

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII A MTs Assalimiyah Ciamis

Elan Suherlan

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis

Email: elansuherlan524@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Assalimiyah Ciamis, khususnya pada pokok bahasan kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama tiga siklus, yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tingkat keaktifan siswa meningkat dari siklus ke siklus, dengan persentase rata-rata mencapai 80,3% pada siklus III. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 100% pada siklus III. Ini menegaskan bahwa model pembelajaran TGT berhasil memperbaiki keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Assalimiyah Ciamis.

Kata Kunci: Hasil belajar, pembelajaran kooperatif, teams games tournament.

Abstract

This research aims to assess the effectiveness of implementing the TGT cooperative learning model in increasing the activity and learning outcomes of class VIII A students at MTs Assalimiyah Ciamis, especially on the subject of the progress of Islamic civilization during the Ayyubiyah period. The research was carried out in the form of Classroom Action Research (PTK) over three cycles, which included planning, action, observation and reflection stages. Data collection methods involve observation, interviews, tests, and documentation, with data analysis using a quantitative approach. The research results show that the application of the TGT model is effective in increasing student learning activity. The level of student activity increased from cycle to cycle, with an average percentage reaching 80.3% in cycle III. Apart from that, student learning outcomes also experienced a significant increase. The percentage of students who achieved the KKM increased from 50% in cycle I to 100% in cycle III. This confirms that the TGT learning model has succeeded in improving student learning activity and learning outcomes in SKI subjects at MTs Assalimiyah Ciamis.

Keywords: Learning outcomes, cooperative learning, teams games tournament.

Pendahuluan

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003; Mahsup & Anwar, 2020). Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No.20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada individu. Perubahan hasil dari proses belajar dapat terlihat dalam berbagai bentuk, termasuk aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran membutuhkan keterlibatan aktif antara guru dan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021: 1718).

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salahsatu negara berkembang tidak akan maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salahsatu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Sahliah & Syukur, 2024 : 866-867).

Keaktifan Belajar Siswa adalah suatu proses di mana siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk memahami dan menguasai materi ilmu pengetahuan. Hal ini tidak hanya mencakup pemahaman konsep-konsep akademis, tetapi juga pembentukan kepribadian secara menyeluruh. Sebagai pendidik, penting untuk selalu menumbuhkan kreativitas dalam mencari metode pembelajaran yang efektif untuk mengaktifkan siswa. Metode pembelajaran yang baik akan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa menjadi kunci untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan pembentukan karakter yang positif (Alawiyah et al., 2023).

Proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran, diikuti dengan penyampaian materi secara komprehensif. Setelah itu, siswa terlibat dalam diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. Selanjutnya, terjadi kegiatan turnamen kelompok, di mana siswa berkompetisi dalam kelompok mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Proses pembelajaran diakhiri dengan penghargaan kelompok, di mana kelompok yang berhasil meraih prestasi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras mereka (Alawiyah et al., 2023: 71). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan metode pengajaran yang melibatkan pembagian lembar soal dan lembar jawaban kepada siswa, yang dilengkapi dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan dapat

mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal-soal yang diberikan. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dan memperkuat kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Listiani, 2022)

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Hikmah et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Luh & Armidi, 2022 : 216). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut.

Kajian Pustaka

Hasil Belajar

Setelah proses belajar selesai, siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak dan akhir dari proses belajar. Menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, yang dapat berupa kemampuan-kemampuan yang terkait dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021 : 297).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan baru yang dimiliki siswa yang sebelumnya tidak mereka miliki, mencerminkan kompetensi siswa. Hasil belajar mencakup pola perbuatan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan, yang merupakan hasil dari interaksi dalam proses pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019). Merujuk pada Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam konteks studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang mencakup lima jenjang kemampuan: menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan mengkarakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor mencakup keterampilan motorik, manipulasi objek, serta koordinasi *neuromuskular* (menghubungkan dan mengamati) (Andriani & Rasto, 2019).

