

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 JEMBER
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:

KAMILATUS SA'ADAH

NIM: 212101010045

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 JEMBER
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
Kamilatus Sa'adah
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
NIM:212101010045
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 JEMBER
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Kamilatus Sa'adah
NIM: 212101010045



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI Disetujui Pembimbing ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


H. Muhammad Syamsudini, M. Ag
NIP. 197404042003121004

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAME TOURNAMENT*)
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 JEMBER
TAHUN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Senin
Tanggal : 16 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris


Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP.198606172015031006


Moh. Rofid Fikroni, M.Pd.
NIP.199306032023211032

Anggota :

1. Dr. H. Matkur, S.Pd.I, M.Si.
2. H. M. Syamsudini, M.Ag

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

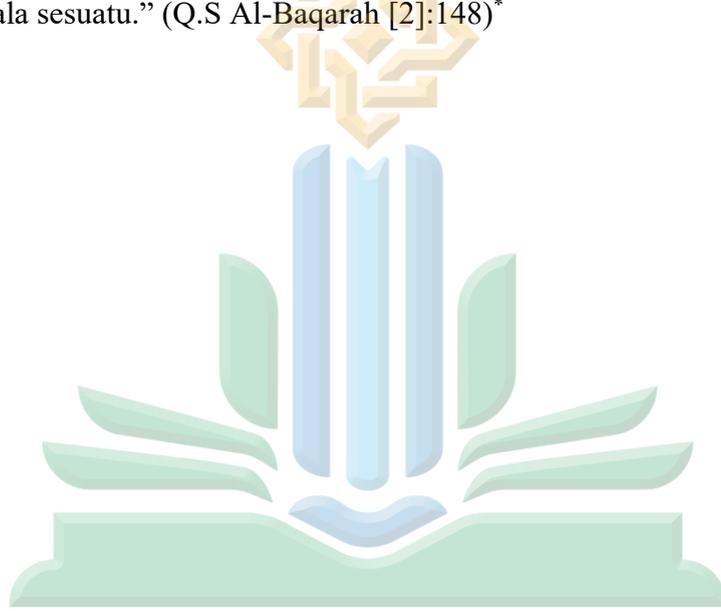



Dr. H. Abdul Muis, S. Ag., M. Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

“Bagi setiap umat ada kiblat yang dia menghadap ke arahnya. Maka, berlomba-lombalah kamu dalam berbagai kebajikan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sesungguhnya Allah Mahakuasa atas segala sesuatu.” (Q.S Al-Baqarah [2]:148)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan* (Surabaya: Nur Ilmu, 2020), 23.

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua penulis yakni Bapak Abdul Gani dan Ibu Misyana yang selalu melangitkan do'a – do'a baik, selalu memberikan dukungan, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus tak henti – henti dan berusaha memberikan yang terbaik untuk penulis dan menjadikan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Terimakasih untuk sejuta kasih yang tak terbilang. Ayah ibu, putri kecilmu sudah dewasa dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

Ketiga kakak tercinta Muhammad Faisol Ar-Ridla, terimakasih atas do'a dan dukungannya, yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, hingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025”* ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN KHAS JEMBER.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar – besarnya dan diiringi do’a semoga menjadi amal sholeh dan diterima oleh Allah SWT kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN KHAS JEMBER.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan arahan dan motivasi hingga skripsi ini terselesaikan.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi

Pendidikan Agama Islam yang telah sabar memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan membalas pertanyaan mengenai penyelesaian skripsi.

5. Bapak Dr. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
6. Bapak H. Muhammad Syamsudini, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berkontribusi banyak dalam memberikan bimbingan ,arahan,motivasi selama penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga besar MTs Negeri 6 Jember yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan madrasah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat positif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif bagi pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pendidikan Islam di lingkungan Program Tarbiyah dan masyarakat pada umumnya.

