

HASIL BELAJAR MELALUI METODE KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATERI BKHULafa URRASYIDIN MATA PELAJARAN SKI KELAS X DI MA YASNI SUKARAJA

Yosi Supenti ^{a*)}, Deden Muhammad Ismail ^{a*)}, Rio Pratama ^{a*)}, Wildan Khoir Lubis ^{a*)},
Dasep Hanan Mubarak ^{a*)}

a) Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia

*) e-mail korespondensi: yosisupenti1@gmail.com

Article history: received 01 June 2025; revised 12 June 2025; accepted 06 July 2025

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i212273>

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Khulafa Urrasyiddin Mata pelajaran SKI Kelas X di Ma YASNI Sukaraja. Model dalam penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan Kelas (PTK) Yang dilakukan Dua Siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif Siswa setelah diterapkan metode *Teams Games Tournament*. Pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 62.50, dengan 30% Siswa mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus II, rata-rata nilai 69,42 dan 80% Siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian, penerapan *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Khulafa Urrasyiddin. Strategi ini membantu Siswa memahami konsep secara Visual dan sistematis, sehingga dapat meningkatkan serta pemahaman mereka dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: hasil belajar, penelitian tindakan kelas, Tipe *Teams Games Tournamen*.

LEARNING OUTCOMES THROUGH A COOPERATIVE METHOD OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE IN BKHULAFa URRASYIDIN MATERIAL FOR CLASS X SKIING SUBJECTS AT MA YASNI SUKARAJA

Abstract. This study aims to determine the learning outcomes through the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* type on the material of Khulafa Urrasyiddin in the SKI subject of Class X at Ma YASNI Sukaraja. The model in this study uses the Classroom Action Research (CAR) model which is carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation. The results of the study showed an increase in students' cognitive learning outcomes after the *Teams Games Tournament* method was applied. In cycle I, the average student score was 62.50, with 30% of students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM). In Cycle II, the average score was 69.42 and 80% of students achieved KKM. Thus, the application of *Teams Games Tournament* has proven effective in improving students' cognitive learning outcomes on the material of Khulafa Urrasyiddin. This strategy helps students understand concepts visually and systematically, so that they can improve their understanding in the learning process.

Keywords: learning outcomes, classroom action research, *Teams Games Tournament Type*

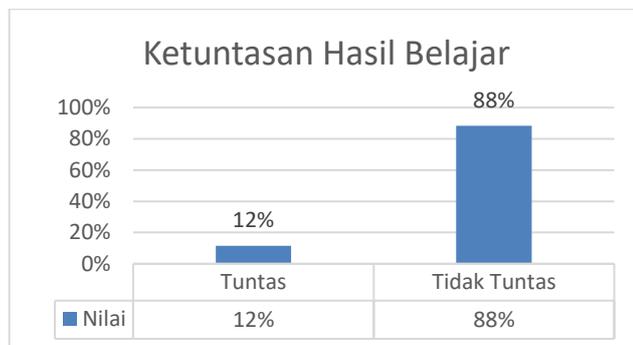
I. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam proses pendidikan karena mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Dan hasil pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat pemahaman, keterampilan, dan sikap yang berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Adapun menurut (Nasution, 2020) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan

sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. (Nabillah & Abadi, 2020)

Berdasarkan refleksi pengalaman guru, kenyataan menunjukkan bahwa siswa kurang menunjukkan respon positif, kurang fokus, kurang menyimak penjelasan dari guru saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rata-rata dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di mana nilai rata-rata siswa untuk materi Khulafa Urrasyiddin mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hanya mencapai 12%. Hasil belajar siswa kelas X di MA YASNI Sukaraja masih tergolong rendah. Dengan kata lain terdapat kesenjangan antara harapan akan pentingnya hasil belajar dengan kenyataan yang terjadi.



Gambar 1
Ketuntasan Hasil Belajar

Data ketuntasan materi Khulafa Urrasyiddin pada kelas X menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 12% siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Ini berarti mayoritas siswa, yaitu sebanyak 88%, belum mencapai KKM.

