pada konteks sejarah kebudayaan Islam, "budaya" mengacu pada keseluruhan sistem nilai, kepercayaan, praktik, tradisi, seni, dan pengetahuan yang berkembang di kalangan umat Islam. Budaya Islam mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari agama dan moralitas hingga seni dan arsitektur, tercermin dalam praktik-praktik ritual keagamaan, karya sastra, seni rupa, arsitektur, dan penemuan ilmiah. Sebagaimana pandangan Dudung Abdurrahman Sejarah Kebudayaan Islam dapat dipahami dalam dua makna, yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu sejarah. menjelaskan bahwa sebagai bidang keilmuan, sejarah memberikan pengetahuan mendalam dan jawaban penting atas "bagaimana" dan "mengapa" peristiwa sejarah terjadi, sehingga lebih dari sekedar narasi duniawi. (Usman et al., 2024).

Belajar pada hakikatnya adalah proses untuk berinteraksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses tersebut melalui berbagai pengalaman. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa (Kamal, 2019). Semua manusia di dunia ini terutama ummat islam wajib bagi mereka untuk belajar dan menuntut ilmu karena dengan ilmu semua kebodohan akan tertumpas dan manusia akan menjadi individu yang terdidik. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Ali Imron ayat 18

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya: Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). Tak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah memulai ayat tersebut dengan dzatnya sendiri kemudian yang kedua dengan para malaikat, kemudian yang ketiga Allah menyebut para ahlul ilmi. Maka bisa kita fahami bahwa Allah sangat mmulyakan orang yang berilmu atau yang berpendidikan. Dalam hal belajar, pada era yang modern ini banyak model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik sehingga akan menimbulkan suasana belajar yang kondusif dan efektif, di sini peneliti menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif type Times Games Tournament (TGT) dengan arti lain model pembelajaran yang terbentuk dengan berkelompok,bermain dan bertanding atau berlomba untuk menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan sehingga mencapai hasil yang baik. Allah telah berfirman dalam Al-Qur'an

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّيٰهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah memerintah hambanya untuk berlomba-lomba dalam kebaikan terutama dalam belajar dan ilmu, di sini peneliti mengaitkan metode Times Games Tournament (TGT) dengan ayat di atas dengan titik persamaan bahwa semua kebaikan harus diperlombakan.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat penemuan. Menurut Sukmadinata, dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Menurut Danin penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran itu adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi - strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan memahami fenomena sosial(Handayani, 2020)

Jenis penelitian ini merupakan studi kasus, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif maka hasil penelitian ini bersifat analisis – deskriptif yaitu berupa kata – kata tertulis atau lisan dari pelaku yang diamati. Orientasi primer dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) yang dilengkapi dengan fenomena yang terdapat di lokasi penelitian. Di sisi lain, peneliti juga berupaya mengkaji seberapa besar upaya motivasi dan partisipasi belajar siswa dengan menerapkan model Times Games Tournament dalam suatu Madrasah Aliyah. Selain itu dalam penelitian ini, peneliti berusaha memaparkan tentang bagaimana faktor pendorong dan penghambat upaya motivasi dan partisipasi belajar siswa dengan menerapkan model Times Games Tournament dalam suatu Madrasah Aliyah.

Proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (Teams Games Tournament) membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di Madrasah Aliyah, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang

bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) tahapan yang akan dilalui yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam pembentukan kelompok, dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru, anggota kelompok baru kemudian menempati meja tournament dan memulai permainan akademik, setiap kelompok menghitung masing-masing jumlah skor mereka kemudian dijumlahkan dengan anggota-anggotanya yang lain, nilai yang paling besar itulah pemenang dalam pertandingan dan akan diberikan penghargaan (reward). (Adiputra & Heryadi, 2021)

Kehadiran peneliti memiliki peran yang dinilai sangat penting dalam penelitian kualitatif ini karena sebagai instrumen kunci utama dalam mengungkapkan makna sekaligus pengumpul data. Adapun peneliti memiliki peran dalam penelitiannya yaitu sebagai partisipan penuh dimana peneliti terlibat aktif dalam mengikuti semua kegiatan yang dilakukan di dalam lokasi penelitian. Jadi, peneliti dengan sangat mudah mengamati dan mendapatkan data lapangan yang dibutuhkan untuk melengkapi data penelitiannya.

