# PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MA AL ISLAH BEKASI

Julya[1], Nia Oktaviani[2], Muhammad Jaenal[3], Syaf Rizal Iqil[4]
([1,2,3,4]Pendidikan Agama Islam, STAI Haji Agus Salim)
Alamat e-mail : ([1]aylujjulya@gmail.com), ([2]oktavianinia416@gmail.com),
([3]m.jaenal356@gmail.com), ([4]agilalzen7@gmail.com)

***ABSTRACT***

*This study was motivated by the low learning motivation and participation of students in Islamic Cultural History (SKI) lessons at MA Al Islah Bekasi. Because lessons were delivered mostly through lecturing, students tended to sit quietly, rarely raising questions, voicing ideas, or collaborating with classmates. As a remedy, the researchers introduced the Teams Games Tournament (TGT) model of cooperative learning. The study took the form of classroom action research using Kemmis and McTaggart's spiral, where every cycle moves through planning, acting, observing, and reflecting. The participants were 40 eleventh-grade students of MA Al Islah Bekasi. Evidence came from classroom observation, interviews, documents, and tests. Once TGT was in place, both motivation and participation clearly improved. The first cycle recorded scores of 70% for motivation, 65% for participation, and 68% for teamwork; after adjustments, the second cycle reached 88%, 85%, and 86%. On this basis, TGT appears to be a practical option for teachers who want lessons that are lively, interactive, and enjoyable for students.*
*Keywords: Teams Games Tournament, Student Participation, Learning Motivation, Islamic Cultural History, Classroom Action Research*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Al Islah Bekasi. Kegiatan belajar yang selama ini lebih banyak mengandalkan ceramah membuat siswa cenderung diam; mereka jarang bertanya, ragu mengemukakan gagasan, dan belum terbiasa bekerja dalam kelompok. Sebagai jalan keluarnya, peneliti mencoba model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas tersebut. Rancangan yang dipakai ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) versi Kemmis dan McTaggart, dengan empat langkah pada tiap siklus: *planning*, *action*, *observation*, dan *reflection*. Sebanyak 40 siswa kelas XI terlibat sebagai subjek. Informasi penelitian diperoleh lewat pengamatan langsung, wawancara, dokumentasi, dan tes. Setelah TGT dipakai, kedua aspek yang diteliti tampak membaik dengan jelas. Siklus I mencatat skor motivasi 70%, keaktifan 65%, dan kerja sama kelompok 68%; sesudah perbaikan di Siklus II, angka-angka itu bergerak ke 88%, 85%, dan 86%. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT layak dipertimbangkan sebagai pilihan strategi pembelajaran untuk menghadirkan suasana kelas yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.
Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Keaktifan Siswa, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Penelitian Tindakan Kelas

## A. Pendahuluan

Mutu sumber daya manusia, baik dari sisi kompetensi, karakter, maupun daya saing, banyak bergantung pada pendidikan yang diterimanya. Pembelajaran di madrasah pun tidak cukup hanya mengantarkan siswa menguasai materi pelajaran. Madrasah juga mengemban tugas menumbuhkan kepedulian sosial dan disiplin, serta membekali siswa dengan kecakapan berkomunikasi, berkolaborasi, dan bergaul secara baik dengan lingkungannya.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menempati posisi penting di madrasah aliyah karena turut membentuk akhlak dan kedalaman spiritual siswa. Pelajaran ini mengajak siswa menelusuri perjalanan dakwah Rasulullah SAW bersama para sahabat serta pasang surut peradaban Islam lintas generasi. Dari situ, siswa diharapkan dapat memetik iktibar, menjadikan akhlak para tokoh Islam sebagai teladan, lalu mewujudkannya dalam pergaulan sehari-hari di tengah masyarakat.

Sayangnya, kondisi di kelas belum seperti yang diharapkan. Observasi pendahuluan dan wawancara di MA Al Islah Bekasi mengungkap beberapa hambatan dalam pembelajaran SKI. Guru masih banyak mengandalkan ceramah dan tugas individu dengan pola yang berulang, sehingga pembelajaran berlangsung secara *teacher-centered*. Informasi hampir seluruhnya mengalir dari guru, sementara siswa cukup duduk, menyimak, dan mencatat tanpa banyak terlibat.

