

## **Implementasi Model *Teams Games Tournament* terhadap Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Imron Julianto<sup>1</sup>, Surya Hadi Dharma<sup>2</sup>, H.TB.Abdul Hamid<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAI Dr Khaez Muttaqin Purwakarta Jawa Barat, Indonesia

---

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received 2024-02-14

Revised 2024-02-25

Accepted 2024-03-18

---

### **ABSTRAK**

Banyak siswa Kelas X yang merasa bosan ketika mempelajari SKI, karena guru SKI masih menggunakan metode ceramah, bukan model *Teams Games Tournament*. Siswa belum dimotivasi oleh guru SKI. Penilaian nilai SKI masih rendah yaitu rata-rata 6. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana guru SKI merencanakan pengajarannya. dan bagaimana penerapan/implementasi model *Teams Games Tournament* untuk memberikan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan bagaimana guru SKI memotivasi belajar siswa di kelas X. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Sumber data dalam penelitian ini primer siswa kelas X dan guru SKI. Sumber sekunder; buku-buku yang relevan, jurnal, website. Hasil penelitian perencanaan pelaksanaan pembelajaran SKI dengan baik, dan pelaksanaan pelajaran SKI dilaksanakan dengan baik dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* Peserta didik menjadi aktif dan kreatif juga termotivasi belajar SKI. Hasil nilai SKI meningkat nilai awal 6 bisa meningkat menjadi 7. Nilai awal 7 meningkat menjadi 8 dan nilai awal 8 meningkat menjadi 9.

**Kata Kunci:** Model Turnamen *Teams Games*; Motivasi Belajar; Sejarah Kebudayaan Islam

---

### **ABSTRACT**

*Many Class X students feel bored when studying SKI, because SKI teachers still use the lecture method, not the *Teams Games Tournament* model. Students have not been motivated by SKI teachers. The SKI score assessment is still low, namely an average of 6. The aim of the research is to find out how SKI teachers plan their teaching and how to apply/implement the *Teams Games Tournament* model to provide student learning motivation in learning the History of Islamic Culture and how SKI teachers motivate student learning in class X. This research method uses a qualitative method with the PTK research type. The data sources in this research are primary class X students and SKI teachers. Secondary sources; relevant books, journals, websites. The research results show that the planning for implementing SKI learning is good, and the implementation of SKI lessons is carried out well using the *Teams Games Tournament* model. Students become active and creative and also motivated to learn SKI. The result is that the SKI value increases, the initial value of 6 can increase to 7. The initial value of 7 increases to 8 and the initial value of 8 increases to 9.*

**Keyword:** *Teams Games Tournament Model*; Motivation to learn; The History of Islamic Culture

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*

---



---

Corresponding Author:

**Imron Julianto**

STAI Dr Khaez Muttaqin Purwakarta Jawa Barat, Indonesia; juliantoimron79@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Dalam model *Teams Game Tournament* (TGT), peserta didik mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Tahap terakhir, yaitu memberikan penghargaan pada kelompok yang unggul (Syafitri et al., 2019). Masing-masing tim akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Karena semua peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran (Amri & Abadi, 2013). Tidak hanya peserta didik berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta peserta didik bersemangat dalam pembelajaran.

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan yang lebih baik (Al-Jannah et al., 2023; Eriyanto, 2019). Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep dalam pembelajaran yang tampak melalui perilaku belajarnya dengan tekun dan aktif sehingga pembelajaran terasa bermakna. Hal ini menjadikan motivasi sebagai faktor yang sangat dominan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Agustin et al., 2017). Belajar dengan adanya motivasi dapat memberikan arahan yang positif untuk menghindarkan diri dari rasa malas sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar (Karlina et al., 2020). Peserta didik akan berhasil apabila dalam diri peserta didik sendiri terdapat hasrat belajar dan keinginan belajar, sebab dengan adanya motivasi tersebut peserta didik akan semangat dan terarahkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mencapai keberhasilan.

Dalam penelitian formal khususnya di jenjang pendidikan atas atau di kenal dengan Madrasah Aliyah Negeri (MAN), mata pelajaran SKI ini adalah salah satu mata pelajaran agama yang wajib di tempuh oleh setiap peserta didik. Secara substansial, mata pelajaran SKI ini berkontribusi terhadap memberikan motivasi peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati kearifan lokal dari Sejarah Kebudayaan Islam yang berimplikasi pada kecerdasan, membentuk sikap dan watak dan kepribadian peserta didik (Putra & Idawati, 2017). Tujuan dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan untuk: (a) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah di bangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam., (b) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan., (c) melatih daya

fikir kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan di dasarkan pada pendekatan ilmiah dan (d) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam di masa lampau (Masuluh, 2018).

