

Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model Teams Games Tournament Siswa Kelas VI Mi Ianatusshibyan 1

Nisa Ul-Ummami¹, M. Sukron², Eka Tusyana³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: Ulumaminisa@gmail.com¹

Keywords:

Learning Outcomes, History of Islamic Culture, Team Game Tournament, Cooperative Learning

Kata kunci:

Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Turnamen Permainan Beregu, Pembelajaran Kooperatif

Abstract

This study aims to improve learning outcomes in Islamic Cultural History (ISCR) through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model for sixth-grade students at MI Ianatusshibyan 1. Initial challenges indicated that student learning outcomes were still below the minimum mastery standard, characterized by poor conceptual understanding, lack of student interest in the material, and limited active interaction during the learning process. The TGT learning model was chosen as an innovative solution because it combines group work, academic games, and healthy competition, creating a fun and motivating learning environment. The study used a classroom action research (CAR) method, implemented in two cycles, encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning outcome tests, student activity observation sheets, and documentation. The results showed that the implementation of the TGT model significantly improved student learning outcomes. This was evident in the increase in students' average grades in each cycle and their increased participation in group learning activities and tournaments. Students became more active, enthusiastic, and understood the material more easily through the game-based approach and teamwork. Thus, the Teams Games Tournament model has proven effective in improving SKI learning outcomes at MI Ianatusshibyan 1.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (KSBI) melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) bagi siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1. Kendala awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah standar penguasaan minimal (SKM), ditandai dengan pemahaman konsep yang kurang, minat siswa yang kurang, dan interaksi aktif yang terbatas selama proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT dipilih sebagai solusi inovatif karena menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa di setiap siklus dan peningkatan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar kelompok dan turnamen. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi melalui pendekatan berbasis permainan dan kerja sama tim. Dengan demikian, model Turnamen Permainan Beregu terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI di MI Ianatusshibyan 1.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran di madrasah tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam mengembangkan wawasan keislaman anak adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). (Widiani, Esaputra, and Widiastuti 2023) Pembelajaran SKI bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang perjalanan sejarah umat Islam, perkembangan peradaban Islam, tokoh-tokoh Islam, serta nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung di dalamnya. Pemahaman mendalam terhadap SKI diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap agama serta menanamkan keteladanan dari para tokoh Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, pembelajaran SKI di banyak lembaga pendidikan dasar, termasuk di MI Ianatusshibyan 1, masih menemui berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (Amrulloh and Wijaya 2025)

Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut antara lain metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, kurangnya variasi dalam penyajian materi, serta minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut mereka berpikir kritis atau bekerja sama. Pelajaran SKI sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena banyak berisi hafalan, seperti nama tokoh, kejadian tahun, dan perkembangan peradaban tertentu. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka kurang termotivasi untuk membaca materi dan memahami konteks sejarah secara mendalam. Akibatnya, hasil belajar mereka tidak maksimal. (Zuhri 2021)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan,

interaktif, dan melibatkan keikutsertaan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, serta kompetisi dalam turnamen akademik. TGT memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, serta turnamen yang memungkinkan siswa mengukur kemampuan mereka melalui permainan yang terstruktur. Penggunaan TGT dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. (Arlina dkk 2023)

Model TGT memiliki beberapa keunggulan dibandingkan model pembelajaran tradisional. Pertama, siswa bekerja dalam kelompok heterogen yang terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini mendorong kerja sama dan saling membantu antar siswa. Kedua, adanya elemen permainan (games) dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Ketiga, kompetisi dalam bentuk turnamen membuat siswa lebih antusias untuk memahami materi agar mereka dapat memperoleh skor tinggi. Keempat, penghargaan kelompok (team reward) memotivasi siswa untuk memberikan kontribusi maksimal demi keberhasilan kelompok. Keseluruhan aspek tersebut menjadikan TGT sebagai salah satu model yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. (Julia 2024)

Penerapan model TGT pada pembelajaran SKI di MI Ianatusshibyan 1 diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa. Melalui model ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, permainan edukatif, dan turnamen akademik. (Usman et al. 2024) Dengan demikian, siswa dapat memahami materi SKI dengan cara yang lebih menyenangkan, tidak hanya sekedar menghafal, tetapi benar-benar memahami alur dan nilai yang terkandung dalam sejarah Islam. Selain itu, pembelajaran TGT menekankan pentingnya kolaborasi dan kekompakan kelompok. Siswa belajar untuk saling membantu, mengarahkan, dan memastikan bahwa setiap anggota memahami materi yang dipelajari. Hal ini sangat sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan nilai-nilai kerja sama (ta'awun), tanggung jawab, dan persaudaraan. Pembelajaran SKI melalui model TGT ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dari aspek kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan sosial siswa. (Abas and Lestari 2022)