Persentase tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Khulafa Urrasyiddin masih sangat rendah. Sebagian besar siswa belum mampu memahami konsep-konsep mendasar yang diajarkan atau belum dapat mengaplikasikan materi tersebut dalam penyelesaian soal atau situasi sehari-hari. Hal ini mencerminkan adanya kendala dalam proses pembelajaran, baik dari sisi metode yang digunakan, media pembelajaran, motivasi siswa, atau faktor lainnya yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan hanya 12% siswa yang tuntas, diperlukan evaluasi terhadap strategi pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

Melalui wawancara pra-penelitian yang dilakukan dengan hasil belajar siswa menurun, hanya sedikit yang berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi peneliti yaitu : Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup karakter, sikap, motivasi, konsentrasi, kemampuan mengolah dan menggali materi, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar (Hidayat & Jannah, 2021). Sementara itu, faktor eksternal meliputi peran guru, lingkungan sosial (terutama teman sebaya), kurikulum, serta sarana dan prasarana. Dari kedua faktor tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu faktor internal yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar. (Nabillah & Abadi, 2020)

Salah satu alternatif perbaikan yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah melakukan perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT). mengungkapkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Nabilla & Fitriyana, 2022a)

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar maupun penguasaan materi siswa secara penuh dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe metode *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini diungkapkan bahwa TGT juga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran seperti matematika, di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan berbasis tim yang kompetitif. (Nabilla & Fitriyana, 2022). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda". (Anggraeni & Alpian, 2019)

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan". Efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Anggraeni & Alpian, 2019)

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga melibatkan siswa untuk berperan Aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams*

Games Tournament) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Suherlan, 2024)

Berangkat dari permasalahan penelitian di atas, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi Khulafa Urrasyiddin melalui metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran SKI kelas X di MA YASNI, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Sukabumi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek peserta didik kelas X MA YASNI Sukaraja pada Semester Genap Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagaimana dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto. Jadwal pelaksanaan dimulai dari pra-penelitian pada Kamis, 23 Januari 2025 Hingga siklus ke Dua 6 Februari 2025 hingga siklus kedua. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 26 orang.

Penelitian ini melibatkan persiapan rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Guru memanfaatkan kertas HVS sebagai alat bantu dan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Modul ajar, serta lembar observasi dan Tes. Pelaksanaan tindakan mencakup penyampaian materi oleh guru, refleksi oleh siswa, dan observasi terhadap aktivitas siswa serta suasana kelas. Observasi dilakukan untuk menilai perilaku siswa, keterampilan guru, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar, sementara observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa, keterampilan guru, dan suasana pembelajaran Data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif, dengan konversi nilai ke dalam kategori tertentu untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran.

Indikator keberhasilan ditentukan pada tingkat individu dan klasikal. Secara individu, peserta didik dianggap berhasil jika mencapai nilai KKM minimal 65. Secara klasikal, keberhasilan dicapai apabila 80% peserta didik memperoleh nilai KKM atau lebih. Hasil refleksi dari setiap siklus digunakan untuk menyimpulkan efektivitas tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

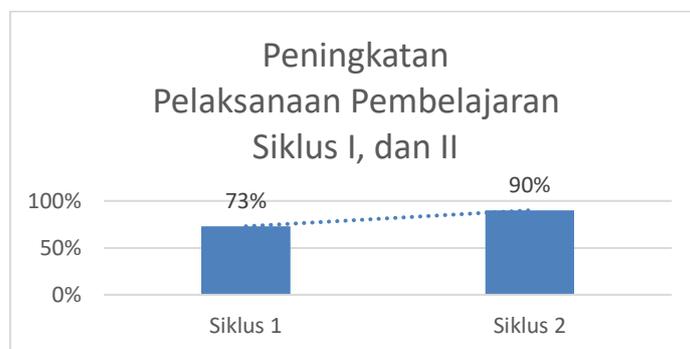
Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian yang dilakukan kolaborator 1 dan 2, berikut adalah data hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran, data hasil observasi aktivitas siswa dan Data Ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I dan II.

1. Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

Kolaborator	Siklus 1	Siklus 2
I	70%	85%
II	75%	95%
Rata-rata	73%	90%

Tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai nilai rata-rata I adalah 73%, meningkat pada siklus II menjadi 90%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa perubahan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Think pair square mengalami peningkatan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Rekapitulasi Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

2. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament*, maka hasil observasi aktivitas siswa dilakukan terhadap kelompok diskusi. Berikut adalah tabel hasil observasi aktivitas siswa.

Tabel 2 Data Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan II Metode *Teams Games Tournament*.