Pengumpulan data adalah suatu teknik yang sistematis dan standar untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Suatu penelitian memiliki beberapa langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif, ada empat cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, atau data antara lain:

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun ke lapangan secara langsung untuk mengamati suatu hal yang berkaitan dengan suatu ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Metode observasi dibagi menjadi tiga yaitu observasi biasa, terkontrol, dan terlibat. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti melakukan penelitian dengan observasi terlibat aktif dimana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan para pelaku yang diamati di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok Pasuruan sehingga mendapatkan informasi yang menggambarkan keadaan pada sumber data.

Wawancara

Wawancara atau Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pertemuan dua orang secara langsung yang direncanakan antara pewawancara dan responden untuk mendapatkan informasi secara lisan berdasarkan suatu masalah. Teknik wawancara dibagi menjadi tiga yaitu wawancara baku dan terjadwal, wawancara baku dan tidak terjadwal, dan wawancara tidak baku. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti melakukan teknik wawancara baku dan terjadwal kepada responden. Dalam penelitian ini, data yang diinginkan adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa dengan model pembelajaran Times Games Tournament.

Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh kebanyakan dari sumber manusia atau human resources seperti observasi dan wawancara. Adapun dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen, foto, dan bahan statistik. Hal itu dapat mengungkap informasi secara deskriptif mengenai suatu kegiatan yang berlangsung saat itu (Sulastri et al., 2020). Guna dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang Implementasi model pembelajaran Times Games Tournament untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok pasuruan. Berdasarkan pendapat Moleong, analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja menggunakan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola mensintesis, mencari serta menemukan pola menemukan apa yang krusial serta apa yang dipelajari serta menetapkan apa yang dapat diceritakan pada orang lain (Lexy J. Moleong, 2011, 2012) Peneliti menggunakan teknik analisis data yang berupa model analisis deskriptif. Ada tiga macam analisis data yang digunakan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok Pasuruan.

Dalam pendidikan, sangatlah penting untuk berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran kepada siswa guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, model pembelajaran *Times Games Tournament* merupakan paradigma pembelajaran yang berhasil menumbuhkan semangat siswa dan keterlibatan siswa dalam belajar. menurut hasil observasi di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok Pasuruan

Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama lekok kelas XI banyak dari mereka yang kurang berpartisipasi dan semangat dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) karena mereka beranggapan bahwa pelajaran sejarah itu hanya sekedar cerita dan berakibat membosankan, ketika kegiatan belajar mengajar di kelas tidak jarang dari mereka yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru bahkan ada yang bergurau dan tidur, namun ketika metode pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) diterapkan masalah – masalah yang terjadi dalam kelas dapat teratasi, para siswa bisa aktif dalam kegiatan belajar dan ikut berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan dan saling kerja sama.

Pada observasi yang peneliti lakukan di hari kamis 12 Februari 2025 peneliti melakukan pengajaran dengan materi daulah abbasiyah, daulah usmani dan daulah mughal kepada siswa kelas XIA dengan mengimplementasikan atau menerapkan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT), sebelum metode pembelajaran *times games tournament* (TGT) dilaksanakan, peneliti mengevaluasi kembali pelajaran sebelumnya kemudi siswa dibagi menjadi 3 kelompok masing – masing kelompok terdiri dari 5 orang, sebelum dimulai siswa diberikan waktu untuk belajar materi yang akan dibuat permainan (TGT) setelah itu masing – masing kelompok diberikan 5 kertas pertanyaan dan 5 jawaban dengan warna yang berbeda kemudian setiap kelompok harus mencocokkan masing – masing kertas pertanyaan dengan waktu 10 menit dan tahap terakhir adalah presentasi hasil kerja kelompok dengan diberi reward.

Implementasi metode pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) para siswa sangat antusias dan ikut terlibat aktif dalam implementasi metode TGT tersebut sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar dan para siswa bisa memahami materi yang diajar dengan cermat dan baik karena metode *Times Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yang diantaranya adalah meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa dan kerja sama antar siswa dalam sebuah kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan, penggunaan model TGT ini secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempererat hubungan sosial di antara anggota kelompok, serta menumbuhkan semangat persaingan yang sehat. Dengan adanya peluang yang adil untuk berpartisipasi, peserta didik lebih terdorong untuk aktif, kreatif, dan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, adil, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Egok, 2022).