Pola semacam ini membuat semangat belajar siswa menurun dan partisipasi mereka di kelas sangat terbatas. Selama pelajaran, banyak siswa terlihat tidak bergairah, sebagian mengantuk, dan memilih diam saat diskusi alih-alih bertanya atau menyumbang gagasan. Keinginan untuk bekerja sama memecahkan persoalan materi juga masih rendah, sebab ruang interaksi antarsiswa belum dibuka secara memadai.

Persoalan ini menuntut adanya pembaruan strategi pembelajaran agar kelas yang semula pasif dapat berubah menjadi kelas yang hidup, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Peneliti melihat TGT, salah satu varian pembelajaran kooperatif, cukup menjanjikan untuk menjawab kebutuhan itu.

Gagasan TGT pertama kali dirumuskan oleh David DeVries dan Keith Edwards, lalu banyak dikenal luas melalui karya Robert Slavin tentang pembelajaran kooperatif. Dalam model ini, kerja kelompok kecil yang anggotanya beragam dipadukan dengan permainan akademik (*academic games*) dan turnamen antarkelompok, sehingga suasana kompetitif yang muncul tetap berorientasi pada belajar. Setiap tim biasanya diisi empat atau lima siswa yang sengaja dicampur, baik dari sisi prestasi, gender, maupun latar belakangnya, supaya terjadi pertukaran pengalaman belajar yang lebih beragam.

Kekuatan utama TGT terletak pada turnamen akademiknya, yaitu ketika wakil setiap kelompok bertanding dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuannya setara. Menjelang turnamen, teman satu tim lebih dulu belajar bersama dan saling menjelaskan materi layaknya tutor bagi rekannya (*peer tutoring*). Karena perolehan poin tiap anggota akan dijumlahkan menjadi skor tim, tidak ada siswa yang bisa bersikap acuh terhadap pemahaman temannya. Dengan demikian, TGT tidak hanya memperdalam pemahaman akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, keterampilan bekerja sama, dan partisipasi aktif siswa sepanjang pembelajaran.

Penerapan TGT pada berbagai mata pelajaran sudah cukup sering dilaporkan memberi dampak baik bagi partisipasi maupun capaian belajar siswa. Meski begitu, kajian berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan TGT pada mata pelajaran SKI, yang banyak memuat materi sejarah kontekstual, masih terbatas sehingga perlu digali lebih jauh.

Bertolak dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa kelas XI MA Al Islah Bekasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

## B. Metode Penelitian

### 1. Jenis dan Desain Penelitian

Studi ini tergolong PTK atau *Classroom Action Research*. Pendekatan ini dipilih karena memberi ruang bagi peneliti untuk menangani secara langsung masalah nyata yang muncul di kelas, dengan tujuan

memperbaiki mutu proses sekaligus hasil belajar siswa.

Alur penelitian disusun mengikuti spiral Kemmis dan McTaggart, di mana kegiatan diulang secara bertahap hingga hasil yang diharapkan tercapai. Ada empat langkah yang dilalui dalam setiap putaran, yaitu:

a. **Perencanaan (*Planning*):** Peneliti merancang skenario pembelajaran, modul ajar, dan instrumen penelitian, serta menetapkan aturan main TGT.
b. **Pelaksanaan Tindakan (*Action*):** Guru mempraktikkan skenario TGT yang sudah dirancang dalam kegiatan belajar di kelas.
c. **Observasi (*Observation*):** Peneliti mengisi lembar observasi sambil memperhatikan bagaimana siswa beraktivitas, seberapa termotivasi dan aktif mereka, serta bagaimana mereka bekerja sama selama tindakan berjalan.
d. **Refleksi (*Reflection*):** Hasil observasi dan tes pada siklus yang sedang berjalan dianalisis untuk mengenali kekurangan dan kelebihan tindakan, lalu dijadikan dasar penyusunan rencana perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Rangkaian tindakan ini diulang sebanyak dua kali (Siklus I dan II) untuk memastikan bahwa indikator keberhasilan benar-benar tercapai secara konsisten.

**2. Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian**

Kegiatan penelitian berlangsung pada semester berjalan tahun ajaran 2025/2026 di MA Al Islah Bekasi, Jl. Gatot Subroto Kp. Kali Ulu No. 39, Tanjungsari, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Adapun yang menjadi subjek ialah 40 siswa kelas XI, terdiri atas laki-laki dan perempuan.