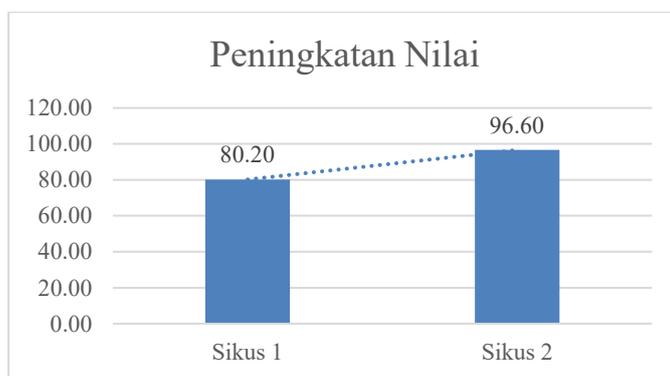
No	Indikator	siklus 1	Kriteria	siklus 2	Kriteria
1	partisipasi aktif	84.00	Baik	95.00	Sangat Baik
2	keterlibatan	80.00	Cukup	101.00	Sangat Baik
3	Kerjasama	81.00	Baik	98.00	Sangat Baik
4	Inisiatif	78.00	Cukup	98.00	Sangat Baik
5	kedisiplinan	78.00	Cukup	91.00	Sangat Baik
	Rata-Rata	80.20	Cukup	96.60	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode Think Pair Square dari Siklus 1 ke Siklus 2. Indikator partisipasi aktif meningkat dari 84.00 (Baik) pada Siklus 1 menjadi 95.00 (Sangat Baik) pada Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga dengan keterlibatan siswa, yang meningkat dari 80.00 (cukup) menjadi 95.00 (Sangat Baik), menandakan semakin banyak siswa yang terlibat dalam diskusi dan tugas kelompok.

Selain itu, aspek kerja sama siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 81.00 (Baik) pada Siklus 1 menjadi 98.00 (Sangat Baik) pada Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Inisiatif siswa, yang sudah sangat baik sejak Siklus 1 dengan nilai 78.00 (Baik), tetap tinggi pada Siklus 2 dengan nilai 98.00 (Sangat Baik), meskipun sedikit menurun.

Indikator kedisiplinan juga menunjukkan peningkatan dari 78.00 (Cukup) pada Siklus 1 menjadi 91.00 (Sangat Baik) pada Siklus 2, menunjukkan bahwa siswa semakin disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 80.20 (Cukup) pada Siklus 1 menjadi 96.20 (Sangat Baik) pada Siklus 2, membuktikan bahwa metode *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keaktifan, keterlibatan, kerja sama, serta disiplin siswa dalam proses belajar.

Untuk lebih jelas mengenai perubahan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran pada Siklus I dan II dapat dilihat pada diagram histogram Sebagai berikut :



Gambar 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan tabel di atas perbaikan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dan perubahan aktivitas siswa semakin baik.

3. Data Hasil Belajar

Penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus I diikuti oleh seluruh siswa yang berjumlah 26 siswa. Dari pelaksanaan penilaian siklus I sampai II maka diperoleh Nilai sebagai berikut:

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II Metode *Teams Games Tournament*

NO	Nama Siswa	Siklus		Rata-rata
		1	2	
1	Responden 1	70	65	65
2	Responden 2	60	65	60
3	Responden 3	70	65	65
4	Responden 4	60	65	62.5
5	Responden 5	70	70	70
6	Responden 6	60	70	65
7	Responden 7	60	80	70
8	Responden 8	70	80	75
9	Responden 9	70	80	75
10	Responden 10	60	80	70
11	Responden 11	70	70	70
12	Responden 12	70	70	70
13	Responden 13	65	70	67.5
14	Responden 14	50	80	65
15	Responden 15	60	70	65
16	Responden 16	60	80	70
17	Responden 17	60	80	70
18	Responden 18	60	80	70
19	Responden 19	60	65	55
20	Responden 20	60	65	55
21	Responden 21	60	65	60
22	Responden 22	60	60	60
23	Responden 23	60	60	60
24	Responden 24	60	60	60
25	Responden 25	60	60	60
26	Responden 26	60	60	60
	Tertinggi	70	80	75
	Terendah	50	60	50
	Rata-Rata	62.5	69.81	62,5
	Ketuntasan	31%	80,77%	
	Jumlah Tuntas	8	21	
	jumlah Tidak Tuntas	18	5	