Menurut hasil observasi dan wawancara peneliti di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok yaitu meningkatnya kreativitas siswa dan partisipasi siswa sehingga para siswa mampu mengasah pemikirannya untuk menyelesaikan masalah dan menjawab soal yang ada dengan baik, selain itu para siswa sangat bersemangat dalam belajar dan mereka termotivasi untuk sangat menguasai materi ketika game akan dimulai juga mereka bertanggung jawab terhadap sesama anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan, dan satu hal lagi yang membuat mereka sangat antusias untuk menyelesaikan permasalahan dengan baik yaitu adanya reward di akhir pembelajaran.

Sehingga Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok menunjukkan hasil yang sangat positif terhadap peningkatan

efektivitas proses belajar-mengajar, khususnya pada peserta didik kelas XI dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirancang untuk tidak hanya mengakomodasi peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga memberikan ruang kepada peserta didik dengan kemampuan akademik yang lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dan mengambil peran yang bermakna dalam kelompok belajar mereka. Dalam pelaksanaannya, model TGT mengintegrasikan aktivitas turnamen akademik yang bersifat kompetitif namun tetap sehat, melalui sistem kuis dan skor individu yang mendorong keterlibatan setiap anggota kelompok secara optimal. Dengan demikian, setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap keberhasilan tim, terlepas dari tingkat pencapaian akademiknya.

Menurut observasi yang telah dilakukan penulis dapat menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di kelas XI Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok itu benar – benar menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, mereka antusias dan berpartisipasi dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT tersebut, hal ini terbukti dari hasil penilaian harian yang tertera di tabel bahwa nilai harian yang pertama diambil sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan nilai harian yang kedua setelah implementasi *Teams Games Tournament*.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik dapat ikut terlibat secara langsung dalam pembelajaran serta berperan aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Penggunaan model pembelajaran TGT berpusat pada peserta didik, jadi dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki tanggungjawab untuk keberhasilan yang akan dicapai. Keberhasilan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan. Melalui model pembelajaran TGT ini dinilai mampu mencapai ketuntasan belajar peserta didik. Karena dengan model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk dapat menggali informasi dari guru ataupun teman sebaya melalui belajar kelompok. Dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator serta membimbing peserta didik sewaktu melakukan pembelajaran ini diberikan dengan bentuk permainan yang dilakukan setelah proses pembelajaran dimana setiap kelompok akan berkompetisi dalam sebuah pertandingan untuk mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan pemberian model belajar dengan permainan maka mampu membuat suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik akan dengan mudah menyerap materi yang diberikan. Setelah kompetisi berakhir guru akan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memenuhi kriteria pemenang. (Wahyu et al., n.d.)

Kelebihan dan kekurangan implementasi metode *Teames Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok Pasuruan

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Temuan peneliti terkait kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di lokasi penelitian yaitu

1. Antusiasnya para siswa dalam kegiatan belajar mengajar dibanding dengan kegiatan belajar mengajar sebelumnya, hal tersebut terlihat dari partisipasi siswa ketika game sudah dimulai mereka sangat terlibat aktif dan antusias untuk menyelesaikan game dengan baik, model *Teams Games Tournament* (TGT) ini benar – benar berdampak positif kepada para siswa dalam pembelajaran.
2. Terjalinnya kerja sama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan soal dengan cermat, bahkan terlihat siswa yang biasanya pasif bisa ikut aktif dalam kelompok tersebut.
3. Dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan karena beberapa siswa yang terlibat aktif untuk menjawab soal dan menyelesaikan game padahal ketika kegiatan belajar mengajar sebelumnya mereka pasif bahkan tidur dan menghiraukan penjelasan dari guru namun setelah model *Times Games Tournament* (TGT) ini diimplementasikan kepasifan mereka berubah menjadi aktif karena mereka mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan soal tersebut.

4. Menumbuhkan semangat siswa, Adanya games dan turnamen membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi untuk memenangkan permainan mendorong mereka untuk lebih giat memahami materi.
5. Meningkatkan kepekaan dan toleransi hal ini terlihat dari siswa yang lebih terbuka terhadap pendapat dan perbedaan antar teman
6. Siswa tidak terlalu menggantungkan dirinya pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
7. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain
8. Dapat membantu siswa untuk respek kepada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaannya^(1Yanti Listiana, 2021)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa metode ini memiliki keunggulan sekaligus tantangan. Beberapa keunggulannya antara lain meningkatkan partisipasi aktif siswa, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, terdapat pula beberapa kendala, seperti kesulitan dalam mengelola waktu secara efektif serta tantangan dalam memastikan setiap siswa memahami materi dengan baik dalam suasana yang kompetitif.