Proses dan hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum terbagi menjadi tiga bagian utama. Pertama, faktor internal yang meliputi intelegensi, minat dan perhatian, bakat, motif, serta kematangan siswa. Kedua, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, seperti cara orang tua mendidik, pengertian orang tua, dan relasi antar anggota keluarga. Selain itu, pendekatan belajar (*approach to learning*) juga berperan penting. Faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, dan guru, serta faktor lingkungan masyarakat, termasuk kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan

bentuk kehidupan masyarakat sekitar, juga sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Kehidupan masyarakat di sekitar siswa turut mempengaruhi proses belajar mereka (Ma'rifah Setiawati et al., 2018).

Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Hardimansyah, 2021: 151). Dalam pengimplementasian model pembelajaran teams games tournament (TGT) digunakan istilah turnamen akademik, yaitu melalui penggunaan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Dalam turnamen ini, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain untuk mengumpulkan skor terbanyak (Fitriani et al., 2020 : 2)

Kelebihan model tipe *teams games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik; (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak hanya melalui komunikasi verbal atau ceramah oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan (Sulfemi, 2018).

Sejarah Kebudayaan Islam

Kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata "*Syajarotun*," yang berarti "pohon." Jika kita telaah secara sistematis, konsep sejarah mirip dengan pohon: memiliki cabang dan ranting, dimulai dari sebuah bibit, kemudian tumbuh dan berkembang, lalu layu dan tumbang. Dalam bahasa Arab, kata sejarah memiliki makna yang sama dengan dalam bahasa Indonesia, yaitu "silsilah," "asal-usul (keturunan)," serta "kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau." (Abdullah & Azis, 2019 : 56) Dalam bahasa Arab, kata "sejarah" ekuivalen dengan kata "*tarikh*" dan "*sirah*." Secara etimologis, "*at-tarikh*" berarti ketentuan masa atau waktu. Secara terminologis, "*at-tarikh*" berarti "sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan benar-benar terjadi pada diri individu atau masyarakat, sebagaimana yang terjadi pada kenyataan alam dan manusia." Jika pengertian "*tarikh*" tersebut disandingkan dengan kata "*ilm*," maka "ilmu tarikh" dapat dimaknai sebagai "ilmu yang membahas peristiwa atau kejadian, masa atau tempat terjadinya peristiwa, dan penyebab terjadinya peristiwa tersebut." (Abdullah & Azis, 2019 : 56).

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan yang diberikan kepada siswa dengan maksud meningkatkan prestasi belajar siswa. (Setyaningsih et al., 2021: 28). Penelitian tindakan kelas mengacu pada pendekatan spiral yang terdiri dari empat langkah kesatuan yang

berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan pemikiran kembali (Yati & Oktariani, 2022: 131).

Penelitian ini dilakukan di MTs Assalimiyah, yang berlokasi di Jl. K.H Salim No. 1 Desa Darmacaang kec. Cikoneng Kab. Ciamis. Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII A yang berjumlah 24 orang. Objek penelitian ini adalah evaluasi pelaksanaan pembelajaran SKI dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri yang melibatkan partisipan untuk memperbaiki praktik mereka sendiri dalam situasi sosial, termasuk Pendidikan (Pahleviannur, 2022: 13). Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru dan peneliti, dengan menggunakan pendekatan Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan yang terakhir 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus, siklus I dilaksanakan pada hari Senin 6 Mei 2024, siklus II dilaksanakan pada hari Senin 13 Mei 2024 dan siklus III dilaksanakan pada hari Senin 20 Mei 2024.

Dalam hal ini teknis analisis data yang digunakan penulis dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Penelitian ini menganalisis data berdasarkan refleksi tiap siklus tindakan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Data observasi aktivitas belajar siswa dianalisis sebagai berikut:

- a. Menghitung jumlah skor keseluruhan berdasarkan pedoman penskoran untuk kelas VIII A,
- b. Mengakumulasi skor dari setiap observer dan mencari rata-ratanya,
- c. Mengkonversi skor rata-rata ke persentase dan mengkuifikasikannya.