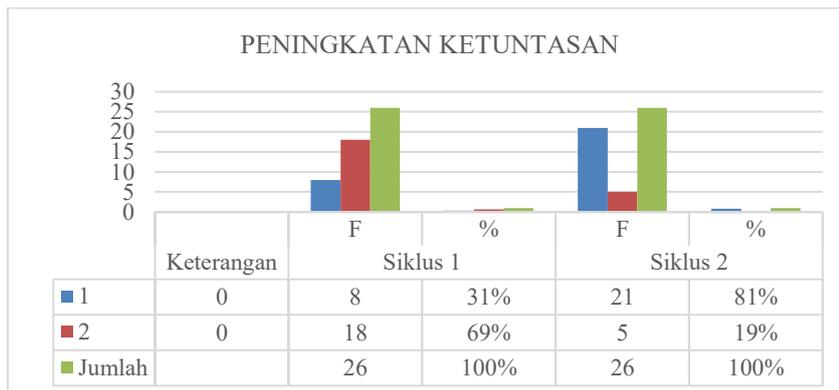
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 62 dan pada siklus II meningkat menjadi 69 karena sudah mencapai indikator penelitian sehingga perbaikan dianggap berhasil. Adapun nilai ketuntasan yaitu penulis tampilkan pada gambar sebagai berikut:

Tabel 4 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II Metode *Teams Games Tournament*

No	Keterangan	Siklus 1		Siklus 2	
		F	%	F	%
1	Tuntas	8	31%	21	81%
2	Belum Tuntas	18	69%	5	19%
	Jumlah	26	100%	26	100%

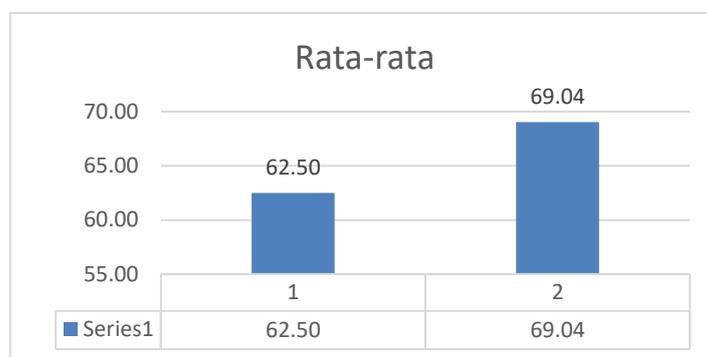
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 26 siswa yang mengikuti penilaian siklus I terdapat 8 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sebesar 31% tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 18 siswa atau sebesar 69%. Adapun siklus II meningkat menjadi terdapat 21 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sebesar 81% tuntas, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa atau sebesar 19%.

Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan yang dilaksanakan dengan optimal mengalami peningkatan dan perbaikan hasil belajar secara klasikal. Untuk lebih jelas peneliti tampilkan peningkatan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Adapun untuk nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian siklus I, yaitu 62, dan siklus II sebesar 69. Data tersebut dapat diperjelas dengan diagram histogram berikut ini:



Gambar 4 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I, dan II

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar materi Khulafa Urrasyiddin Mata pelajaran SKI kelas X pada siklus I yaitu sebesar 62 dan meningkat pada siklus II yaitu 69. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* yang dilaksanakan dengan optimal mengalami peningkatan dan perbaikan hasil belajar secara klasikal.

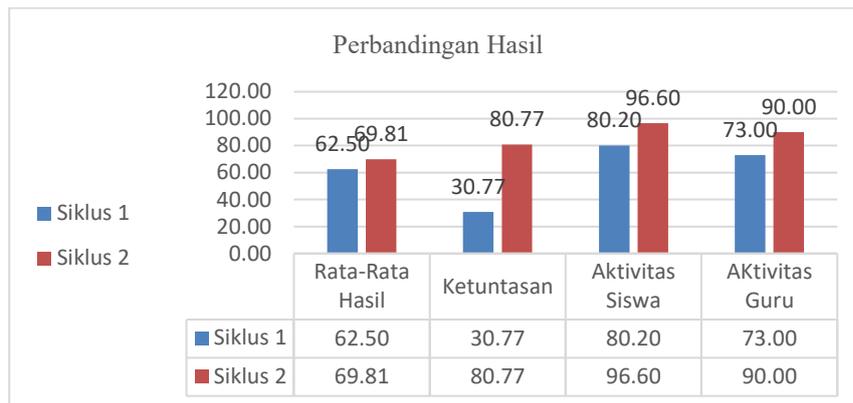
B. Temuan dan Refleksi

1. Pada siklus I,
 - a. Dari hasil tindakan dan observasi maka diperlukan adanya refleksi antara guru dan observer. Adapun hal yang harus diperbaiki adalah dari guru harus lebih tegas dalam menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran dan lebih mengaktifkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok.
 - b. Guru harus memaksimalkan model pembelajaran yang digunakan.
 - c. Diperlukan perbaikan pada siklus II.
2. Pada siklus II
 - a. Penilaian pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan meski belum tercapai baik dengan nilai 80 dan ketuntasan yaitu 73%
 - b. Perbaikan berhenti pada siklus II.