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar SKI siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan

model pembelajaran di madrasah, khususnya pada mata pelajaran SKI. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkuat bukti bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat menjadi alternatif solusi bagi permasalahan rendahnya hasil belajar.(Islami, Usmaedi, and Bastaman 1970)

Secara praktis, guru dapat menerapkan model ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Dengan demikian, pendahuluan ini menegaskan bahwa penerapan model Teams Games Tournament merupakan upaya strategi dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa MI.(Suherlan 2024) Melalui pendekatan yang menggabungkan kerja sama, permainan, dan kompetisi yang sehat, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mampu memahami materi secara mendalam. Harapannya, penelitian ini mampu memberikan gambaran nyata tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar SKI di MI Ianatusshibyan 1 dan menjadi rekomendasi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.(Masytoh et al. 2025)

KERANGKA TEORITIK

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hasil belajar lebih dominan pada ranah kognitif berupa pemahaman terhadap peristiwa sejarah, tokoh-tokoh Islam,(Imron Julianto, Surya Hadi Dharma, and H.TB.Abdul Hamid 2024) nilai-nilai perjuangan, serta perkembangan peradaban Islam. Rendahnya hasil belajar biasanya disebabkan oleh kurangnya minat belajar, metode mengajar yang monoton, dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.(Khusna, Nursafitri, and Sari 2024)

Pembelajaran SKI di MI bertujuan untuk menanamkan pengetahuan sejarah Islam, menumbuhkan karakter mulia, serta memberikan teladan melalui kisah para tokoh dan peristiwa penting dalam perkembangan Islam. Namun pada kenyataannya, pembelajaran SKI sering dipandang sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, pembelajaran SKI perlu dikembangkan melalui pendekatan kooperatif dan metode inovatif yang membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat langsung dalam memahami materi sejarah.(Nababan, Sihalohe, and Tambunan 2023)

Model Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. TGT mengombinasikan kerja sama

kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi antar kelompok dalam bentuk turnamen. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa termotivasi untuk belajar. TGT terdiri dari beberapa komponen utama.(Nurlaila, Bagus, and Setiawan 2025) Presentasi Kelas, guru menyampaikan materi yang kemudian akan menjadi dasar permainan. Kelompok Belajar (Teams), siswa dibagi menjadi kelompok heterogen yang bekerja sama memahami materi. Games, berupa permainan akademik berisi pertanyaan terkait materi. Turnamen, siswa saling menjawab pertanyaan di meja turnamen. Penghargaan Kelompok, diberikan berdasarkan skor akumulatif setiap anggota kelompok. Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga termotivasi untuk berkompetisi secara sehat.(Sahliah and Syukur 2024)

Model TGT sangat relevan untuk meningkatkan hasil belajar SKI karena karakteristiknya yang komunikatif, kolaboratif, dan kompetitif. Dalam pembelajaran sejarah, metode ini membantu siswa memahami materi dengan cara aktif berdiskusi, mendengar pendapat teman, dan menyelesaikan soal permainan. Aktivitas belajar yang interaktif membuat siswa lebih mudah mengingat fakta sejarah dan alur cerita, sehingga hasil belajar meningkat.(Agusnul Hakim and Muhammad Fahrurrozi 2025) Selain itu, kompetisi-kompetisi memicu minat dan rasa ingin menang, sehingga siswa terdorong untuk mempelajari materi dengan lebih serius. Kerja sama kelompok juga membuat siswa saling membantu, khususnya siswa yang memiliki kemampuan rendah, sehingga tercipta pemerataan pemahaman di dalam kelas. Dengan demikian, kerangka teoritik ini menegaskan bahwa penerapan TGT merupakan pendekatan efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1 karena mampu memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara merugikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara sistematis melalui tindakan nyata di kelas, sekaligus menggabungkan perubahan hasil belajar siswa setelah tindakan yang diberikan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dan perbaikan dari pelaksanaan pada siklus I. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1 sebanyak sejumlah siswa yang mengikuti pembelajaran SKI pada tahun ajaran

penelitian. Siswa memiliki karakteristik heterogen baik dari segi kemampuan akademik maupun motivasi belajar.