Masalah lain adalah diperlukan kesiapan guru membuat materi, soal dan memotivasi peserta didik agar bisa memahami materi tentang Kebudayaan Masyarakat Mekkah Sebelum Islam kelas X, tentang Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW Periode Mekkah kelas X, Peristiwa penting dalam dakwah Rasulullah SAW Periode Mekkah kelas X, Kebudayaan dan Kondisi Masyarakat Madinah Sebelum Islam kelas X dengan benar. Peserta didik dibiasakan sungguh-sungguh dalam belajar, melaksanakan model *Teams Game Tournament* (TGT) membutuhkan ketelitian, kekompakan dan kerja sama tim yang baik. Karena mengandung unsur *game* dan akademik.

## 2. METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif lapangan, di mana dalam penelitian ini, penulis ingin mendapatkan data yang mendalam yaitu suatu data yang mengandung makna atau data yang sebenarnya tentang Implementasi model *Teams Games Tournament* terhadap memberikan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Kasus kelas X di MAN Purwakarta).

Responden dalam penelitian ini penulis menggunakan Purposive sampling. Jumlah keseluruhan 100 siswa kelas X. Siswa bermasalah berjumlah 12 orang. Adapun populasi sampel yang akan di ambil adalah yang 12 orang orang dari yang terkena masalah jenis dan sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya guru SKI dan siswa kelas X. Sumber data sekunder; buku, jurnal dan website yang relevan dalam penelitian ini. (Arikunto, 2012) Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sebagai instrumen juga harus "*divalidasi*" seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara kepala MAN. Waka bidang Kurikulum, Guru SKI, Siswa Kelas X. Teknik analisis data menggunakan reduksi, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema polanya dan membuang yang tidak perlu dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengujian keabsahan data dapat di lakukan melalui perancangan pengamatan, peningkatan ketekunan. Triangulasi, pengecekan teman sejawat, analisis kasus negatif . Menurut Fenti Hikmawati (2017:84) triangulasi data diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada dan bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih peningkatan pemahaman peneliti apa yang telah ditentukan. Nilai teknik pengumpulan data ini untuk mengetahui data yang diperoleh *convergent* (meluas), tidak konsisten atau kontradiksi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Perencanaan Model Teams Games Tournament Terhadap Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN Purwakarta

Dalam melaksanakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* peserta didik membutuhkan langkah-langkah yang harus dijalankan selama kegiatan belajar mengajar. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* di antaranya yaitu sebagai berikut: Guru Sejarah Kebudayaan Islam yakni Bapak Dede Mulyadi, S.Pd.I. memulai pembelajaran dengan menjelaskan yakni: Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah Selanjutnya menjelaskan Capaian Pembelajaran yakni: Peserta didik mampu menganalisis kebudayaan masyarakat Madinah sebelum Islam, substansi dan strategi dakwah Rasulullah saw. periode Madinah, peristiwa hijrah yang dilakukan Rasulullah saw. dan para sahabat), dan faktor-faktor keberhasilan *Fathu Makkah* sebagai inspirasi dalam menerapkan perilaku mulia Rasulullah SAW di kehidupan masa kini dan masa depan. Kemudian guru menjelaskan cara dan peraturan dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Peserta didik membentuk kelompok, di mana bangku sebelah utara dari depan sampai belakang satu baris menjadi kelompok 1 dan begitu seterusnya, jadi kelompok di dalam kelas dibentuk menjadi 6 kelompok, dan masing-masing kelompoknya berisikan 6 siswa. Siswa selanjutnya melaksanakan *games* menjawab pertanyaan dengan benar sesuai materi, disini guru akan memberikan 6 soal yang nantinya akan dibacakan di dalam *tournament*, dan untuk menambah semangat siswa, soalnya akan diberi tanda pertanyaan pertama, pertanyaan kedua, sampai pertanyaan ke enam. Siswa melaksanakan *tournament*, dimana soal pertanyaan pertama ini akan diberikan kepada bangku depan bangku utara kesamping sebagai perwakilan kelompok 1, 2, 3, dan 4. Soal pertanyaan kedua akan diberikan bangku kedua belakangnya bangku depan kesamping seperti sebelumnya sebagai perwakilan kelompok dan seterusnya untuk pertanyaan ketiga, keempat, kelima, dan keenam.