Tabel Kualifikasi Persentase Skor Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Rentang skor	kualifikasi
80-100%	Sangat tinggi
60-80%	Tinggi
40-60%	Sedang
20-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui serangkaian kegiatan mulai dari kegiatan pra-penelitian hingga pemberian tindakan pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III, diperoleh data dari observasi, wawancara, dan tes hasil belajar SKI. Berikut ini adalah data hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, siklus II, dan siklus III.

Hasil Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Berikut adalah data dan grafik hasil observasi:

Tabel Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar SKI Siswa

No	Aspek yang diamati	Hasil Observasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mencatat materi, ringkasan, dan hasil pembahasan	56 % (sedang)	62% (tinggi)	100% (sangat tinggi)

2	Mengajukan pendapat kepada guru atau teman/siswa lainnya	43% (sedang)	56% (sedang)	62% (tinggi)
3	Mersepon pernyataan atau respon guru	62% (tinggi)	68% (tinggi)	68% (tinggi)
4	Beriskusi atau berpartisipasi dalam kelompok	81% (sangat tinggi)	87% (sangat tinggi)	100% (sangat tinggi)
5	Mengerjakan LKS	68% (tinggi)	68% (tinggi)	68% (tinggi)
6	Memfaatkan sumber belajar yang ada	50% (sedang)	75% (tinggi)	100% (sangat tinggi)
7	Mempersentasikan hasil kerja kelompok	25% (rendah)	45% (sedang)	50% (sedang)
8	Berpartisipasi aktif dalam tahap permainan	87% (sangat tinggi)	87% (sangat tinggi)	87% (sangat tinggi)
9	Menghargai jawaban atau pendapat orang lain	62% (tinggi)	62% (tinggi)	75% (tinggi)
Rata-rata keseluruhan		59,3% (sedang)	67,55% (tinggi)	80,3% (sangat tinggi)

Dari hasil pengolahan data di atas, terlihat bahwa ada beberapa aspek keaktifan belajar siswa yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan, namun masih terdapat beberapa aspek yang hanya mengalami peningkatan yang sedikit. Pada aspek pertama, yaitu mencatat materi, ringkasan, dan hasil pembahasan, terjadi peningkatan dari siklus I yang sebesar 56%, kemudian sedikit meningkat menjadi 62%, dan mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 100% atau mencapai maksimal.

Pada aspek kedua, yaitu mengajukan pendapat kepada guru atau teman/siswa lainnya, terjadi peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, hanya mencapai 43%, kemudian meningkat menjadi 56% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 75% pada siklus III. Sementara pada aspek ketiga, yaitu merespon pernyataan atau respons guru, juga mengalami peningkatan meskipun hanya sedikit dan tidak mencapai angka 70%. Aspek ini meningkat dari 62% pada siklus I, menjadi 68% pada siklus II, dan tetap bertahan pada 68% pada siklus III.

Pada aspek keempat, yaitu berdiskusi atau berpartisipasi dalam kelompok, terjadi peningkatan yang luar biasa. Dimulai dari siklus I yang sudah mencapai 81%, kemudian naik menjadi 87% pada siklus II, dan pada siklus III mencapai 100%. Sementara pada aspek kelima, yaitu mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), tidak mengalami peningkatan. Persentase dari siklus I hingga siklus III tetap pada 68%. Hal ini mungkin disebabkan oleh sebagian siswa atau ketua kelompok yang hanya mengerjakan LKS, sementara siswa lainnya sibuk dengan pekerjaan lain yang terkadang berhubungan dengan hal-hal di luar pelajaran.

Pada aspek keenam, yaitu memanfaatkan sumber belajar yang ada, terjadi peningkatan yang signifikan. Dimulai dari 50% pada siklus I, kemudian meningkat

menjadi 75% pada siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Sementara pada aspek ketujuh, yaitu mempersentasikan hasil kerja kelompok, mengalami peningkatan yang minim bahkan tidak mencapai 70%. Peningkatan dimulai dari 25% pada siklus I, meningkat menjadi 45% pada siklus II, dan hanya sedikit meningkat menjadi 50% pada siklus III.