Peningkatan-peningkatan yang terjadi pada kualitas pelaksanaan pembelajaran, perubahan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa merupakan keberhasilan peneliti dalam penggunaan pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* pada materi Khulafa Urrasyiddin, maka berdasarkan hasil tersebut dinyatakan berhasil.

C. Pembahasan Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, dan II

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil penelitian yang terjadi pada Siklus I dan II, maka dibuatkan rekapitulasi hasil penelitian seperti tampak pada dalam bentuk diagram:



Gambar 5 Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan II

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa Aktivitas Mengajar pada siklus I adalah 73% meningkat 17% pada siklus II menjadi 90%. Perubahan aktivitas Siswa yang nampak pada siswa pada siklus I adalah 80% meningkat 16% pada siklus II menjadi 96%. Sedangkan Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 31% meningkat 49% pada siklus II menjadi 80%. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 62% meningkat 7% pada siklus II menjadi 69%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada materi Khulafa Urrasiddin pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Ma YASNI Sukaraja. Hal ini juga didukung oleh teori Menurut Widhiastuti & Fachrurrozie, (2014) pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

TGT adalah jenis pendekatan pembelajaran di mana siswa bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Anak-anak pertama-tama belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas sebagai kelompok, dan kemudian seorang anak bersaing atas nama timnya melawan kelompok lain. Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran TGT, siswa bersaing dalam permainan dengan anggota tim lainnya untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri (Suherlan, 2024)

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi kelompok mereka masing-masing. (Cahyaningsih, 2017)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi siswa dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Anggraeni & Alpian, (2019) bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Hikmah et al., 2018)

Suherlan, (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan metode pengajaran yang melibatkan pembagian lembar soal dan lembar jawaban kepada siswa, yang dilengkapi dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan dapat mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal-soal yang diberikan. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dan memperkuat kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif tipe TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar dan terdapat permainan sehingga membuat siswa lebih aktif aktif dan tidak cepat bosan pada saat pelajaran (Sulfemi, 2018)

Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa dengan metode *Team Game Tournament (TGT)* siswa lebih tertarik dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, meskipun masih terlihat ada beberapa siswa yang kurang antusias. Guru membimbing siswa, mengadakan evaluasi dan mengolah data yang diperoleh, mengidentifikasi dan menginterpretasi data untuk menentukan tingkat pencapaian tindakan. (Anggraeni & Alpian, 2019) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang sejalan dengan pengertian dan langkah-langkah penerapan TGT yang dijelaskan oleh berbagai peneliti.

TGT menggabungkan kerja tim dengan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. (Tria, 2024) menjelaskan bahwa TGT menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini mendukung temuan bahwa TGT efektif dalam memperkuat pemahaman materi dan mengembangkan keterampilan sosial, seperti yang disampaikan oleh Wati & Mariya (2024) dan Nabilla & Fitriyana (2022) yang menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika.

Dengan demikian hipotesis tindakan yang berbunyi bahwa penerapan model *Teams Games Tournaments* pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Khulafa Urrasyiddin mata pelajaran SKI Kelas X di MA YASNI Sukaraja dapat diterima.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi Khulafa Urrasyiddin di mata pelajaran SKI Kelas X Di MA YASNI Sukaraja hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari jumlah siswa yang tuntas pada siklus I 31% berhasil meningkat pada siklus 2 80,77% dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 62% yang meningkat 7% menjadi 69% pada siklus II.

V. REFERENSI

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 9(2), 181–193.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–468.
- Hidayat, A., & Jannah, F. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan Pkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 31–38.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), 46–55.
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022a). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Science and Education*, 5(1), 34–43.
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022b). Systematic literature review: Model pembelajaran team games tournament (tgt) pada pembelajaran matematika. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.31540/jmse.v5i1.1621>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). <https://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika/Article/View/2685>
- Nasution, S. (2020). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 147 Palembang. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 215–226.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.
- 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.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Komodo Science Education*, 1(01), 1–14.

Tria, F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 003/Ix Senaung* [Phd Thesis, Universitas Jambi]. <https://Repository.Unja.Ac.Id/63682/>

Widhiastuti, R., & Fachrurrozie, F. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. *Dinamika Pendidikan*, 9(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/DP/article/view/3355>