Siswa perwakilan masing-masing kelompok akan berlomba menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru di lembar kertas jawaban, jika ingin menjawab maka lembar kertas harus cepat diangkat, dan siswa diperbolehkan untuk mencari jawabannya di dalam buku paket, anggota kelompok yang tidak bertugas sebagai perwakilan kelompok boleh mencari jawabannya, tetapi tidak boleh memberitahukan jawaban, jika ketahuan akan mengurangi poin nilai yang diperoleh dalam kelompoknya. Bagi setiap kelompok yang tercepat menjawab soal dan benar, setiap pertanyaan yang diberi tanda pertanyaan 1-6 akan diberikan poin 100. Setelah *games tournament* dan penskoran nilai poin yang didapatkan dari setiap kelompok, guru melaksanakan klarifikasi pembahasan untuk meluruskan jawaban yang benar sekaligus menjelaskan materi yang terkadang terdapat perbedaan jawaban antara buku paket dan buku referensi untuk siswa.

### 3.2. Pelaksanaan model *Teams Games Tournament* terhadap memberikan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN Purwakarta

Saat observasi Awal Peneliti sebelum memulai penelitian langkah awal yang di lakukan adalah observasi terlebih dahulu untuk melakukan penelitian. Pada tanggal 11 Agustus 2023 Peneliti bertemu dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam yang bernama pak Dede Mulyadi, S.Pd.I, untuk meminta izin sekaligus bimbingan beliau selama penelitian tindakan kelas berlangsung di kelas X.2. dan X.8. Akhirnya peneliti diberi kesempatan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas X.2. dan X.8. "Selama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sudah menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran tapi karena butuh persiapan bahan dan kelas yang cukup banyak seperti sehari saja bisa empat kelas jadi lebih sering menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu banyak peserta didik yang merasa jenuh dan tidak fokus dalam pembelajaran berlangsung, karena memang kelas dalam pembelajaran sangat memerlukan metode mengajar yang tepat dan efisien agar peserta didik tidak jenuh."

Pada tanggal 25 Agustus 2023, peneliti melaksanakan observasi awal. Pelaksanaan pembelajaran di kelas X.2 dan X.8. menggunakan Metode Ceramah sesuai rencana pembelajaran sekolah. Di dapati dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang tidak bersemangat, mengantuk saat proses pembelajaran, dan berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran. Dari hasil observasi ternyata dalam pembelajaran dengan metode ceramah kurang cocok diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena dengan metode ceramah tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas X.2 dan X.8. MAN Purwakarta.

#### *Post test awal*

*Post Test* awal dilaksanakan pada hari Jum'at, 25 Agustus 2023 dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran seperti yang dilakukan pengajar sebelumnya. Diawal pembelajaran peneliti memperkenalkan diri kepada seluruh peserta didik kelas X.2. dan X.8. Peneliti memberitahukan bahwa tujuan kedatangannya di kelas ini untuk melakukan penelitian dengan menerapkan Metode *Team Games Tournament* yang mana hasilnya nanti diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan kondisi yang seperti ini, peserta didik terlihat jenuh dan tidak bersemangat, sehingga peserta didik merasa bosan dan malas karena pelajaran hanya didominasi oleh guru. Peserta didik hanya sebagai pendengar yang baik atas keterangan-keterangan yang disampaikan oleh guru. Kebanyakan dari mereka merasa jenuh, akibatnya mereka bermain-main dengan temannya di bangku, bersenda gurau dengan yang lain, bahkan tidur-tiduran karena malas mendengarkan pelajaran. Dari fakta yang terlihat tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang termotivasi dengan pelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan metode ceramah, dan hal ini akan mempengaruhi dalam prestasi belajar peserta didik. Setelah guru menerangkan pelajaran, guru bertanya kepada peserta didik mengenai apa yang telah disampaikan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, tetapi hanya

sebagian kecil peserta didik saja yang menjawab dan kebanyakan menjawab dengan sesuatu yang diluar pelajaran.