Pada aspek kedelapan, yaitu berpartisipasi aktif dalam tahap permainan, tidak terjadi peningkatan yang signifikan, tetapi hasilnya tetap stabil meskipun persentasenya sudah tinggi dari awal. Dari siklus I hingga siklus III, persentasenya mencapai 87%. Pada aspek kesembilan, yaitu menghargai jawaban atau pendapat orang lain, terjadi peningkatan dari setiap siklus. Pada siklus I dan II, persentasenya adalah 62%, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus III.

Dari kesembilan aspek yang diamati, rata-rata dari total secara keseluruhan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat pada siklus I sebesar 59,3%, kemudian naik menjadi 67,55% pada siklus II, dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 80,3%. Dengan demikian, hasil keaktifan belajar SKI pada siklus III telah meningkat pada sebagian besar aspek, dan secara persentase rata-rata mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar SKI siswa.

Hasil Tes Belajar SKI

Hasil evaluasi atau hasil belajar SKI yang diperoleh siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III disajikan dalam tabel dan diagram berikut:

Responden	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Akmal Kamalurrodad	10	50	11	55	14	70
Asep Ramdan	12	60	14	70	15	75
Ati Kurniasari	14	70	12	60	14	70
Dede Kristian	10	50	13	65	16	80
Deni Ramdani	11	55	16	80	18	90
Fitri	16	80	15	75	16	80
Habib Husni Mubarak	14	70	15	75	18	90
Ike Tri Agustin	12	60	14	70	16	80
Izaz Abdul Aziz	13	65	12	60	15	75
Lailatunnispa Salsabila	14	70	14	70	16	80
Muhamad Sya'ban Mubarak	12	60	15	75	16	80
Muhammad Rizal Maulana	14	70	13	65	14	70
Nava Anisa	16	80	16	80	20	100
Naya Nadifa Al Rojaddin	15	75	16	80	18	90
Novi Siti Nuraviani	12	60	14	70	15	75
Nurul Azkiya	14	70	12	60	16	80
Jumlah	1035		1110		1285	
Rata-rata	65		69		80,3	

Berdasarkan tabel dan grafik yang disajikan, terlihat bahwa penguasaan siswa terhadap pelajaran SKI, khususnya pada bab perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah sudah memuaskan. Nilai terendah pada siklus I adalah 50, sedangkan pada siklus III nilai terendah meningkat menjadi 70. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai minimal 70 dari 8 siswa pada siklus I menjadi 16 siswa pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus III, seluruh siswa (100%) telah mencapai nilai 70 atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari informasi yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar SKI dari siklus I ke siklus II, dan kemudian dari siklus II ke siklus III. Wawancara dilaksanakan 3 kali yaitu pada akhir pertemuan tiap siklus. Adapun hasil dari wawancara tersebut ialah:

- a. Para siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT karena adanya permainan (*game*) yang disertakan.
- b. Para siswa lebih menyukai jika pelajaran SKI diadakan dalam bentuk turnamen. Mereka menyatakan bahwa dengan adanya turnamen, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Sebaliknya, pelajaran SKI menjadi lebih menarik dan menantang bagi mereka, sehingga mereka merasa termotivasi untuk belajar agar bisa menang dalam turnamen tersebut.
- c. Sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka mengalami kesulitan saat ingin bertanya. Mereka merasa malu dan khawatir bahwa pertanyaan yang mereka ajukan mungkin tidak relevan dengan pelajaran atau bahwa kualitas pertanyaan mereka kurang berbobot. Selain itu, siswa mengatakan bahwa mereka merasa malu jika harus bertanya langsung kepada guru, sehingga lebih memilih untuk bertanya kepada teman sekelas.
- d. Siswa juga merasa senang dengan adanya pembelajaran kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena mereka dapat bertanya pada teman sekelompoknya ketika menghadapi kesulitan. Namun, siswa mengatakan bahwa waktu untuk belajar kelompok masih kurang, sehingga terkadang mereka mengalami sedikit kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- e. Beberapa siswa merasa tidak nyaman dalam kelompok mereka karena masih ada anggota kelompok yang belum bisa bekerja sama, terutama dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa mengatakan bahwa dalam mengerjakan LKS, mereka lebih banyak mengandalkan siswa yang dianggap cerdas dalam kelompok mereka, sementara siswa lainnya hanya melihat saja.
- f. Menurut siswa, perhatian guru sudah menyeluruh. Mereka merasa guru selalu berkeliling dengan baik dan memperhatikan seluruh siswa, baik saat presentasi maupun saat melaksanakan turnamen.
- g. Siswa termotivasi untuk belajar agar kelompoknya dapat memenangkan kompetisi dan menerima penghargaan atau hadiah.

