



**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MODEL TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS X MA Al-Ahliyah**

Lulu Nurlaila¹, Solihah Bagus², Usep Setiawan³

^{1,2,3} STAI DR. KH. EZ MUTTAQIEN PURWAKARTA

lulunurlaila2@gmail.com ihatbagus5@gmail.com

Abstract *The teaching of history until now still largely uses traditional learning methods, whether through lectures or explanations. In history lessons that merely present material through lectures, it is felt to be less effective, as students find it difficult to understand and grasp the material. The research on the Application of the Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) in Improving Motivation and Learning Outcomes in Islamic Cultural History for 10th Grade Students at MA Al-Ahliyah is a Classroom Action Research aimed at determining the increase in motivation and learning outcomes of 10th grade students at MA Al-Ahliyah after implementing the Cooperative Learning model Teams Games Tournament (TGT). The subjects of this research are 26 10th grade students at MA Al-Ahliyah, consisting of 9 male students and 17 female students. This research was conducted in 2 cycles, with 3 meetings in each cycle through 4 stages, namely: (1) action planning; (2) action implementation; (3) action observation. The results of the research related to student learning outcomes indicate that before the implementation of the TGT learning model, the average student learning outcomes were in the very low category. In cycle I, the average student learning outcomes were in the low category. And in cycle II, the average student learning outcomes were in the high category. Based on these research results, it can be concluded that the application of the Cooperative Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve the motivation and learning outcomes of history students in class X MA Al-Ahliyah.*

Keywords : *Learning Motivation, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)*

Abstrak Pembelajaran sejarah sampai saat ini masih banyak menggunakan pembelajaran tradisional, baik ceramah atau eksplanasi. Dalam pembelajaran sejarah yang hanya memaparkan materi dengan ceramah dirasa kurang efektif, karena peserta didik sulit untuk mengerti dan memahami materi. Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas X MA Al-Ahliyah merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action*) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MA Al-Ahliyah setelah menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X MA Al-Ahliyah yang berjumlah 26 orang dengan 9 orang siswa laki-laki dan 17 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada masing-masing siklus melalui 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan. Hasil penelitian terkait hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran TGT rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori sangat rendah. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori rendah.. Dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MA Al-Ahliyah.

Kata Kunci : *Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa, maju mundurnya suatu bangsa tergantung pada pengetahuan dan keterampilan warga negaranya, oleh karena itu mutu pendidikan perlu ditingkatkan secara terus menerus (Fajar Setyaning Dwi Putra et al.,

2024). Peningkatan mutu pendidikan diupayakan oleh berbagai pihak dengan berbagai cara. Salah satu indikator mutu pendidikan yang memadai adalah meningkatnya prestasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai penguasaan materi pelajaran dan kemampuan memecahkan masalah. (Anitra, 2020)

Pendidikan merupakan usaha pengembangan bangsa yang dapat diwujudkan secara nyata guna melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selaras dengan tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sehingga pendidikan bagi manusia itu sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran utama dalam pengembangan personal dan sosial, perdamaian, kebebasan, dan keadilan. (Dewi et al., 2020)

Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menjadi alasan utama perlunya seorang pendidik memperhatikan model pembelajarannya. Hal demikian merupakan permasalahan yang umum kita jumpai dalam dunia pendidikan, oleh karena itu sangat penting bagi seorang pendidik untuk menyesuaikan penggunaan model dan metode dalam proses pembelajaran (Sa'adatunnisa et al., 2025). Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh guru dan siswa, tetapi juga pemilihan metode pembelajaran yang tepat (Faroh et al., 2023). Istilah motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. (Sutikno, 2019)