Pada akhir proses pembelajaran, guru mengadakan *post test* awal dengan membagikan soal yang sudah dibuat oleh guru kepada peserta didik dan dikerjakan selama kurang lebih 20 menit. Tujuan diadakan *post test* awal ini untuk mengetahui efektifitas dari metode ceramah. Dalam mengerjakan soal *post test* awal peserta didik tampak kurang kreatif dan nilainya pun rendah. Kemudian peneliti dalam hal ini sebagai guru mengakhiri pembelajaran dengan do'a dan mengucapkan salam. Peserta didik kelas X.2 dan X.8. dalam hal ini cenderung banyak diam daripada bertanya, pasif, dan juga mereka takut untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat/idenya. Hal itu terlihat dari pertama kali peneliti memasuki kelas, sebagian dari main di dalam kelas, dan asyik mengobrol. Ketika peneliti meminta mereka mengerjakan tugas/*post test* awal yang sudah di sediakan tentang materi "Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW Periode Mekkah", sebagian telah selesai mengerjakan dengan baik, sebagian lagi masih ada yang belum selesai mengerjakan bahkan beberapa di antara mereka melihat jawaban teman, untuk menyelesaikannya.

### **3.3. Evaluasi penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN Purwakarta.**

Terbukti pada lembar observasi motivasi belajar peserta didik yang menunjukkan kategori sedang sebanyak 27 peserta didik dengan presentase 75% dan kategori tinggi sebanyak 9 peserta didik dengan presentase 25%. Sehingga dapat diketahui bahwa pada penelitian motivasi belajar peserta didik telah menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari kegiatan pembelajaran pada pertemuan III. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas pada *post test* tentang metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.2, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini masih diperlukan siklus lanjutan atau pertemuan kedua. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi motivasi belajar peserta didik kategori sedang sebanyak 32 peserta didik dengan presentase 89% dan kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 11%. Dilihat dari presentase tersebut maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar dengan kategori sedang tinggi kelas X.2. Sedangkan hasil observasi motivasi belajar peserta didik kategori sedang sebanyak 27 peserta didik dengan presentase 75% dan kategori tinggi sebanyak 9 peserta didik dengan presentase 25%. Dilihat dari presentase tersebut maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar dengan kategori sedang tinggi kelas X.8.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga pertemuan. Adapun penelitian di kelas yang dilakukan pada *post test* awal mengalami kendala peserta didik kelas X.2 dan X.8 dalam hal ini cenderung banyak diam daripada bertanya, pasif, dan juga mereka takut untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat/idenya. Hal itu terlihat dari pertama kali peneliti memasuki kelas, sebagian dari main di dalam kelas, dan asyik mengobrol. Ketika peneliti meminta mereka mengerjakan tugas/*post test* awal yang sudah di sediakan tentang materi "Substansi

dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW Periode Mekkah", sebagian telah selesai mengerjakan dengan baik, sebagian lagi masih ada yang belum selesai mengerjakan bahkan beberapa di antara mereka melihat jawaban teman, untuk menyelesaikannya. Adapun penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I mengalami kendala peserta didik masih belum terbiasa dan agak canggung dalam penggunaan metode *teams games tournament*. Masih ada peserta didik yang belum membaca materinya. Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti masih menemui peserta didik yang bermain sendiri dan tidak fokus..

Penelitian pada pertemuan II, peneliti melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus ini peserta didik terlihat memiliki antusias yang lebih baik daripada siklus sebelumnya. Peserta didik mulai memahami bagaimana teknis pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament* sehingga waktu yang ada dapat dimanfaatkan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian pada pertemuan III, peneliti melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus ini peserta didik terlihat memiliki antusias yang lebih baik lagi daripada siklus sebelumnya. Peserta didik sudah sangat memahami bagaimana teknis pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament* sehingga waktu yang ada dapat dimanfaatkan dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Hal ini dapat dilihat dari tabel tersebut, kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 0% pada *Post Test* awal dan Siklus I, meningkat 3% pada pertemuan II kemudian meningkat lagi 11% pada pertemuan III. Kategori sedang yang semula menunjukkan presentase sebesar 6% pada *Post Test*, meningkat 14% pada Siklus I, meningkat 39% pada pertemuan II dan meningkat lagi 89% pada pertemuan III. Kategori rendah yang semula menunjukkan presentase sebesar 78% pada *Post Test* awal, meningkat menjadi 86% pada Siklus I, menurun menjadi 58% pada pertemuan II, kemudian menurun kembali menjadi 0% pada pertemuan III. Sedangkan kategori sangat rendah yang semula presentase 17% pada saat *Post Test* menjadi menurun hingga 0% pada saat pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.2 pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament pada siklus I berdasarkan hasil angket mengalami peningkatan yang paling tinggi yaitu sebesar 7,62% hal ini dikarenakan pada penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament terdapat sebuah kompetisi dan permainan yang menjadikan siswa akan belajar lebih giat agar dapat memenangkan kompetisi dan menjadikan Susana pembelajaran yang lebih menyenangkan, selain itu juga model pembelajaran Team Games Tournament berpusat pada siswa itu sendiri sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat lebih tinggi dan pembelajaran tidak membosankan (Rachman & Rokhman, 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Yazidi, 2014) merupakan salah satu dari model pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keterampilan siswa dalam memperoleh pengetahuan (Chandra, 2020). Pembelajaran melalui model ini lebih