Pembahasan

Pembelajaran SKI menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Assalimiyah kelas VIII A telah dilakukan sesuai dengan tahapan pelaksanaannya, yakni presentasi kelas, belajar kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan keaktifan dan hasil belajar SKI siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam belajar dan hasil belajar SKI siswa dapat meningkat melalui model kooperatif teknik TGT. Ini terlihat dari hasil observasi keaktifan siswa dan hasil tes belajar SKI siswa.

Dari hasil observasi terhadap tingkat keaktifan siswa dalam belajar, terlihat bahwa rata-rata yang diperoleh dari 9 aspek keaktifan belajar siswa pada siklus I adalah 59,3%, meningkat menjadi 67,55% pada siklus II, dan meningkat kembali pada siklus III menjadi 80,3%. Siswa mengalami peningkatan pada sebagian besar aspek keaktifan yang diamati. Pada aspek mencatat materi, ringkasan, dan hasil pembahasan, terjadi peningkatan dari siklus I yang hanya mencapai 56%, kemudian meningkat sedikit menjadi 62% pada siklus II, dan mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 100% atau mencapai maksimal.

Pada aspek mengajukan pendapat kepada guru atau teman/siswa lainnya, terjadi peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, hanya mencapai 43%, kemudian berubah menjadi 56% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 75% pada siklus III. Sementara pada aspek ketiga, yaitu merespon pernyataan atau respons guru, juga mengalami peningkatan meskipun hanya sedikit dan tidak mencapai angka 70%. Aspek ini meningkat dari 62% pada siklus I, menjadi 68% pada siklus II, dan tetap bertahan pada 68% pada siklus III.

Pada aspek berdiskusi atau berpartisipasi dalam kelompok, terjadi peningkatan yang luar biasa. Dimulai dari siklus I yang sudah mencapai 81%, kemudian naik menjadi 87% pada siklus II, dan pada siklus III mencapai 100%. Sementara pada aspek kelima, yaitu mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), tidak mengalami peningkatan. Persentase dari siklus I hingga siklus III tetap pada 68%. Pada aspek memanfaatkan sumber belajar yang ada, terjadi peningkatan yang bagus. Dimulai dari 50% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Namun, pada aspek mempersentasikan hasil kerja kelompok, peningkatan hanya sedikit bahkan tidak mencapai 70%. Dimulai dari 25% pada siklus I, meningkat menjadi 45% pada siklus II, dan hanya sedikit meningkat menjadi 50% pada siklus III.

Pada aspek berpartisipasi aktif dalam tahap permainan, tidak terjadi peningkatan, namun hasilnya tetap stabil meskipun persentasenya sudah tinggi dari awal. Dari siklus I hingga siklus III, hasilnya mencapai 87%. Sementara pada aspek kesembilan, yaitu menghargai jawaban atau pendapat orang lain, terjadi peningkatan dari tiap siklus. Peningkatannya dimulai dari 62% pada siklus I dan II, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus III.