Jember, 16 Juni 2025

Kamilatus Sa'adah
NIM: 212101010045

ABSTRAK

Kamilatus Sa'adah, 2025: Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT), Sejarah Kebudayaan Islam, Keaktifan Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah 6 Jember Tahun ajaran 2024/2025. Metode pembelajaran konvensional dinilai belum mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Fokus penelitian yaitu 1). Bagaimana penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?. 2). Apa saja faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?. 3). Apa saja faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?. Model TGT dipilih karena menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran SKI, kepala madrasah, serta siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran SKI terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember diimplementasikan secara terstruktur dan runtut, dimulai dari kegiatan pembukaan, diikuti tahap inti berupa kerja kelompok dan turnamen permainan (presentasi jawaban soal), serta ditutup dengan refleksi dan doa. Proses ini menekankan kolaborasi kelompok heterogen dan peran guru sebagai fasilitator. 2) Model TGT terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember. Keberhasilan ini didukung oleh faktor karakteristik siswa yang beragam, komitmen guru dalam merancang pembelajaran adaptif, ketersediaan sarana prasarana yang memadai, serta peningkatan signifikan motivasi dan kepercayaan diri siswa melalui pendekatan kolaboratif dan apresiasi guru. 3) Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terdapat beberapa faktor penghambat, yaitu: pengelolaan waktu, siswa cenderung terlalu larut dalam permainan. Kesenjangan kemampuan siswa: tidak semua siswa memiliki kemampuan kognitif yang setara; sebagian memerlukan penjelasan tambahan, waktu lebih lama, atau bimbingan langsung. Faktor psikologis siswa yang unggul rasa malu, kecemasan berlebihan, takut dinilai negatif, mudah tertekan dalam kompetisi, dan minimnya motivasi diri.

DAFTAR ISI

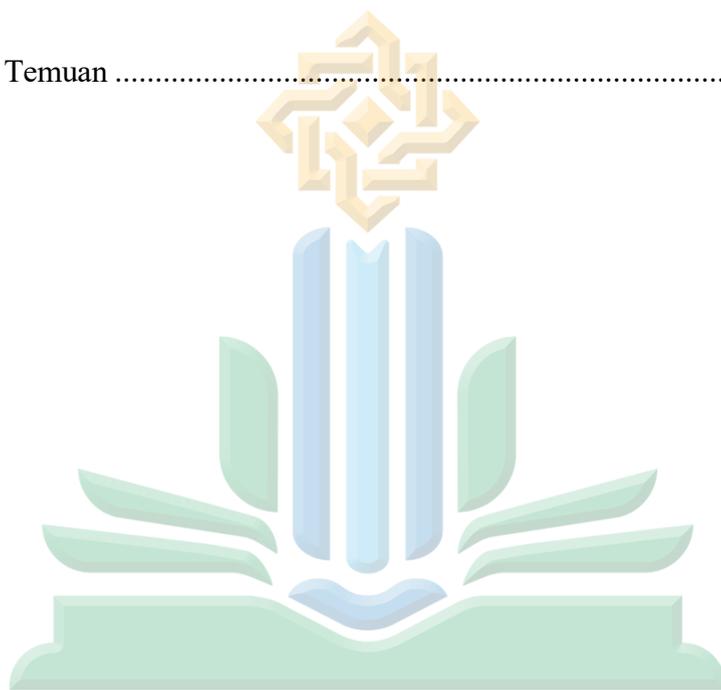
	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Istilah	7
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	29

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Analisis Data.....	33
F. Keabsahan Data	35
G. Tahap-Tahap Penelitian	36
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA	38
A. Gambaran objek penelitian.....	38
B. Penyajian data dan analisis data	43
C. Pembahasan temuan.....	74
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
2.1 Daftar Penelitian Terdahulu	21
4.1 Kepemimpinan MTs Negeri 6 Jember.....	40
4.2 Hasil Temuan	72