**3. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

Penelitian ini mengolah dua jenis data. Data kuantitatif mencakup persentase motivasi, keaktifan, kerja sama, dan hasil tes, sedangkan data kualitatif berupa catatan lapangan dan tanggapan siswa. Data tersebut dikumpulkan dengan teknik berikut:

a. **Observasi:** Lembar observasi terstruktur berskala penilaian dipakai untuk mengukur persentase motivasi belajar, keaktifan siswa dalam bertanya

dan menjawab, serta dinamika kerja sama dalam kelompok.

b. **Wawancara:** Guru SKI dan sebagian siswa diwawancarai untuk menggali kendala yang dihadapi serta tanggapan pribadi mereka terhadap pembelajaran TGT.
c. **Tes Hasil Belajar:** Pada akhir setiap siklus, siswa mengerjakan kuis atau tes formatif untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi secara kognitif.
d. **Dokumentasi:** Berupa dokumen pendukung seperti foto selama kegiatan, presensi siswa, dan LKS yang telah dikerjakan.

**4. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa kelas XI MA Al Islah Bekasi memenuhi kriteria motivasi belajar tinggi, tergolong aktif dalam belajar, dan menunjukkan kerja sama kelompok yang baik.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini mencakup dua siklus tindakan. Berikut gambaran proses dan capaian dari setiap siklus.

*Siklus I*

- **Perencanaan:** Peneliti menyiapkan RPP/modul ajar SKI dengan materi sejarah perkembangan Islam, kartu kuis untuk turnamen, LKS kelompok, serta lembar observasi motivasi dan keaktifan siswa.
- **Pelaksanaan Tindakan:** Kegiatan dibuka dengan penjelasan singkat dari guru mengenai inti materi. Siswa lalu dikelompokkan menjadi 8 tim heterogen yang masing-masing berisi 5 orang, kemudian berdiskusi dengan bantuan LKS. Usai diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan *games tournament* akademik, yakni wakil tiap kelompok bergiliran maju ke meja turnamen untuk menjawab pertanyaan kuis.
- **Observasi:** Dibandingkan kondisi pra-siklus, suasana kelas pada Siklus I tampak lebih baik, dan siswa mulai tertarik ketika turnamen berjalan. Walau begitu, beberapa persoalan teknis masih muncul. Sebagian siswa belum memahami alur permainan, siswa yang lebih pandai cenderung menguasai jalannya diskusi, dan masih ada

anggota yang diam selama kerja kelompok.

- **Refleksi:** Evaluasi Siklus I menunjukkan capaian motivasi belajar sebesar 70%, keaktifan siswa 65%, dan kerja sama kelompok 68%. Angka-angka ini masih di bawah kriteria keberhasilan (≥ 80%), sehingga Siklus II perlu dilaksanakan dengan beberapa perbaikan, yaitu menjelaskan petunjuk teknis turnamen dengan lebih gamblang, menata ulang anggota kelompok agar lebih seimbang, dan memperbanyak pendampingan guru bagi kelompok yang kurang aktif.

*Siklus II*

- **Perencanaan:** Hasil refleksi Siklus I dijadikan acuan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran. Kartu kuis turnamen dibuat dengan tingkat kesulitan yang lebih bervariasi, dan disiapkan pula penghargaan (*reward*) untuk tim dengan capaian terbaik.
- **Pelaksanaan Tindakan:** Guru kembali menerangkan alur turnamen secara rinci. Siswa bekerja dalam susunan kelompok baru yang lebih kondusif, sementara guru berkeliling memberikan pendampingan intensif (*facilitating*) kepada kelompok yang kurang aktif. Kali ini turnamen berjalan lebih teratur, dan siswa mengikutinya dengan semangat serta jiwa bersaing yang sehat.
- **Observasi:** Perubahan perilaku belajar siswa pada Siklus II sangat terlihat. Mereka tampak sangat bersemangat, saling membantu memahami materi di dalam kelompok, berani mempresentasikan hasil diskusi, dan aktif menjawab soal-soal turnamen.
- **Refleksi:** Capaian seluruh indikator pada Siklus II meningkat tajam dan semuanya telah melewati target 80%.

Tabel 1 menyajikan perbandingan ketiga indikator, yaitu motivasi belajar, keaktifan, dan kerja sama kelompok, antara siklus pertama dan kedua.