Survey awal terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah di SMAN 7 khususnya pada kelas X.2 MA masih menggunakan metode konvensional ceramah, mencatat dan pemberian tugas biasa yang menyebabkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah rendah. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung, seperti adanya siswa yang terlihat mengantuk, bermain dengan teman sebangkunya dan melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran, siswa cenderung pasif sehingga tidak ada feedback antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, guru dituntut agar memilih model yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya penggunaan strategi pembelajaran baru, seperti penerapan model pembelajaran Kooperatif *TGT*. Penerapan model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu bentuk upaya peningkatan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah dengan mengajak siswa secara keseluruhan untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan jalan games dan turnamen. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitik beratkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan *Teams Games Tournament (TGT)* proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Daryanto (2014: 3) PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh pesertapeneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial. PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Masalah dalam PTK berasal dari permasalahan nyata dan aktual yang terjadi di dalam kelas. Oleh karena itu dalam penelitian ini perlu dilakukan dengan implemenatai model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MA Al-Ahliyah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action*), yang memiliki arti sebagai penelitian yang dilakukan terhadap sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada subyek penelitian dikelas tersebut. Model PTK yang digunakan adalah Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas tiga langkah yaitu, (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*Action*), (3) Observasi (*observing*) (Rizal Munir et al., 2023).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Karna hasil refleksi pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka penelitian dilanjutkan pada siklus objek penelitian (Margono, 2004).

Teknik Pungumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu : Observasi dan Wawancara, dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengumpulkan data kegiatan pembelajaran siswa. Aspek yang dinilai dalam observasi tersebut antara lain adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Azizah et al., 2024). Observer dalam penlitian ini ialah mahasiswa yaitu Lulu Nurlaila.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaanpertanyaan berdasarkan tujuan tertentu Dalam kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan narasumber guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam serta siswa kelas X MA Al-Ahliyah.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah kebudayaan islam di kelas X

MA Al-Ahliyah tahun Ajaran 2025/2026. Selain untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) saat diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian ini merupakan analisis data yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Data yang dipergunakan dalam penelitian ini didapat dari observasi, serta wawancara terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan pada setiap siklus.

Pada awal pembelajaran peneliti menerangkan materi terlebih dahulu, setelah peneliti selesai menjelaskan materi pembelajaran, kemudian peneliti menjelaskan tentang model pembelajaran TGT dan langkah-langkah permainannya. Selanjutnya dibentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang anggota. Penelitian siklus I dengan menerapkan model TGT, komponen dalam TGT merupakan permainan dimana masing-masing tim akan berkompetisi untuk memperoleh point atau angka bagi kelompoknya. Pemberian angka dan juga kompetisi dalam model TGT ini merupakan cara meningkatkan motivasi sesuai dengan teori menurut Sardiman.

Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian pada siklus I berjalan dengan lancar meskipun terdapat sedikit permasalahan. Permasalahan tersebut kemudian menjadi refleksi sebelum memulai siklus II, agar pelaksaan siklus II menjadi lebih baik dibandingkan siklus I. Penelitian pada siklus II masih menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan penambahan memberikan *reward* berupa point atau angka kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar sehingga siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan teori menurut Sardiman mengenai cara untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan pemberian angka dan pemberian hadiah/*reward*. selain pemberian *reward* cara lain untuk meningkatkan motivasi belajar berdasarkan teori menurut Sardiman yaitu kompetisi, dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa akan berkompetisi dengan siswa lain untuk menambah point bagi timnya, dengan adanya kompetisi ini siswa akan bersaing secara sehat untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, jika ada siswa yang belum dapat menjawab dengan benar maka siswa dari tim lain akan berusaha menjawab dengan benar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan karena siswa antusias dalam menjawab. Hal ini sesuai dengan teori menurut Hamalik tentang faktor yang mempengaruhi siswa yaitu suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian pada siklus II masih menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan penambahan *reward* berupa point atau angka kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar sehingga siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan teori menurut Sardiman mengenai cara untuk

meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan pemberian angka dan pemberian hadiah/*reward*. selain pemberian *reward* cara lain untuk meningkatkan motivasi belajar.

berdasarkan teori menurut Sardiman yaitu kompetisi, dalam model pembelajarann TGT (*Teams Games Tournament*) siswa akan berkompetisi dengan siswa lain untuk menambah point bagi timnya, dengan adanya kompetisi ini siswa akan bersaing secara sehat untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, jika ada siswa yang belum dapat menjawab dengan benar maka siswa dari tim lain akan berusaha menjawab dengan benar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan karena siswa antusias dalam menjawab. Hal ini sesuai dengan teori menurut Hamalik tentang faktor yang mempengaruhi siswa yaitu suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa . Hasil yang diperoleh dalam siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Secara umum siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan siklus I. karena siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa meningkat. Dari penjelasan di atas pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan baik pada siklus I dan pada siklus II serta telah mencapai indikator keberhasilan dan mengalami kenaikan dalam motivasi belajar sebesar serta observasi. Dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II dikarenakan telah melampaui ikndikator keberhasilan dan keterbatasan waktu yang diberikan oleh guru kepada peneliti.