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

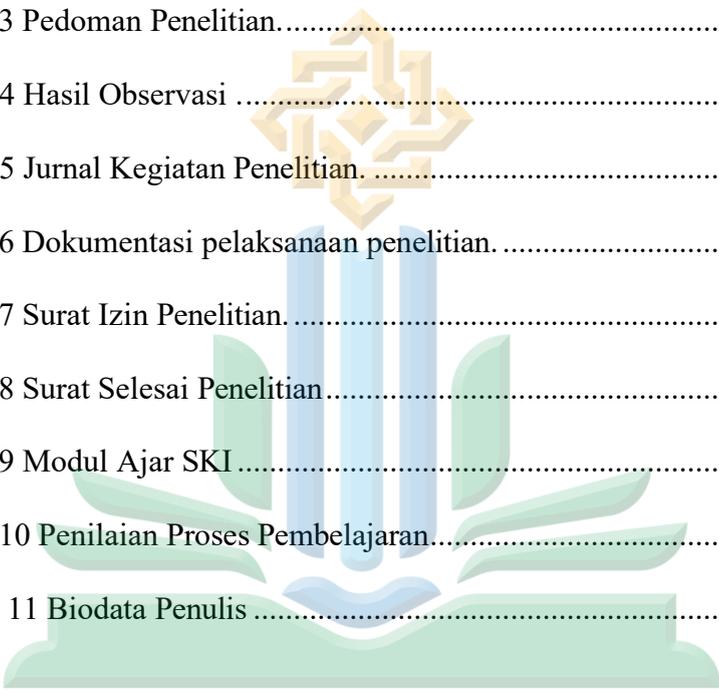
No. Uraian	Hal
4.1 Struktur Organisasi di Mts Negeri 6 Jember	43
4.2 Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan pendahuluan.....	50
4.3 Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan inti.....	53
4.4 Dokumentasi Penerapan model TGT saat siswa menjawab soal	55
4.5 Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan penutup	57



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal
Lampiran 1 Pernyataan keaslian Tulisan.....	91
Lampiran 2 Matriks Penelitian Lampiran.....	92
Lampiran 3 Pedoman Penelitian.....	94
Lampiran 4 Hasil Observasi	96
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	99
Lampiran 6 Dokumentasi pelaksanaan penelitian.....	100
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 8 Surat Selesai Penelitian.....	105
Lampiran 9 Modul Ajar SKI.....	106
Lampiran 10 Penilaian Proses Pembelajaran.....	112
Lampiran 11 Biodata Penulis	115



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga Negara yang demokratis. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter yang utuh secara intelektual, moral, dan sosial.

Pencapaian tujuan pendidikan yang menyeluruh tersebut memerlukan sistem pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran yang efektif mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir, bersikap, dan bertindak dalam proses belajar. Oleh karena itu, terdapat hubungan yang erat antara tujuan pendidikan dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas.

Secara umum tujuan pendidikan terbagi jadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan materi, aspek afektif mencakup pengembangan sikap, nilai, dan karakter, sementara aspek psikomotor berfokus pada keterampilan praktik. Ketiga aspek ini harus dikembangkan secara

seimbang agar menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan kompetensi sosial.

Diera modern ini, pendidikan juga dihadapkan pada tantangan perkembangan teknologi dan perubahan sosial yang cepat. Maka dari itu, dibutuhkan model pembelajaran yang adaptif dan inovatif, mampu merespon kebutuhan zaman, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yang menggabungkan kerja sama, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini, MTsN 6 Jember menjadi salah satu lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa proses pembelajaran disana, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Akibatnya, partisipasi siswa dalam kelas masih rendah dan keaktifan belajar kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa penerapan model TGT dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Model TGT menekankan kerja sama kelompok, diskusi aktif, dan tournament kuis sebagai media evaluasi. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menjadi agen pembelajaran yang aktif dan saling membantu dalam kelompoknya. Setiap individu memiliki peran dan tanggung jawab, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan

menyenangkan.¹ Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pentingnya kerjasama dalam kebaikan, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Maidah ayat 2 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ
الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۖ وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا ۗ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ
قَوْمٍ أَنْ صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا ۗ وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى
الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keridhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.

Penerapan Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada pembelajaran SKI menjadi relevan karena SKI seringkali kurang diminati oleh siswa, padahal SKI memiliki nilai – nilai penting dalam membentuk kesadaran sejarah, karakter religious, dan pemahaman budaya Islam.² Akan tetapi, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi SKI karena sifatnya yang naratif, banyak mencakup nama tokoh, peristiwa, dan tanggal. Hasil wawancara dengan guru pengampu, Ibu Nur Fatimah, pada 15 Oktober 2024 juga menginformasi bahwa sebagian besar siswa kurang berminat pada

¹ Risnawati “Strategi Pembelajaran Matematik,” *pekanbaru: Saska Pers*, No.2008 . 53.

² Eni Riffiyanti, “Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Weding Bonang Demak,” *Jurnal Al -Fikri* 2, no. 2 (2019):2.

pelajaran ini, yang berdampak pada rendahnya keaktifan dan pemahaman mereka.

Dengan menerapkan model TGT, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar melalui aktivitas seperti berdiskusi, menyusun strategi kelompok, serta mengikuti turnamen dengan semangat kolaboratif. Proses ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai, tanggung jawab dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang menekankan keaktifan sebagai indikator utama keberhasilan.

