

**PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DALAM MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MADRASAH  
IBTIDAIYAH**

Alayk Hikam Badruttamam<sup>1</sup>, Dinar Ramadhani<sup>2</sup>, Putri Nurul Aini<sup>3</sup>, Septiana Ramadhani<sup>4</sup>, Bunga Aulia Azzahra<sup>5</sup>, Widia Sinta Wati<sup>6</sup>, Safa Sabina<sup>7</sup>, Dian Rif'iyati<sup>8</sup>

<sup>1-8</sup>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid

<sup>1</sup> [alayk.hikam.badruttamam24098@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:alayk.hikam.badruttamam24098@mhs.uingusdur.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the view that the subject of Islamic Cultural History (SKI) has received limited attention, as most of the material is delivered in a narrative manner that tends to be monotonous. Although lectures remain a relevant method for SKI, alternative approaches are needed to enhance student engagement and reduce boredom. The purpose of this research is to describe the condition of SKI learning, explain the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT), and analyze its implications for student activeness in the learning process. This study employs a qualitative approach with a library research method, examining various sources such as books, scientific journals, and previous relevant studies. Data collection techniques were carried out through documentation, while data analysis used descriptive qualitative analysis. The findings indicate that the application of the TGT model can increase student activeness through group work, games, and tournaments that encourage active participation. Furthermore, the TGT model creates a more interactive and enjoyable learning atmosphere, which positively impacts students' understanding and learning outcomes. Thus, the TGT learning model can serve as an effective alternative for improving the quality of SKI learning in Madrasah Ibtidaiyah.*

*Keywords: TGT Learning Model, Student Activeness, Islamic Cultural History, Madrasah Ibtidaiyah.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pandangan bahwa pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) selama ini kurang mendapat perhatian, karena sebagian besar materi disampaikan secara naratif dan cenderung membosankan. Meskipun ceramah tetap menjadi salah satu metode yang relevan untuk SKI, penerapan metode alternatif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kebosanan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran SKI, menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), serta menganalisis implikasinya terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan metode studi pustaka (library research), dengan mengkaji berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan kerja kelompok, permainan, dan turnamen yang mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, model TGT juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT, keaktifan siswa, Sejarah Kebudayaan Islam, Madrasah Ibtidaiyah.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sejarah dan peradaban Islam kepada siswa. Melalui pembelajaran SKI, siswa diharapkan tidak hanya memahami peristiwa sejarah, tetapi juga mampu mengambil hikmah dan menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih sering berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Di era digital, terdapat peluang untuk memperbarui metode penyampaian pembelajaran yang selama ini masih didominasi oleh ceramah. Meskipun metode ceramah tetap relevan digunakan dalam pembelajaran SKI, diperlukan metode alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa merupakan aspek penting dalam pembelajaran karena siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapat, serta lebih terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Menurut Rusman, model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang efektif

untuk meningkatkan partisipasi siswa karena menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar dari teman sekelompoknya sehingga pemahaman materi dapat menjadi lebih baik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan kompetisi sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Menurut Arlina dkk., model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Menurut Noviana dan Okimustava, penerapan model TGT mampu meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian akademik, interaksi positif antarsiswa, rasa percaya diri, serta sikap penerimaan

terhadap teman yang berbeda. Dengan demikian, model ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada perkembangan sosial siswa.

Dalam konteks pembelajaran SKI, penggunaan model TGT dinilai sesuai karena materi SKI cenderung panjang, naratif, dan banyak memuat hafalan. Kehadiran unsur permainan, kerja kelompok, dan turnamen dalam model TGT dapat membantu siswa lebih tertarik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa juga lebih terdorong untuk aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, menjelaskan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), serta menganalisis implikasinya terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka (library research). Menurut Zed, studi pustaka

merupakan penelitian yang memanfaatkan berbagai sumber kepustakaan, seperti buku, jurnal, dokumen, dan hasil penelitian terdahulu sebagai sumber utama data penelitian. Dengan demikian, penelitian ini tidak dilakukan secara langsung di lapangan, melainkan melalui kajian terhadap berbagai referensi yang relevan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), model Teams Games Tournament (TGT), dan keaktifan siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur terhadap berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian. Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari catatan, buku, jurnal, arsip, maupun dokumen lain yang relevan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer berupa artikel dan jurnal ilmiah yang membahas penerapan model TGT dalam pembelajaran. Adapun sumber data sekunder berupa buku, skripsi, prosiding, dan berbagai referensi lain yang mendukung

pembahasan mengenai pembelajaran SKI dan keaktifan siswa.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Menurut Moleong, analisis isi digunakan untuk memahami dan menafsirkan makna yang terkandung dalam suatu dokumen atau teks. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan berbagai informasi yang ditemukan dalam sumber-sumber pustaka sehingga diperoleh gambaran mengenai penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Menurut Sugiyono, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan berbagai informasi dari sumber yang berbeda agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang

lebih objektif mengenai efektivitas model TGT dalam pembelajaran SKI

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rusman, pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut membuat pembelajaran SKI sering dianggap membosankan karena materi yang disampaikan cenderung bersifat hafalan dan naratif.

Menurut Huda, model pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi siswa karena model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini mengombinasikan kegiatan belajar kelompok, permainan, dan turnamen akademik sehingga suasana belajar

menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Slavin, model TGT dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri atas beberapa anggota dengan kemampuan yang berbeda. Setelah guru menjelaskan materi, siswa berdiskusi bersama kelompoknya, kemudian mengikuti permainan dan turnamen untuk menguji pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil penelitian Arlina dkk., penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang awalnya pasif mulai berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta memberikan pendapat ketika berdiskusi dengan kelompoknya.