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi. Tes hasil belajar, digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi SKI baik sebelum maupun sesudah tindakan. Observasi, dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, daftar hadir, nilai siswa, serta perangkat pembelajaran yang mendukung penelitian. Instrumen penelitian meliputi: soal tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan rubrik penilaian turnamen dalam model TGT. Seluruh instrumen disusun berdasarkan kompetensi dasar SKI kelas VI dan indikator hasil belajar yang telah ditetapkan.

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Nilai tes dianalisis untuk melihat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Data observasi dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan perubahan aktivitas siswa dan efektivitas penerapan model TGT. Penelitian dikatakan berhasil apabila Minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar, Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran, Suasana kelas menjadi lebih aktif, kooperatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran sistematis tentang bagaimana model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar SKI pada siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, observasi aktivitas guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Sebelum tindakan diberikan, guru memberikan tes awal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka terkait materi SKI yang akan dipelajari. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hanya sekitar 35% siswa yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan sisanya masih berada pada kategori rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya keterlibatan aktif siswa, serta minimnya variasi strategi yang membuat pembelajaran SKI terkesan

monoton. Selain itu, sebagian siswa tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran karena menganggap materi sejarah sulit diingat.

Kondisi awal tersebut menjadi dasar peneliti untuk menerapkan model TGT sebagai alternatif pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu melibatkan seluruh siswa. Pada siklus I, guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, materi SKI, kartu permainan akademik, dan lembar turnamen. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakter. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Proses pembelajaran dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang materi SKI dan aturan permainan TGT.

Selanjutnya siswa berdiskusi dalam kelompok dan saling membantu memahami materi. Setelah kegiatan diskusi selesai, siswa mengikuti games dan turnamen dengan sistem skor individu yang akan diakumulasikan menjadi nilai kelompok. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat meskipun belum optimal. Sebagian siswa masih terlihat pasif saat diskusi kelompok, namun mereka mulai menunjukkan minat ketika memasuki sesi permainan turnamen. Guru juga mulai meningkatkan keterampilan dalam mengelola waktu dan memberikan instruksi.

Tes hasil belajar pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan pra-tindakan. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 35% menjadi 62%. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi SKI. Meskipun demikian, masih ada sebagian siswa yang belum fokus saat kegiatan diskusi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi belum maksimal. Berdasarkan hasil refleksi, beberapa hal perlu diperbaiki untuk siklus selanjutnya, seperti: Guru harus lebih tegas dalam membagi waktu pembelajaran. Motivasi siswa perlu ditingkatkan terutama pada tahap diskusi kelompok.

Guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan kartu permainan agar sesuai dengan kemampuan siswa. Perlu meningkatkan peran ketua kelompok dalam mengatur anggota agar lebih aktif. Perbaikan dilakukan pada RPP, proses kegiatan, dan media permainan. Guru memberikan motivasi tambahan kepada siswa agar lebih bersemangat mengikuti diskusi kelompok. Kelompok yang sudah terbentuk sebelumnya tetap dipertahankan untuk menjaga kekompakan. Pada siklus II, pembelajaran berlangsung lebih efektif. Guru memberikan presentasi awal secara menarik menggunakan alat bantu visual. Selama kegiatan kelompok, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling membantu memecahkan soal, serta menyusun strategi sebelum mengikuti turnamen.

Pada sesi turnamen, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan siklus I. Persaingan antar siswa berjalan secara sehat dan

menyenangkan. Setiap siswa berusaha memberikan jawaban terbaik untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan berpartisipasi dengan penuh semangat dalam turnamen. Guru juga terlihat lebih terampil dalam mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, dan mengontrol dinamika kelompok. Hasil tes akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 86%, melebihi indikator keberhasilan penelitian.

Nilai rata-rata kelas juga terus meningkat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu membantu siswa memahami konsep sejarah dengan lebih mudah melalui aktivitas kolaboratif dan kompetitif. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan perkembangan yang signifikan. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada sesi turnamen dan aktif memberikan pendapat saat diskusi kelompok. Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1 pada mata pelajaran SKI. Peningkatan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan Slavin bahwa TGT efektif untuk meningkatkan prestasi akademik karena melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan kelompok, permainan akademik, dan kompetisi. Model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi. Aktivitas diskusi kelompok membantu siswa memperkuat pemahaman melalui interaksi sosial, sedangkan sesi turnamen meningkatkan motivasi intrinsik melalui kompetisi sehat. Kegiatan permainan juga menjadikan pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Dalam konteks pembelajaran SKI, TGT sangat relevan karena materi sejarah sering dianggap membosankan jika hanya disampaikan melalui ceramah.