Penelitian ini tidak hanya menyoroti efektivitas model TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga mengkaji faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran di MTs Negeri 6 Jember dan lembaga pendidikan Islam lainnya.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember tahun 2024/2025?
2. Apa saja faktor pendukung dari Model TGT (*Team Game Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?
3. Apa saja faktor penghambat dari Model TGT (*Team Game Tournament*)

pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan tentang penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember tahun 2024/2025
2. Mendeskripsikan tentang faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember tahun 2024/2025
3. Mendeskripsikan tentang faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember tahun 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam pendidikan Islam, khususnya dalam kajian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik yang mendukung pengembangan konsep keaktifan belajar siswa dan relevansinya dengan pendekatan pembelajaran inovatif di madrasah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pemahaman yang

mendalam bagi peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi sebuah penelitian kualitatif di bidang pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini menjadi bekal akademik dan profesional bagi peneliti untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan serta mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang mampu menerapkan strategi pembelajaran yang aktif dan efektif.

b. Lembaga FTIK UIN KHAS Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literature tambahan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan bahan rujukan bagi mahasiswa dalam menyusun tugas akhir atau karya ilmiah lainnya yang relevan.

c. Madrasah Tsanawiyah 6 Jember

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak Madrasah dalam rangka pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Penerapan model TGT diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam membangun suasana belajar yang aktif dan dinamis, serta mendukung peningkatan mutu pendidikan di Madrasah.

d. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang variatif dan adaptif,

khususnya untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam menerapkan model TGT untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

e. Bagi Siswa

Bagi siswa, penerapan model TGT dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan menghargai perbedaan pendapat. Melalui model ini, siswa diharapkan lebih aktif dalam menyampaikan ide, berdiskusi, dan memahami materi pelajaran secara lebih mendalam melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif.

E. Definisi Istilah

Judul dari skripsi ini adalah “ Analisis Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah 6 Jember Tahun 2024/2025”. Adapun definisi operasional dari masing – masing variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model TGT (*Team Game Tournament*)

Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, kompetisi antar tim, dan keterlibatan siswa sebagai tutor sebaya. Dalam model ini, siswa belajar dengan cara berdiskusi, saling membantu, serta mengikuti turnamen yang menstimulasi semangat belajar secara aktif dan menyenangkan. Penerapan

TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui interaksi yang dinamis, kerjasama yang solid, dan persaingan yang sehat. Model ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun Pendidikan Agama Islam, yang mempelajari Sejarah Peradaban Islam dari masa klasik hingga modern. Materi pelajaran ini mencakup tokoh, peristiwa, dan perkembangan kebudayaan Islam dalam berbagai aspek kehidupan. Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah menumbuhkan kesadaran sejarah, penguatana identitas keislaman, serta penghargaan terhadap warisan budaya Islam. Pemahaman siswa terhadap pelajaran ini menuntut kemampuan berpikir kritis dan analisis, bukan sekedar menghafal.

3. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik (misalnya bertanya, menjawab, berdiskusi) maupun mental (menganalisis, menyimpulkan, dan menyelesaikan masalah). Siswa yang aktif akan menunjukkan antusiasme, perhatian tinggi terhadap materi, serta keinginan untuk terlibat dalam setiap kegiatan belajar. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran dan menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember, peneliti menemukan fenomena permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang relevan dengan fokus penelitian maka Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember menjadi lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti.

Kesimpulan dari pengambilan judul ini bahwa diterapkannya model TGT (Team Game Tournament) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember bertujuan untuk mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar. Metode ini juga berkaitan dengan Kolaborasi dan Interaksi antar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini menjelaskan susunan alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab terakhir yaitu penutup. Penulis menyajikan sistematika pembahasan dengan menggunakan deskripsi naratif. Adapun sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab satu, pendahuluan berisi landasan konseptual penelitian, meliputi konteks, fokus, tujuan, manfaat, devinisi istilah, serta sistematika pembahasan. Bab ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai isi skripsi.