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus II mengalami perbaikan dibanding siklus I berdasarkan refleksi pada siklus I, pada siklus II pemberian materi pembelajaran ditambah dengan video materi pembelajaran, selain itu pada saat permainan berlangsung siswa dilarang untuk membuka buku catatan, buku LKS, buku paket maupun telepon genggam dan menyimpan semua sumber belajar tersebut sehingga siswa harus harus menjawab pertanyaan dengan mandiri dan tidak boleh dibantu oleh teman lainnya selain itu pada siklus II ini dilakukan penambahan *reward* berupa penambahan point yang akan digunakan sebagai penambah nilai mata pelajaarn sejarah. Perbaikan pada siklus II ini bertujuan agar pembelajaran dengan menngunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus II ini mengalami peningkatan motivasi belajar sejarah siswa yang ditunjukkan dalam sikap siswa dalam belajar lebih memperhatikan pada saat pemberian materi oleh peneliti. Saat permainan berlangsung terlihat pula peningkatan motivasi siswa, dimana siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Pada saat menjawab pertanyaan dalam permaianan, siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan dengan rasa percaya diri. Pada Siklus II ini terdapat kombinasi antara permainan dan kompetisi dan pemberian angka dan hadiah/*reward* yang merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sardiman.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang ditambahkan dengan video materi pembelajaran serta penambahan *reward* dengan demikian menjadikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, memupuk rasa percaya diri siswa,

meningkatkan kepekaan, toleransi, tanggung jawab serta kerjasama antara anggota tim sehingga membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan penambahan pemberian *reward* lebih mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah kebudayaan islam siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus dengan penerapan model pembelajaran **Team Games Tournament (TGT)** pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X MA Al-Ahliyah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran **TGT** mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi, perhatian, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari siklus I ke siklus II.
2. Hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, rasa percaya diri, dan kerja sama siswa dalam kelompok setelah menggunakan model pembelajaran TGT.
3. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Jika sebelum tindakan berada pada kategori sangat rendah, maka pada siklus I meningkat menjadi rendah, dan pada siklus II meningkat signifikan hingga mencapai kategori tinggi.
4. Secara keseluruhan, pembelajaran SKI dengan model TGT menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mendorong siswa untuk lebih memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra. (2020). Pengaruh religiusitas terhadap kinerja karyawan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. In *Borneo Student Research* (Vol. 1, Issue 2).
- Azizah, M. P. I., Udin, F., Sos, S., Munir, R., & Faziyah, M. P. (2024). *Buku Referensi Perencanaan Penelitian Kuantitatif Panduan Komprehensif Metode Penelitian*.
- Dewi, N., Ridha, Muh. R., & Bustan. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa. *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan Dan Pendidikan Sejarah*, 18(2), 46–57.
- Fajar Setyaning Dwi Putra, Susilo Surahman, Dede Rizal Munir, Tanti Sri Kuswiyanti, Widya Tri Utomo, Hery Yanto The, Darmawanta Sembiring, Budi Mardikawati, Marwan Ramdhany Edy, Fr. Blasius Perang, & Yurika Oktaviane. (2024). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN MENDORONG KEMAJUAN BANGSA MELALUI KECERDASAN BUATAN* (Fajar Setyaning Dwi Putra, Ed.). CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Faroh, M. N., Maranting, H. S., Munir, D. R., Bua, M. T., Wardani, K. D. K. A., Rahmawati, E., & Triana, T. (2023). *Profesi Keguruan*. <https://books.google.co.id/books?id=xrTmEAAAQBAJ>

- Rizal Munir, D., Malia, J., Aqila Septiyani, S., Yulianawati, & Undari, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar melalui Kepercayaan Diri Siswa Menggunakan Metode Think Pair Share. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 169–177. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.303>
- Sa'adatunnisa, H., Munir, D. R., & Setiawan, U. (2025). Menggugah Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Ice Breaking dalam Pembelajaran Fiqih. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 27–33.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*