Dengan TGT, siswa dapat mengingat fakta sejarah dengan lebih mudah karena konsep disajikan dalam bentuk permainan dan interaksi kelompok. Dampaknya terlihat pada peningkatan hasil belajar dari pra-tindakan, siklus I, hingga siklus II. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI. Model ini dapat menjadi alternatif yang dapat diterapkan oleh guru-guru MI untuk

menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VI MI Ianatusshibyan 1. Sebelum tindakan diberikan, hasil belajar siswa berada pada kategori rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model TGT pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar maupun aktivitas siswa, meskipun belum mencapai target yang diharapkan. Siswa mulai terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok dan menunjukkan antusiasme pada tahap permainan dan turnamen. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 35% pada pratindakan menjadi 62% pada akhir siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada pelaksanaan tindakan, hasil belajar siswa meningkat lebih signifikan. Suasana kelas menjadi lebih aktif, kondusif, dan kolaboratif. Aktivitas siswa dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan turnamen semakin meningkat. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa 86% siswa telah mencapai KKM, sehingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yang konsisten. Secara keseluruhan, model Teams Games Tournament mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan bermakna bagi siswa. Melalui kombinasi antara kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi sejarah, mengingat fakta-fakta penting, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model TGT layak diterapkan sebagai alternatif pembelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Ianatusshibyan 1 maupun sekolah lainnya.

REFERENSI

- Abas, Saehu, and Euis Winda Lestari. 2022. "Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Blogging (Vlog)." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 4(1):28–41. doi:10.61227/arji.v4i1.62.
- Agusnul Hakim, and Muhammad Fahrurrozi. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Lombok Barat" *Volume 2, Nomor 6 2026*

- Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Action Research Journal* 1(1):34–44. doi:10.63987/arj.v1i1.35.
- Amrulloh, Lutfi, and Adi Wijaya. 2025. "The Implementation of Learning Models Team Game Tournament (TGT) In Increasing Student Activeness in the History of Islamic Culture Subject." *International Journal on ...* 8(2):50–59. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/IJoASER/>.
- Arlina dkk. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung." *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* Vol 1(No 4):Hal 1 21-32.
- Imron Julianto, Surya Hadi Dharma, and H.TB.Abdul Hamid. 2024. "Implementasi Model Teams Games Tournament Terhadap Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dan Bagaimana Cara Guru SKI Memotivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas X." *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(2):128–36. doi:10.58540/pijar.v2i2.513.
- Islami, Muhamad Rafly, Usmaedi Usmaedi, and Weny W. Bastaman. 1970. "Penerapan Pembelajaran Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Iis I." *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 12(2):1–7. doi:10.69744/kamaca.v12i2.355.
- Julia, Rispa. 2024. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Simpang." *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi* 2(3):478–85.
- Khusna, Diana Ni'matul, Laila Nursafitri, and Nur Indah Sari. 2024. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." *Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 6(2):148–54. doi:10.31000/jkip.v6i2.12800.
- Masytoh, E. U., E. A. Ismaya, L. A. Riswari, Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, and Jawa Tengah. 2025. "PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA SEJARAH TERHADAP HASIL." 9(2):227–38.
- Nababan, Damayanti, Lasmaria Sihaloho, and Leli Siopani Tambunan. 2023. "Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2(2):548.
- Nurlaila, Lulu, Solihah Bagus, and Usep Setiawan. 2025. "KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS X MA Al-Ahliyah." 3(6):733–39.
- Sahliah, Nailah, and Taufik Abdillah Syukur. 2024. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Turnamen Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Di MI Darussa'adah Pasar Rebo Jakarta Selatan." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(2):866–78.

doi:10.60126/maras.v2i2.293.

- Suherlan, E. 2024. "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." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2(2):43-55.
- Usman, Asep Tutun, Nenden Munawaroh, Pajar Prahmana, and Iman Saifullah. 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 Subj." *Intelek Insan Cendikia* 1(6):2143-60.
- Widiani, Ni Komang, I. Nyoman Tri Esaputra, and Ni Putu Kusuma Widiastuti. 2023. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 7(4):553-58. doi:10.23887/jear.v7i4.67446.
- Zuhri, Saifuddin. 2021. "Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar PAI Dan BP Materi Bersikap Dan Berperilaku Jujur Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kesamben Korwil Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang." *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* 1(2):271-76. <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip/article/view/192%0Ahttps://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip/article/download/192/125>.