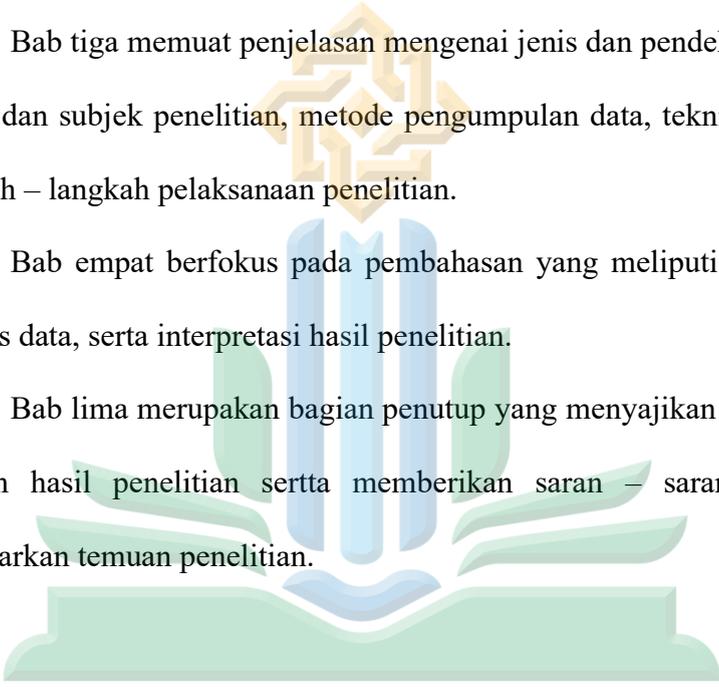
Bab dua, kajian kepustakaan menyajikan ulasan teori yang menjadi dasar pemikiran penelitian. Sumber referensi yang digunakan mencakup sumber primer, yakni data langsung dari subjek penelitian, serta sumber

sekunder yang meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, skripsi terdahulu, dan sumber terpercaya lainnya. Bab ini terdiri atas dua bagian utama, yaitu kajian penelitian terdahulu yang memberikan legitimasi ilmiah terhadap topik yang diangkat, dan kajian teori yang akan menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian di lapangan.

Bab tiga memuat penjelasan mengenai jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan subjek penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis, serta langkah – langkah pelaksanaan penelitian.

Bab empat berfokus pada pembahasan yang meliputi pengajian data, analisis data, serta interpretasi hasil penelitian.

Bab lima merupakan bagian penutup yang menyajikan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian serta memberikan saran – saran yang relevan berdasarkan temuan penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan tema dari penelitian terdahulu. Tujuan dari observasi penelitian ini yaitu mencari persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Adapun dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Yana dalam hasil penelitiannya berjudul "Komparasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa" pada tahun 2019.³ Hasil dari penelitian ini adalah:
 - a. Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis pada penerapan Model TGT lebih baik dibandingkan dengan Model Pembelajaran TAI.
 - b. Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi berbeda dengan siswa yang memiliki minat belajar sedang..
 - c. Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis bagi siswa yang memiliki minat belajar sedang berbeda dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan

³ Yana Susilawati, Muhamad Firdaus, "Komparasi Model Pembelajaran Tams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa," Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) (2019): 46-57.

terletak pada model pembelajaran yang dikomparasikan yakni model pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yakni pemecahan masalah siswa dalam keaktifan belajar.

2. Sairan pada penelitiannya "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto" pada tahun 2019.⁴ Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara prestasi akademik dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Artinya, semakin tinggi prestasi akademik yang dimiliki siswa, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika. Sebaliknya, siswa dengan prestasi sedang cenderung memiliki kemampuan pemecahan masalah yang sedang, dan siswa dengan prestasi rendah umumnya menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah pula. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah fokus penelitiannya yakni untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada tingkat keaktifan belajar siswa.
3. Nur Afifah pada Tahun Pelajaran 2022/2023 bertempat di MTsN 2 Jember telah melakukan penelitian yang diberi judul "Penerapan Model *Cooperative*

⁴ Desy Puspitasari, Sari Muliawanti, Gunawan, Sairan," Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto,"aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 8, no. 1 (2019): 83-90.

Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Percaya Diri (*Self-Confidence*) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F ". Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan model *cooperative learning* tipe TGT terbukti berhasil dalam meningkatkan percaya diri peserta didik kelas 8F pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Jember.⁵

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajarannya yakni TGT, sedangkan untuk perbedaannya penelitian ini berfokus pada model TGT saja untuk meningkatkan percaya diri siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada tingkat keaktifan belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Miranda dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*” pada tahun 2019.⁶

Kesimpulan dari penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa ketika penerapan model pembelajaran yang diterapkan berbeda. Model pembelajaran TGT memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan Model pembelajaran STAD dan Model Pembelajaran Konvensional.

