
Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pada Pelajaran SKI Kelas 7 MTs Ziyadatut Taqwa Pamekasan

Musyarrofah¹, Maulida Aliyatun Nikmah², Nailul Farah Hawa³, Muliyatul Maghfiroh⁴

^{1,2,3}UIN Madura, Indonesia

Email Correspondence : musyarrofah959@gmail.com

Kata Kunci :

Model Pembelajaran TGT, Hasil Belajar, SKI, Teams Games Tournament.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Ziyadatut Taqwa melalui proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran SKI melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa.

Keywords :

TGT Learning Model, Learning Outcomes, Islamic Cultural History (SKI), Teams Games Tournament.

Abstract

This study was conducted to examine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model as an effort to improve students' learning outcomes in Islamic Cultural History (SKI) for seventh-grade students at MTs Ziyadatut Taqwa through a more active,

collaborative, and enjoyable learning process. The objective of this research was to determine the effectiveness of the TGT learning model in improving students' learning outcomes in SKI. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were seventh-grade students of MTs Ziyadatut Taqwa. Data were collected through classroom observations, learning achievement tests, and documentation. The findings revealed that the implementation of the TGT learning model improved students' learning outcomes. This was evidenced by the increase in students' average scores and the percentage of learning mastery in each cycle. In addition, students became more active, enthusiastic, and motivated in participating in SKI lessons through group discussions, games, and academic tournaments. In conclusion, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model was effective in improving the learning outcomes of seventh-grade students in the SKI subject at MTs Ziyadatut Taqwa.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, dalam kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan hasil belajar belum maksimal. Pemerintah berusaha untuk menyesuaikan praktik pembelajaran yang sesuai dengan zaman dimana siswa dapat belajar dengan merdeka sesuai dengan kebutuhan mereka dan zaman, serta guru dapat berekspeksi dengan menerapkan berbagai model, metode, media, ruang, waktu, bahkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Belajar adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan seorang individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku menuju kearah yang lebih baik

Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa dituntut tidak hanya memahami materi sejarah, tetapi juga mampu mengambil hikmah dan nilai-nilai keteladanan dari peristiwa sejarah Islam. Akan tetapi, pembelajaran SKI sering dianggap membosankan karena banyaknya materi hafalan, tokoh, serta peristiwa sejarah yang harus dipahami siswa. Kondisi tersebut juga dapat terjadi pada siswa kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa, di mana sebagian siswa masih menunjukkan rendahnya minat belajar, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. (Lestari et al., 2018). Oleh

karena itu penting untuk memberikan pemahaman tentang SKI kepada siswa dimulai sejak dini dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran SKI, guru dapat melakukan penilaian sehingga diperoleh hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa mendapat pengalaman belajarnya (Sudjana, 2016). Sejalan dengan itu, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa dari serangkaian kegiatan belajar yang telah dilaksanakn sesuai dengan tujuan pembelajaran (Purwanto, 2016). Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui kegiatan belajar (Ahmad, 2016). Sejalan dengan itu berdasarkan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Sekolah Dasar dan Menengah menyatakan bahwa penilaian hasil belajar siswa pada pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan

Dalam kegiatan pembelajaran harus melibatkan beberapa pihak agar pembelajaran berjalan dengan baik dan berhasil diantaranya adalah guru, siswa, orang tua siswa, dan sekolah sebagai penunjang sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan belajar siswa. Terciptanya hasil belajar yang baik tidak lepas dari perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas. Pada kurikulum merdeka yang telah ditetapkan di Indonesia sejak tahun ajaran baru 2022 dengan inti merdeka belajar menerangkan adanya beberapa model pembelajaran yang disarankan untuk diimplementasikan dikarenakan cocok dengan kurikulum merdeka. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran TGT Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan teknik bermain yang juga menuntut siswa untuk berkompetisi melalui turnamen. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa bekerja dalam kelompok dan dapat mengungkapkan ide dan gagasan topik yang dibahas (Ningsih, 2018). Hal ini sejalan dengan (Amroellah, 2020) model TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Izzudin et al., 2022) terdiri dari 5 langkah tahapan antara lain, 1) penyajian kelas, 2) pembentukan kelompok, 3) games, 4) turnamen (pertandingan), dan 5) team recognize (penghargaan kelompok). Model TGT menekankan pembentukan tim atau kelompok belajar secara heterogen tidak menuntut tingkat akademik masing-masing siswa (Dwijayanti, 2020).

Sehingga model pembelajaran ini mempunyai keunggulan yaitu melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan peran siswa sebagai tutor sebaya, memberikan kesempatan siswa untuk berfikir, terlibat aktif dalam

kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Penggunaan model ini diharapkan akan lebih meningkatkan keaktifan siswa, kerjasama antar kelompok, kreativitas siswa, serta komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa yang dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sunsudin, 2020) dengan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus terakhir mencapai 100%. menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model TGT.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi SKI. Selain itu, melalui kegiatan diskusi kelompok dan turnamen, siswa dapat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran SKI di MTs Ziyadatut Taqwa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Ziyadatut Taqwa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif bagi guru dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Ziyadatut Taqwa. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara bertahap dan berulang dalam beberapa siklus hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Pengertian Teams Games Tournament

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi antar siswa dalam bentuk turnamen. Model ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin bersama rekannya di Universitas Johns Hopkins. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan berbeda untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Menurut Robert E. Slavin, model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Model pembelajaran TGT melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran tanpa membedakan status sosial maupun

kemampuan akademik. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berlatih bekerja sama, bertanggung jawab, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan dan turnamen akademik.