bermakna karena kegiatan ini menempatkan aktifitas siswa sebagai yang utama dengan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa secara leluasa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, misal melalui diskusi, presentasi kelompok, dan turnamen.

Untuk memunculkan motivasi, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran maka dibutuhkan metode yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Karena metode merupakan salah satu upaya yang diperlukan guna menyelesaikan permasalahan di kelas. Untuk menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI); Salah satu alternatif yang memungkinkan untuk menjadikan peserta didik aktif dan lebih tertarik pada materi yang disampaikan dengan metode Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS), yaitu model pembelajaran dengan adanya turnamen (Fikri, 2019; Sihono, 2004). Hal ini diharapkan agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun peserta didik yang lain (Lestari et al., 2023).

#### 4. KESIMPULAN

Perencanaan model Teams Games Tournament terhadap memberikan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN Purwakarta. telah dilaksanakan dengan baik guru telah mneyiakan perencanaan pembelajaran SKI. Materi media dan menggunakan model Teams Games Tournament. Pembelajaran yang dilakukan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik lebih dekat dan menyenangkan, lebih mengaktifkan daya pikir peserta didik dan lebih mudah mempelajari pelajaran SKI. pembelajaran SKI yang berbasis sejarah menjadi menarik dan daat memotivasi belajar peserta didik .Pelaksanaan pelajaran SKI tidak hanya aktivitas membaca dan bercerita, tidak menjemukan karena menggunakan model TGT. Peserta didik tidak rasa bosan dan perasaan kurang fokus dalam belajar secara tidak langsung dapat menaikkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI yang tanpa disadari juga akan berimbas pada peningkatan hasil belajar. Hasil evaluasi, peserta didik menjadi fokus memperhatikan materi SKI yang diajarkan oleh guru di kelas, dan masih banyak peserta didik yang sudah berperan pasif selama pembelajaran. Kondisi ini tentunya tidak terlepas dari peranan seorang pendidik dalam menggunakan model dan penyampaian yang menarik minat peserta didik.

#### REFERENSI

- Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di Smp Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.66-72>
- Al-Jannah, M., Mutia Kahar, M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 193–202. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap motivasi, sikap, dan kemampuan pemecahan masalah geometri kelas VII SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 55-68.

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Chandra, P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Di MTs Al-Quraniyah Bengkulu. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(01), 1. <https://doi.org/10.24127/att.v4i01.1163>
- Eriyanto. (2019). Pengelolaan Madrasah yang Efektif : Menjawab Tantangan Pendidikan Islam di Era Industri 4 . 0. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(1), 74–88. <https://doi.org/10.35316/jpii.v4i1.172>
- Fikri, S. A. (2019). Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Prosiding Sendika*, 5(1), 325–330.
- Karlina, K., Faqih, L. T., Narini, N. A., Hidayat, H., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1). <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Lestari, R. P., Sitika, A. J., & Nurhasan. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (TS) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 785–798.
- Masulah, S. (2018). Analisa Materi Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Aliyah Kelas Xi Dan Relevansinya Di Indonesia. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i1.759>
- Putra, P., & Idawati. (2017). Telaah Kurikulum dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 108–119. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip>
- Rachman, D. Y., & Rokhman, M. N. (2018). the Application of Team Games Tournament Learning Model To Increase Students ' Learning Motivation in History Subject for. *Pendidikan Sejarah*, 5, 246–260.
- Sihono, T. (2004). Contextual Teaching and Learning (CTL). *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 1(1), 63–83. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://media.neliti.com/media/publications/17282-ID-contextual-teaching-and-learning-ctl-sebagai-model-pembelajaran-ekonomi-dalam-kb.pdf&ved=2ahUKEwj-rtmurs7oAhUaT30KHW6HBjcQFjAAegQIBhAC&usg=AOvVaw39Ua>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di .... *Alotrop*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/alotropjurnal/article/view/9911>
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>