⁵ Nur Afifah, "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023,"

⁶ Miranda Novitasari, Sudargo, Sugiyanti, "Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions," *imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 4 (2019): 16-23.

Terdapat perbedaan dengan penelitian ini yakni pada objek yang diteliti. Pada penelitian sebelumnya membandingkan Model pembelajaran TGT dengan Model STAD, sedangkan peneliti meneliti tentang efek/dampak dari penerapan Model Pembelajaran terhadap aktif tidaknya siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah dengan judul “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma’arif Balong Ponorogo”, Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah membahas fokus yang sama yaitu sama – sama menggunakan model TGT. Sedangkan perbedaan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah adalah motivasi siswa, sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keaktifan belajar siswa.

6. Berikutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilma Nafiah dengan judul “Pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Al-Ma’arif Tungagung”, Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan dengan penelitian Peneliti adalah terletak pada objeknya, yakni motivasi dan hasil belajar sedangkan objek Peneliti pada keaktifan belajar.

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yana dalam hasil penelitiannya berjudul "Komparasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa" pada tahun 2019.	Model pembelajaran TGT	- Model Pembelajaran TAI - Objek yakni pemecahan masalah dengan tingkat keaktifan belajar
2.	Sairan pada penelitiannya "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto" pada tahun 2019	Model Pembelajaran	- Objek penelitian yakni pemecahan masalah dengan keaktifan belajar siswa
3.	Nur Afifah pada Tahun Pelajaran 2022/2023 bertempat di MTsN 2 Jember telah melakukan penelitian yang diberi judul "Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament)</i> untuk Meningkatkan Percaya Diri (<i>Self-Confidence</i>) Peserta	Model Pembelajaran TGT	- Objeknya yakni Rasa percaya Diri Siswa dengan Keaktifan Belajar Siswa

	Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023".		
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Miranda dengan judul "Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Model Pembelajaran <i>Student Teams Achievement Divisions</i> " pada tahun 2019.	Model Pembelajaran TGT	<ul style="list-style-type: none"> . Model Pembelajaran STAD - Objeknya yaitu Hasil Belajar dengan Keaktifan Belajar
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihah dengan judul "Penerapan TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo"	Model Pembelajaran TGT	<ul style="list-style-type: none"> - Jenjang Pendidikan yakni jenjang SLTP dengan SLTA - Objek yaitu Motivasi Belajar dengan Keaktifan Belajar
6.	Ilma Nafiah dengan judul "Pengaruh <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Al-Ma'arif Tungagung",	<ul style="list-style-type: none"> - Model Pembelajaran TGT - Jenjang Pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Objeknya Motivasi dan Hasil Belajar dengan Tingkat Keaktifan Belajar - Pendekatan Penelitian yakni Kuantitatif dengan Kualitatif

B. Kajian Teori

1. Model TGT (*Team Game Tournament*)

a. Pengertian model TGT (*Team Game Tournament*)

Model TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan turnamen akademik dengan kegiatan kuis serta sistem penilaian individu, dimana siswa

bersaing untuk mengumpulkan skor sebagai perwakilan dari kelompoknya melawan kelompok lain. Model ini dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Dalam penerapannya setiap peserta didik dituntut untuk aktif berkontribusi dalam mengumpulkan poin bagi timnya.⁷ Melalui pendekatan ini, siswa dapat merasakan keseruan suasana kompetitif karena mereka berupaya meraih skor tertinggi dalam persaingan antar kelompok. Pada model ini peserta didik membentuk kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 5 – 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta ras yang berbeda. Menurut Kurniasih, model TGT (*Team Game Tournament*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang relative mudah diterapkan, karena memungkinkan peserta didik berperan sebagai tutor sebaya serta mengandung elemen permainan di dalam prosesnya.⁸ Dalam model TGT (*Team Game Tournament*) juga dapat digunakan pada berbagai macam mata pelajaran, dan berbagai jenjang pendidikan

b. Langkah – langkah penerapan model TGT (*Team Game Tournament*)

Pelaksanaan model TGT (*Team Game Tournament*) dibagi menjadi dua bagian utama, yakni tahap pra-pembelajaran dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

⁷ I G P N Harry Priyatna Putra, K Udy Ariawan, and I P Suka Arsa, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tounament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer’, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektron Undiksha*, 6.3 (2017), 106–15.