Dari hasil observasi yang diobservasi, rata-rata dari total secara keseluruhan mengalami peningkatan. Peningkatan itu tampak pada siklus I sebesar 59,3%, kemudian naik menjadi 67,55% pada siklus II, dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 80,3%. Dengan demikian, hasil keaktifan belajar SKI pada siklus III telah meningkat pada sebagian besar aspek dan secara persentase rata-rata sudah mengalami peningkatan pada aspek yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar SKI siswa. Pada hasil belajar SKI siswa pada siklus III, dari aspek kognitif, yaitu hasil belajar SKI yang diperoleh dari hasil tes dengan menggunakan tes pilihan ganda, telah melampaui target. Seluruh siswa pada siklus III mendapat nilai di atas 70 atau telah mencapai dan melampaui standar kelulusan. Peningkatan ini sangat signifikan, dimulai dari hanya 8 orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I, meningkat menjadi 10 siswa pada siklus II, dan pada siklus III meningkat menjadi 16 orang (seluruh siswa).

Dari hasil wawancara dengan siswa, terlihat bahwa mereka senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam belajar SKI. Mereka tidak merasa bosan saat belajar, bahkan merasa bahwa pelajaran SKI yang awalnya tidak menarik dan cenderung membuat mengantuk menjadi lebih menarik dan menantang. Siswa menyatakan bahwa hal ini tidak terlepas dari adanya turnamen. Menurut mereka, keberadaan turnamen mendorong mereka untuk belajar lebih giat, karena setiap siswa berusaha untuk memenangkan pertandingan dan membantu meningkatkan poin bagi kelompok mereka dalam meraih penghargaan. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa diskusi kelompok sebelum adanya turnamen memungkinkan mereka untuk saling bertukar informasi tentang pelajaran dan saling bertanya satu sama lain. Ini membantu mereka mempersiapkan diri lebih baik untuk turnamen dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Pada saat tindakan dilaksanakan, ternyata model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan secara kognitif mengenai materi perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, tetapi juga membangun sikap siswa. Siswa belajar untuk saling bekerja sama dengan baik dalam satu kelompok, saling membantu satu sama lain, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab yang tinggi karena setiap siswa harus belajar agar perwakilan kelompok mereka bisa memenangkan turnamen. Pada saat turnamen, siswa diajarkan untuk bermain secara sportif dan menghargai pendapat orang lain, meskipun mungkin tidak selalu sependapat dengan mereka. Hal ini mengajarkan siswa untuk menjadi lebih terbuka terhadap pandangan dan pendapat orang lain, serta memupuk sikap sportifitas dalam kompetisi.

Pembelajaran dengan teknik TGT memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif, sehingga peran guru lebih berfokus sebagai fasilitator pembelajaran dan motivator bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikapnya. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, secara keseluruhan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini tidak hanya didorong oleh substansi bidang SKI itu sendiri. Untuk mencapai tujuan pembelajaran SKI secara utuh, tidak cukup hanya dengan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga perlu memastikan bahwa nilai-nilai sejarah yang terkandung dalam pelajaran dapat dipahami oleh siswa sehingga dapat dijadikan sebagai contoh dan panutan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk membuat pelajaran SKI semenarik mungkin agar siswa tertarik dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keterampilan siswa dalam memperoleh pengetahuan (Ulfia & Irwandani, 2019 : 142). Pembelajaran melalui model ini lebih bermakna karena kegiatan ini menempatkan aktivitas siswa sebagai yang utama. Model ini memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk secara leluasa memperoleh ilmu pengetahuan, misalnya melalui diskusi, presentasi kelompok, dan turnamen. Ini memberikan siswa rasa memiliki dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat dinyatakan bahwa:

1. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran SKI. Dampaknya adalah mampu memperoleh hasil belajar SKI siswa yang tinggi pula. Ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga menghasilkan pencapaian akademik yang signifikan.
2. Setelah melakukan penelitian, menurut peneliti, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan TGT:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan suasana yang menarik dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memuaskan bagi siswa.
- b. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan interaksi antara siswa secara aktif dan memanfaatkan semua kemampuan yang dimiliki siswa. Selain itu, juga memperkuat interaksi antara siswa dan guru, yang menghasilkan umpan balik yang berharga terhadap materi yang diajarkan.
- c. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa secara kognitif, terutama dalam mata pelajaran yang diteliti, yaitu SKI.
- d. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga merangsang perkembangan kecerdasan sosial dan nilai afektif pada siswa. Ini termasuk rasa tanggung jawab siswa untuk berkontribusi yang terbaik bagi kelompoknya, kemampuan bekerja sama yang baik dalam satu kelompok, menghargai pendapat orang lain (toleransi), mempercayai kemampuan individu, dan menerima perbedaan individu.