Penelitian ini akan mengulas lebih lanjut kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan hasil observasi di kelas XI Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok. Analisis ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memahami keunggulan serta hambatan yang ada, diharapkan dapat ditemukan solusi atau strategi yang lebih optimal dalam penerapan model ini, sehingga manfaatnya bagi siswa dan guru dapat dimaksimalkan.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran tersebut yaitu meningkatnya keaktifan dan semangat siswa dalam pembelajaran, mudahnya mereka dalam menerima pelajaran, tumbuhnya rasa kerja sama antar anggota kelompok dan bisa membantu para siswa untuk bersosialisasi (Adiputra & Heryadi, 2021).

Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) yaitu

1. Ketika pengelompokan siswa membutuhkan waktu yang cukup lama karena masih harus menyelaraskan anggota kelompok dan menata ulang meja untuk berkelompok dan untuk siswa yang mempunyai kemampuan tinggi berpotensi mendominasi kelompok dengan tidak memberi kesempatan terhadap siswa lainnya,
2. Ketika tahap akhir (presentasi) menyita waktu yang cukup banyak karena ada sebagian kelompok yang belum selesai dan waktu sudah habis sehingga mereka harus menyimak bersama hasil presentasi dari temannya.
3. Kondisi kelas menjadi ramai, Karena adanya aktivitas permainan dan pertandingan antar kelompok, suasana kelas menjadi lebih riuh. Bahkan, tidak jarang keramaian ini bisa mengganggu proses pembelajaran di kelas lain yang berdekatan.
4. Kondisi Kelas Menjadi Ramai
Karena adanya aktivitas permainan dan pertandingan antar kelompok, suasana kelas menjadi lebih riuh. Bahkan, tidak jarang keramaian ini bisa mengganggu proses pembelajaran di kelas lain yang berdekatan.
5. Memerlukan Sarana dan Prasarana yang Memadai

Untuk mendukung pembelajaran dengan model TGT, diperlukan berbagai media pembelajaran, seperti alat bantu belajar serta kartu soal untuk turnamen. Hal ini tentu membutuhkan persiapan yang lebih banyak dari guru.

6. Ketergantungan Siswa terhadap Hadiah

Karena dalam pembelajaran TGT sering disediakan hadiah untuk pemenang games dan turnamen, siswa cenderung termotivasi belajar karena hadiah tersebut. Jika tidak ada hadiah, dikhawatirkan semangat belajar siswa menjadi menurun dan pembelajaran berjalan kurang maksimal. (Egok, 2022)

Menurut Rusman model TGT memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran, sering kali tidak semua siswa terlibat aktif untuk memberikan pendapat
2. Waktu yang tersedia untuk kegiatan belajar sering terasa kurang
3. Jika guru kurang mampu mengelola kelas dengan baik, suasana kelas bisa menjadi gaduh

Sedangkan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah dengan cara betul – betul mempersiapkan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan matang dan baik dan yang tak kalah penting lagi yaitu sudah memastikan siswa memahami model pembelajaran yang akan digunakan karena jika tidak maka hal tersebut akan menjadikan penghambat terealisasinya model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT).

Salah satu kekurangan yang ditemukan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kesulitan dalam menyeimbangkan jumlah anggota di setiap kelompok. Kendala ini disebabkan karena selama penelitian berlangsung, beberapa siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran akibat sakit. Akibatnya, dari tiga kelompok yang telah dibentuk, terdapat satu kelompok dengan jumlah anggota lebih sedikit dibandingkan kelompok lainnya. Ketidakseimbangan ini berdampak pada dinamika diskusi serta pembagian tugas dalam kelompok tersebut.

Perbedaan jumlah anggota dalam kelompok dapat menyebabkan ketimpangan dalam pembagian peran dan tanggung jawab, sehingga efektivitas pembelajaran menjadi kurang optimal. Kelompok dengan anggota lebih sedikit mungkin menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara maksimal atau merasa kurang termotivasi dibandingkan kelompok dengan anggota lebih banyak. Oleh karena itu, dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperlukan strategi yang lebih fleksibel dalam pengelolaan kelompok, seperti menyesuaikan jumlah anggota atau menyusun ulang komposisi kelompok agar setiap siswa tetap dapat berpartisipasi secara optimal.

Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *Times Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok

Faktor pendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Selain memiliki keunggulan dan kelemahan, model pembelajaran TGT ini juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang menentukan keberhasilannya. Faktor-faktor ini dapat berasal dari aspek internal, seperti kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kompetensi guru dalam mengelola kelas, serta aspek eksternal, seperti tersedianya fasilitas pendukung dan lingkungan belajar yang kondusif. Faktor pendukung berperan dalam memperkuat efektivitas penerapan model pembelajaran, sedangkan faktor penghambat menjadi tantangan yang perlu diatasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Temuan penelitian terkait faktor pendukung yang menjadikan implementasi model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI terlaksana dengan baik yaitu:

1. Adanya persiapan dari guru yang sudah matang baik dari kesiapan mental guru dan kesiapan bahan sehingga mampu menguasai kelas dengan baik dalam penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT)
2. Adanya sarana dan prasarana yang sudah memadai seperti power point, laptop, LCD, proyektor dan pengeras suara, karena di sini peneliti menyampaikan materi sebelumnya
3. Antusias para siswa dan tingginya partisipasi siswa kelas XI ketika menyelesaikan soal, mereka bekerja sama dan saling membantu satu sama lain sehingga tantangan yang ada bisa diselesaikan dengan baik.
4. Terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan dengan memberikan ice breaking sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, hal ini sangat dianjurkan untuk diterapkan di dalam kelas sebelum memulai pelajaran karena bisa menumbuhkan semangat siswa sehingga mengantisipasi siswa untuk tidak mengantuk di dalam kelas dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru.
5. Adanya reward atau hadiah bagi kelompok yang paling tinggi nilainya, di akhir permainan setiap kelompok akan mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya dan bagi kelompok yang paling tinggi nilainya akan diberi reward.
6. Dalam mengimplementasikan model pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa adanya faktor pendukung. Banyak hal – hal terkait yang dapat menjadikan implementasi ini berjalan dengan lancar yaitu:
 - a. Peserta didik lebih bersemangat dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
 - b. Adanya rasa kebersamaan, kerja sama dan kekompakan antar anggota kelompok dalam pembelajaran di kelas.
 - c. Peserta didik menjadi lebih memahami dan menguasai isi materi yang dipelajari.
 - d. Meningkatkan antusias, partisipasi dan keaktifan peserta didik di dalam kelas ketika kegiatan belajar mengajar (Putri Ratna Sari¹, Ahmad Izza Muttaqin², 2024)

Dalam faktor pendukung implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok adalah ditemukan bahwa peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mereka juga sangat kompak untuk menyelesaikan soal yang telah diinstruksikan oleh guru, tersedianya sarana pra sarana dan persiapan dari guru yang sudah maksimal menjadi faktor utama yang mendukung implementasi model pembelajaran ini berjalan dengan baik dan lancar. (ISintiya Sintiya 1, Ulfa Fitri Hasyimiyah Q.2, 2023)

Selain itu faktor pendukung lainnya adalah adanya reward di akhir pembelajaran bagi kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak, tidak terlihat dari wajah mereka yang merasa bosan atau bahkan mengantuk ketika pembelajaran dimulai karena mereka merasa tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan soal pada model *Teams Games Tournament* (TGT).

Faktor penghambat model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun faktor penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) di kelas XI adalah sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dan kurangnya waktu untuk refleksi di akhir pembelajaran karena ketika diskusi dan tournament (menyocokkan kartu soal dan jawaban) waktu yang digunakan terlalu banyak sehingga ketika presentasi kekurangan waktu bagi masing – masing kelompok, faktor penghambat yang terakhir adalah pengelompokan yang kurang maksimal karena terdapat 4 siswa yang absen karena sakit sehingga pembagian kelompok tidak sebanding.

Setiap proses pembelajaran dengan metode tertentu pasti menghadapi tantangan bagi pendidik. Dalam setiap metode, selalu ada faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Pada metode *Teams Games Tournament*, beberapa kendala yang sering muncul meliputi:

1. Keterbatasan waktu, dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT ini karena guru menyampaikan materi di awal untuk menguatkan pemahaman siswa.
2. Keharusan pendidik untuk memilih materi yang sesuai dengan metode pembelajaran
3. Persiapan bahan ajar yang harus dilakukan sebelumnya.
4. Perbedaan karakter setiap individu yang harus dipahami oleh guru (Putri Ratna Sari¹, Ahmad Izza Muttaqin², 2024)
5. Tidak semua peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan metode yang digunakan oleh pendidik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki strategi yang tepat dalam menghadapi peserta didiknya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mencapai hasil yang diharapkan