⁸ Ai Solihah, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Jurnal SAP*, Vol.1, Nomor 1, Agustus 2016, hlm.47.

1) Pra-pembelajaran (persiapan)

- a) Materi disusun sedemikian rupa agar mendukung kegiatan belajar secara kelompok. Guru menyiapkan modul pembelajaran serta soal – soal untuk kegiatan turnamen.
- b) Guru membentuk beberapa kelompok belajar dari peserta didik.
- c) Peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.

2) Tahap pelaksanaan pembelajaran (kegiatan inti di kelas)

a) Pembukaan.

Pada bagian awal kegiatan, guru memberikan salam, mencatat kehadiran siswa, menyampaikan pokok nahasan yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

b) Belajar kelompok.

Guru membagi siswa kedalam kelompok secara acak dan

meminta mereka untuk duduk bersama sesuai kelompok masing – masing.

c) Turnamen.

Guru memberikan kuis kepada peserta didik setelah selesai.⁹ Dan menyuruh perwakilan tiap kelompok untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang ada dibalik kertas dan mengerjakan secara gantian, setelah peserta didik sudah

⁹ Mohammad Umar, 'Implementasi Model Pembelajaran Team Game Turnamen Untuk Meningkatkan Hasi Belajar Bahasa', Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan, 5.2 (2021).

menyelesaikan pertanyaan tersebut lalu guru akan mengoreksi satu persatu dari hasil masing masing kelompok, dan guru memberikan point tinggi jika jawaban tersebut benar dan begitupun sebaliknya, setelah itu, guru menjumlah semua point yang didapat oleh setiap kelompok. Dan jika ada kelompok yang pointnya sama maka akan diberikan pertanyaan tambahan

c. Kelebihan dan kelemahan dari model TGT (*Team Game Tournament*)

Kelebihan model TGT (*Team Game Tournament*) sebagai berikut:

- 1) Para siswa memperoleh teman secara signifikan lebih banyak.
- 2) Meningkatkan persepsi keberhasilan dari kinerja.
- 3) Keterlibatan peserta didik tinggi dalam bekerja sama satu sama lain.
- 4) Menumbuhkan rasa kejujuran, persaingan secara sehat, kerjasama tim dan tanggung jawab.¹⁰

Adapun kekurangan dari model TGT (*Team Game Tournament*):

- 1) Guru dituntut untuk mempersiapkan materi pembelajaran dengan matang, sehingga banyak menyita tenaga, pikiran, dan waktu.
- 2) Membutuhkan sarana dan alat serta anggaran yang memadai
- 3) Membutuhkan pengaturan waktu yang disiplin.
- 4) Pada saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang sehingga hal ini mengakibatkan peserta didik yang lain menjadi pasif.¹¹

¹⁰ Suryani Sahabuddin, Nurul Mutmainnah, and Kerjasama Siswa, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa', *Journal of Education*, 2.5 (2022), 290–305.

¹¹ Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono, 'Pengaruh Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasi Belajar Pkn SDN 34 Pontianak', *Jurnal Pendidikan*, 7 (2016), 1– 10

2. Sejarah Kebudayaan Islam

Secara etimologis, istilah *sejarah* berasal dari bahasa Arab *syajarah*, yang berarti pohon suatu makhluk hidup yang memiliki akar, batang, cabang, ranting, daun, bunga, dan buah. Makna ini mengandung gambaran kiasan, dimana sejarah dapat dipahami layaknya pohon yang akarnya berperan penting dalam menopang batang serta menyerap air dan nutrisi yang diperlukan untuk kelangsungan hidup. Pemahaman ini menggambarkan bahwa sejarah memiliki struktur dan keterkaitan yang saling mendukung satu sama lain.¹² Sejarah Kebudayaan Islam merupakan hasil dari dinamika umat Islam, meskipun istilah “kebudayaan umat Islam” tidak secara eksplisit digunakan. Islam sendiri bukanlah sebuah budaya, melainkan wahyu Ilahi dari Allah SWT. Sementara itu, kebudayaan Islam merupakan wujud cipta dan karya umat Islam dalam menjalankan ajaran agamanya. Pada dasarnya, setiap kelompok masyarakat, bahkan yang tergolong primitive sekalipun, memiliki budaya, karena budaya adalah hasil ciptaan manusia. Sedangkan peradaban merupakan bentuk lanjut dari budaya yang berkembang melalui kemampuan manusia dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen dalam Pendidikan Agama Islam yang memuat materi tentang peristiwa – peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan pemikiran, hasil karya, serta kehidupan umat manusia di bawah naungan ajaran Islam,