Rusman mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa memiliki kemampuan jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu.¹ Dalam model pembelajaran ini, memberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens diantara para siswa dengan latar belakang ras berbeda. Hal ini merupakan solusi yang ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Pada model pembelajaran ini merupakan contoh dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan (Hariyanto Agus, Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik (Magdalena, 2021)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok, permainan, dan kompetisi akademik untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa.

Langkah- langkah Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Berikut langkah-langkah penggunaan pembelajaran team games tournament sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian dikelas. Saat guru menyajikan materi, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, agar mereka bisa bekerja dengan baik pada saat game dan turnamen melawan kelompok lain, karena skor game menentukan skor kelompok.
- b. Guru membentuk siswa menjadi kelompok yang terdiri atas 4-5 orang yang anggotanya heterogen. Siswa akan belajar dan lebih mendalami materi pelajaran bersama teman sekelompoknya untuk mempersiapkan anggota kelompoknya pada saat game.
- c. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang telah disiapkan dalam kota soal. Game ini dilakukan untuk menguji pengetahuan siswa setelah mempelajari sebuah materi. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan 5 orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Siswa mengambil soal yang ada didalam kotak soal dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan soal yang diambil. Siswa yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.

- d. Turnamen adalah sebuah struktur game berlangsung. Turnamen dilaksanakan setelah guru melakukan presentasi kelas dan siswa menyimak, memahami serta mengerjakan lembar kerja yang dibagikan kesetiap kelompok. Guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen dimana siswa memperoleh nilai pretest tertinggi dikelompok ke meja 1 dengan siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama begitupun seterusnya. Jadi didalam setiap meja turnamen diusahakan siswa homogen.
- e. Rekognisi tim. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat/hadiah apabila rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran SKI Kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa

Dalam pembelajaran SKI, siswa sering merasa bosan karena materi banyak berisi sejarah, tokoh, dan peristiwa yang harus dipahami serta dihafal. Dengan menggunakan model TGT, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Hal tersebut dapat meningkatkan semangat belajar, kerja sama antar siswa, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Melalui wawancara dengan guru SKI bahwa:

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan langkah yang tepat dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa, seperti kerja sama, sportivitas, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan. Suasana kompetisi yang sehat dalam turnamen juga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. (Jamila, 2026)

Dengan penelitian tentang penerapan TGT ini sangat relevan diterapkan di madrasah maupun sekolah karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern yang menekankan student centered learning atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam belajar secara aktif. Namun, penerapan model TGT juga memerlukan persiapan yang matang dari guru. Guru harus mampu mengatur waktu, membentuk kelompok yang seimbang, serta menyiapkan media dan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Jika tidak dikelola dengan baik, suasana kelas bisa menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa. Peningkatan tersebut terlihat dari aspek kognitif, afektif, maupun keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum penerapan model TGT, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebagian besar siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimum.

Setelah diterapkan model pembelajaran TGT pada siklus I, terjadi perubahan dalam proses pembelajaran. Siswa mulai terlibat aktif melalui kegiatan diskusi kelompok, kerja sama tim, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Aktivitas tersebut membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Meskipun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif secara maksimal dalam kegiatan kelompok.

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus sebelumnya, seperti memberikan pengarahan yang lebih jelas, meningkatkan pengelolaan kelompok, serta memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif. Hasilnya, keaktifan dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Siswa terlihat lebih antusias dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti turnamen akademik. Selain itu, kerja sama antaranggota kelompok juga semakin baik.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus I dan kembali meningkat pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga sebagian besar siswa berhasil mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan.

Dengan demikian, dapat dianalisis bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan implementasi metode Teams Games Tournament

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. .Terjalannya 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(Yanti 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. 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 RamaiKarena 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 Memada. Hal ini tentu membutuhkan persiapan yang lebih banyak dari guru.
6. Ketergantungan Siswa terhadap HadiahKarena 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).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik.

Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga mampu mengembangkan kerja sama, rasa tanggung jawab, dan interaksi sosial antar siswa. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran SKI untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII MTs Ziyadatut Taqwa.

REFRENSI

- Abdullah, L. J. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media ICT Terhadap Sikap Tanggung Jawab Dan Prestasi Belajar PKN Materi Globalisasi Pada Kelas IV Sekolah Dasar, (Doctoral dissertation: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. 2016),
- Ashlach : Journal of Islamic Education Sofiyulloh, Riska Mufidah | Model Pembelajaran TGT sebagai Upaya Meningkatkan Keterlibatan Aktif dan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI | 71 Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal 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.
- Evilijanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1>.
- 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 Putri Hasyimiyah Q.2, I. R. (2023). Penggunaan 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.v3i1.2488>
- 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.