**Tabel 1 Perbandingan Hasil Observasi Motivasi, Keaktifan, dan Kerja Sama Siswa antara Siklus I dan Siklus II**

| Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus II | Naik | Status |
|---|---|---|---|---|
| Motivasi belajar siswa | 70% | 88% | +18% | Tercapai |
| Keaktifan siswa di kelas | 65% | 85% | +20% | Tercapai |
| Kerja sama dalam kelompok | 68% | 86% | +18% | Tercapai |

## 2. Pembahasan

Data penelitian memperlihatkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Al Islah Bekasi.

Naiknya motivasi belajar, dari 70% menjadi 88%, terutama dipicu oleh suasana kelas yang berubah. SKI yang sebelumnya dipandang sebagai pelajaran hafalan yang kaku dan menjemukan berubah menjadi kegiatan yang menantang sekaligus menyenangkan karena adanya unsur permainan (*games*) dan turnamen kognitif. Persaingan antartim dan pemberian penghargaan (*reward*) sebagai motivasi ekstrinsik pada gilirannya memicu motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari materi lebih dalam.

Lonjakan keaktifan dari 65% ke 85% tidak bisa dipisahkan dari cara kerja TGT yang menuntut keterlibatan tiap siswa. Di meja turnamen, masing-masing siswa mewakili timnya secara mandiri, sehingga tidak seorang pun dapat sepenuhnya mengandalkan teman sekelompok. Akibatnya, siswa yang tadinya hanya diam pun mau tidak mau ikut belajar, mengajukan pertanyaan, dan mengutarakan pandangannya.

Kerja sama kelompok yang meningkat dari 68% menjadi 86% mengindikasikan bahwa tutor sebaya (*peer tutoring*) berfungsi dengan baik selama pembelajaran. Sebelum turnamen, siswa yang kemampuan akademiknya lebih tinggi membantu teman satu kelompok yang belum memahami materi. Pola interaksi ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang memandang bahwa pengetahuan siswa berkembang optimal melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan teman sebaya, sebagaimana dijelaskan dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD).

Karena setiap indikator pada Siklus II telah melampaui 80%,

penelitian tindakan kelas ini dinilai memenuhi kriteria keberhasilan. Tujuan penelitian sudah terpenuhi, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus ketiga.

## D. Kesimpulan dan Saran

### 1. Kesimpulan

Merujuk pada hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Al Islah Bekasi. Simpulan ini diperkuat oleh angka-angka hasil evaluasi di setiap siklus berikut:

a. Skor motivasi belajar bertambah 18 poin, yakni 70% di Siklus I dan 88% di Siklus II.
b. Skor keaktifan siswa bertambah 20 poin, yakni 65% di Siklus I dan 85% di Siklus II.
c. Skor kerja sama kelompok bertambah 18 poin, yakni 68% di Siklus I dan 86% di Siklus II.

Semua indikator tersebut sudah berada di atas ambang keberhasilan (≥ 80%). Oleh karena itu, guru dianjurkan memanfaatkan model TGT sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif untuk membangun suasana belajar SKI yang dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

### 2. Saran

Bertolak dari temuan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

a. **Bagi Guru SKI:** Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan secara rutin sebagai variasi strategi mengajar untuk mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional. Supaya kerja kelompok efektif, guru sebaiknya menyusun tahapan turnamen dan alokasi waktunya secara matang sejak awal.
b. **Bagi Pihak Sekolah/Madrasah:** Madrasah diharapkan menyediakan sarana dan media pembelajaran yang memadai agar model pembelajaran kooperatif dan interaktif dapat diterapkan dengan baik di kelas.
c. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Kajian serupa dapat dikembangkan dengan memadukan media digital atau multimedia ke dalam turnamen TGT. Penelitian lanjutan juga dapat menguji pengaruh model ini terhadap aspek lain, misalnya

kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kognitif siswa, serta melibatkan populasi yang lebih luas supaya temuannya lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, A. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 2 Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45-56.

Azmi, B., Fatmasari, R., & Jacobs, H. (2024). Motivasi, disiplin, lingkungan sekolah: Kunci prestasi belajar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 112-125.

Banani, U. A., & Aman. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 15(3), 201-218.

Kurniawan, D., & Lestari, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 88-97.

Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 310-321.

Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). Implementasi Model TGT Berbantuan Media Tabok Lebah pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan*, 9(2), 150-162.

Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 77-89.

Wulandari, F., & Surjono, H. D. (2020). Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 34-45.