Kekurangan TGT:

- a. Bagi guru :
 - 1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT membutuhkan persiapan turnamen yang memakan waktu, mengurangi efisiensi waktu pembelajaran. Namun, dengan perencanaan yang matang dan kolaborasi antar-guru, kelemahan ini dapat diatasi.
 - 2) Sulitnya mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademis yang beragam dapat diatasi dengan penentuan kelompok yang cermat oleh guru.
 - 3) Waktu diskusi siswa seringkali melebihi batas waktu yang ditetapkan, namun hal ini bisa diatasi dengan penguasaan kelas yang baik oleh guru.
 - b. Bagi siswa
Siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi mungkin kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi ini, guru perlu membimbing mereka dengan baik agar mampu mentransfer pengetahuan mereka kepada siswa lain dalam kelompok.
3. Untuk melakukan penelitian lanjutan atau pengembangan metode TGT dalam proses pembelajaran, peneliti harus memenuhi beberapa syarat agar hasilnya optimal. Beberapa ketentuan tersebut antara lain:
 - a. Harus ada usaha yang lebih dari guru terutama menyangkut dana dan waktu mempersiapkan pembelajarannya
 - b. Guru yang menerapkan metode pembelajaran ini harus memiliki komitmen yang tinggi dan wawasan yang memadai. Dengan komitmen dan semangat yang kuat, serta pemahaman yang cukup tentang metode tersebut, guru

- akan mampu mengatasi berbagai masalah yang mungkin timbul selama masa awal pembelajaran.
- c. Penerapan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT agak terasa sulit jika dilakukan, terutama oleh pemula, maka guru bisa meminta bantuan pada guru sejawat pada mata pelajaran yang sama di sekolah tersebut.
4. Pelaksanaan turnamen dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan di lingkungan sekolah. Sebagai contoh, peneliti pernah melakukan percobaan lanjutan dari metode TGT di luar kelas dan hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih rileks selama turnamen. Selain itu, metode pengambilan nomor untuk menentukan pembaca soal juga dapat dimodifikasi dengan menggunakan bola dadu yang telah dimodifikasi. Namun, untuk mengonfirmasi temuan ini, penelitian lebih lanjut diperlukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Quraniyah Bengkulu. Hal ini tercermin dari hasil observasi terhadap tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 59,3% pada siklus I menjadi 67,55% pada siklus II, dan kemudian mencapai 80,3% pada siklus III. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar SKI siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Hasil tes belajar menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 50% pada siklus I, menjadi 62,5% pada siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa dari waktu ke waktu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di MTs Assalimiyah Ciamis telah berhasil menjadikan pelajaran SKI lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, U. M. K., & Azis, A. (2019). Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.355>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Fitriani, E., Syifaunnufus Bayan Lombok Utara, S., & Matematika, P. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3533>
- Hardimansyah. (2021). PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL

- BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN FIQIH DI MTs NEGERI PUTUSSIBAU. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 143–156.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.
- Listiani. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI KISAH TELADAN NABI AYUB AS SISWA KELAS 6 MI NU 71 UNGGULAN KARANGANOM. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 422.
- Luh, N., & Armidi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Mahsup, & Anwar, Y. S. (2020). Development of structured modules to improve the mathematical understanding of the circle concept in class VIII Mataram 17 junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1465(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1465/1/012074>
- Ma'rifah Setiawati, S., Psi, S., Bimbingan, G., Konseling, D., Negeri, M., & Surabaya, K. (2018). “HELPER” Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? “HELPER” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31.
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In Pradina Pustaka.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724
- Rahman, S. (2021). *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Setyaningsih et al. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA*. 5(1).
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1–14.
- Yati, Y., & Oktariani, M. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 128.