Adapun Faktor penghambat yang terjadi di lokasi penelitian yaitu terbatasnya waktu untuk implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*, di mana alokasi jam pelajaran untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam itu satu jam pelajaran, oleh karena itu guru harus pandai mengatur waktu untuk penyampaian materi dan penerapan *Teams Games Tournament*, selain terbatasnya waktu juga sulitnya mengelompokkan peserta didik karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama, maka dari itu guru harus pandai dalam mengatur dan mengorganisasikan kelompok dengan baik agar kegiatan belajar bisa berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Lekok, Pasuruan, terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa kelas XI. Model TGT yang berbasis pada kerja sama tim dan kompetisi edukatif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penilaian, TGT mampu mengatasi rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran SKI yang sebelumnya dianggap monoton dan membosankan. Melalui tahap-tahap seperti pembagian kelompok, diskusi materi, permainan edukatif, dan pemberian reward, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, kemampuan bekerja sama, serta peningkatan tanggung jawab akademik. Bahkan, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kelebihan model ini meliputi peningkatan keaktifan, penguatan kerja sama, pengembangan rasa percaya diri, serta penciptaan suasana kompetitif yang sehat. Meski demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan, tantangan dalam pengelompokan siswa secara seimbang, serta kebutuhan akan sarana dan prasarana yang memadai. Faktor pendukung utama keberhasilan implementasi TGT adalah kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, antusiasme siswa, dan pemberian penghargaan. Sementara itu, faktor penghambat seperti keterbatasan waktu dan ketidakseimbangan anggota kelompok perlu diantisipasi melalui perencanaan yang matang dan strategi pengelolaan kelas yang efektif. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, mendorong kolaborasi, dan berkontribusi pada tercapainya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah.

REFERENSI

- ¹Yanti Listiana, ²Galih Dani Septiyan. (2021). *Penerapan model pembelajaran kooperatif time games tournament berbasis online dimasa pandemi covid 19 untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. 04(03), 409–413.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

- Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal of Education*, 2(5), 199–205.
- Egok, A. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 9118–9126.
- Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, & Sekar Puan Maharani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 179–188. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>
- Fitri Barokah, Rahminawati, N., & Mulyani, D. (2021). Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39>
- Handayani, R. (2020). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung* (Issue September).
- ISintiya Sintiya 1, Ulfa Futri Hasyimiyah Q.2, I. R. (2023). *PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLA* (Vol. 7, Issue 2).
- Journal, I. (2019). *Motivasi belajar dalam perspektif islam*. 01(01), 51–61.
- Kamal, H. (2019). Model Pembelajaran Pendidikan Menurut Al-Qur'an. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(2). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i2.1797>
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>
- Lexy J. Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Lexy J. Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Linda Kartika, 1 Arizal Eka Putra, 2 Muhammad Sholihin. (2024). PENGARUH METODE TIME GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Islam, Jurnal Pendidikan*, 3(April).
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(1), 119–128.
- Muhfizar. (2020). Teori Motivasi. *Pengantar Manajemen (Teori Dan Konsep*, 5(3), 117–118.
- Nurdin, Noviana, Munar, T. (n.d.). *CD INTERAKTIF PENGENALAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA MADRASAH IBTIDAIYAH*.
- Putri Ratna Sari1, Ahmad Izza Muttaqin2, A. F. (2024). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI SMP NU BAITUSSALAM SIMBAR. *Ar-Risalah, Jurnal Ilmiah Keislaman, Media Volume, Hukum Islam Issn, Print Issn, Online*, 22.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosidah, Y., Halimah, M., & Rokhayati, A. (2014). Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v1i1.4686>
- Sulastri, D., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Susanna. (2017). PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196, 5(2), 93–105.
- Ummah, M. S. (2019). MODEL - MODEL PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the .*

- Wahyu, A., Adi, N., & Kartiko, D. C. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET*. 193–203.
- Yono, S. (2023). Implementasi Kebijakan Program Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Tidak Mampu Di Kabupaten Situbondo. *Fenomena*, 21(1), 91. <https://doi.org/10.36841/fenomena.v21i1.2911>
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Yunita1, A., & , Ratulani Juwita, dan S. E. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1749.115-120
- Z, N. E., & Nirwana, H. (2023). *Studi Literatur : Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. 1(2), 350–359.