Penelitian Noviana dan Okimustava juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama. Siswa merasa lebih tertarik mengikuti

pembelajaran karena terdapat unsur permainan dan kompetisi. Selain itu, penghargaan kelompok dalam model TGT mendorong siswa untuk belajar lebih serius agar kelompoknya memperoleh hasil terbaik.

Menurut Trianto, pembelajaran kooperatif seperti TGT juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial, seperti bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Kemampuan tersebut penting dalam pembelajaran SKI karena siswa tidak hanya dituntut memahami materi sejarah Islam, tetapi juga meneladani nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya.

Dalam pembelajaran SKI, model TGT sangat sesuai diterapkan karena materi SKI banyak memuat kisah, tokoh, dan peristiwa sejarah Islam yang dapat dikemas dalam bentuk permainan atau kuis. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami isi pelajaran melalui diskusi dan interaksi bersama teman-temannya.

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Madrasah

Ibtidaiyah pada dasarnya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dalam pembelajaran konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi. Menurut Rusman, pembelajaran yang terlalu didominasi guru dapat menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpikir kritis, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut sering terjadi pada pembelajaran SKI karena materi yang dipelajari banyak berisi nama tokoh, tahun, tempat, dan peristiwa sejarah Islam. Materi yang bersifat naratif dan panjang membuat siswa mudah merasa bosan apabila guru hanya menggunakan metode ceramah. Menurut Huda, pembelajaran yang monoton akan membuat siswa kurang termotivasi karena mereka tidak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang

lebih variatif agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin, TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam kelompok yang heterogen sehingga mereka dapat saling membantu memahami materi. Setelah proses diskusi selesai, siswa mengikuti permainan dan turnamen yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Model TGT dinilai efektif diterapkan dalam pembelajaran SKI karena karakteristik materi SKI sangat sesuai dengan bentuk permainan dan kuis. Materi seperti nama tokoh Islam, peristiwa penting, masa perkembangan Islam, atau peninggalan sejarah dapat diubah menjadi pertanyaan-pertanyaan yang menarik. Misalnya, siswa dapat diminta mencocokkan tokoh dengan perannya, menyusun urutan peristiwa sejarah, atau menjawab kuis tentang kerajaan Islam. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi,

tetapi juga memahami isi pelajaran secara lebih mendalam.

Keaktifan siswa dalam model TGT dapat terlihat dari beberapa hal. Pertama, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok karena mereka harus memahami materi sebelum mengikuti turnamen. Kedua, siswa lebih berani bertanya kepada guru maupun teman apabila ada materi yang belum dipahami. Ketiga, siswa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat saat kegiatan berlangsung. Menurut Trianto, pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi antarsiswa karena siswa belajar untuk bekerja sama dan saling membantu mencapai tujuan bersama.

Selain meningkatkan keaktifan, model TGT juga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Huda, adanya unsur permainan dan kompetisi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih semangat belajar. Siswa merasa tertantang untuk memperoleh nilai terbaik bagi kelompoknya sehingga mereka lebih serius memperhatikan materi yang diajarkan. Penghargaan kelompok dalam model

TGT juga membuat siswa merasa hasil kerja mereka dihargai.

Berdasarkan hasil penelitian Arlina dkk., penerapan model TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar. Ketika siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan, maka pemahaman mereka terhadap materi juga akan meningkat.

Meskipun demikian, model TGT juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Slavin, model ini memerlukan persiapan yang cukup matang karena guru harus menyiapkan materi, permainan, soal turnamen, dan sistem penilaian. Selain itu, guru juga harus mampu mengelola kelas dengan baik agar kegiatan diskusi dan turnamen tidak menimbulkan suasana yang terlalu ramai. Jika tidak dikelola dengan baik, siswa justru dapat lebih fokus pada permainan daripada memahami materi pembelajaran.

Dalam penerapannya di Madrasah Ibtidaiyah, guru juga dapat menghadapi beberapa hambatan,

seperti keterbatasan waktu, jumlah siswa yang terlalu banyak, dan perbedaan kemampuan antarsiswa. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang baik, misalnya dengan membuat kelompok yang seimbang, memilih materi yang sesuai, dan menggunakan aturan permainan yang sederhana.

Dengan demikian, model Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Model ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya keaktifan siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang didominasi

oleh metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik terhadap materi, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik karena memadukan kerja kelompok, permainan, dan turnamen. Melalui model TGT, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

Selain meningkatkan keaktifan, model TGT juga membantu siswa memahami materi SKI dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan sosial seperti tanggung jawab, kerja sama, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) layak digunakan sebagai salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

Guru sebaiknya mulai menggunakan model pembelajaran

yang lebih variatif dan tidak hanya bergantung pada metode ceramah. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT) karena model ini mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Sekolah juga diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana, media, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selain itu, guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar penerapan model TGT dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lapangan mengenai penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran SKI atau mata pelajaran lain di Madrasah Ibtidaiyah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia, E. V. (2023). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1), 16–21.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riswana, R., Khaerunnisa, K., & Annisa. (2024). Penerapan model teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Lempu PGSD*, 1(2), 139–147.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1).
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.