¹² Abdul Karim, “Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Metode Pembelajaran Mind Mapping”, Artikel, hlm. 1

sebagaimana dipahami oleh umat Islam itu sendiri.¹³

Menurut Sayid Quthub, sejarah adalah rangkaian kejadian nyata yang berlangsung dimasa lampau, baik sebelum maupun setelah kelahiran Nabi Muhammad SAW. Kejadian – kejadian inilah yang kemudian menjadi dasar terbentuknya Sejarah Kebudayaan Islam.

Komponen utama dalam sejarah kebudayaan Islam (SKI) meliputi, manusia,, konteks atau latar belakang, serta makna yang terkandung di dalamnya. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa kajian sejarah berisi catatan periode tertentu yang ditemukan dan dianggap bernilai oleh generasi selanjutnya. Pembelajaran SKI bertujuan untuk mengajak siswa memahami dan menghayati kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup mereka, melalui proses bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman, dan pembiasaan. Selain itu, mata pelajaran SKI termasuk yang paling mudah untuk dikombinasikan dengan berbagai unsur pelajaran lainnya. Sebagai contoh, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dikaitkan dengan berbagai disiplin ilmu lain, seperti ilmu politik, ekonomi, seni, dan lain - lain. Integrasi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa terhadap kaitan serta pengaruh peristiwa sejarah terhadap peradaban dan budaya masa kini. Hal ini karena bentuk kebudayaan dan peradaban Islam sekarang tidak lepas dari peristiwa sejarah Islam yang terjadi berabad – abad lalu. Selain itu, pembelajaran Sejarah

¹³ Zumrotus Sa'diyah. (2021). Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mi Islamiyah Ngasem Bojonegoro. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*. Volume 1 (2), page. 109–114

Kebudayaan Islam yang terintegrasi juga dapat diselaraskan dengan ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, serta pengembangan karakter peserta didik.¹⁴

Konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki beberapa fungsi penting, yaitu fungsi edukatif, keilmuan, dan transformasi. Untuk mewujudkan fungsi – fungsi tersebut, diperlukan pendekatan yang menyeluruh dengan melibatkan berbagai komponen seperti keimanan, pengalaman, pembiasaan, aspek rasional dan emosional, penerapan fungsi praktis, serta keteladanan.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan merupakan faktor penting yang menjadi dasar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran secara optimal. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan keaktifan adalah partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan memegang peranan krusial dalam mencapai tujuan serta hasil belajar yang diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁵ Keaktifan belajar meliputi aktivitas yang dapat berupa tindakan fisik maupun aktivitas mental. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar yaitu untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Jurnal Abdimas Peradaban: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 4 No. 1 Tahun 2023

¹⁵ Sardiman A.M, Interaksi Motivasi Belajar Mengajar, 2016th edn (jakarta: Rajawali pers, 2016).

Keaktifan belajar siswa adalah faktor utama yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.¹⁶ Partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar menjadi tanda adanya motivasi belajar dari siswa itu sendiri. Keaktifan ini mendorong interaksi yang intens antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif dan memungkinkan setiap siswa untuk mengoptimalkan kemampuannya secara maksimal.¹⁷

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Siswa secara aktif mengembangkan pemahaman terhadap masalah atau materi yang mereka temui selama pembelajaran.¹⁸ Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah rangkaian tindakan yang dilakukan secara sadar, baik secara fisik maupun mental, selama pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya menghasilkan perubahan pada diri siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Di lingkungan sekolah, siswa tidak hanya sekedar menerima penjelasan dari guru, tetapi juga aktif menyampaikan pendapat atau argumentasi mereka saat diskusi, mengerjakan tugas yang diberikan, serta

¹⁶ Rizky. Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model pbl dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI MIPA 5.72.

¹⁷ Winarti. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak.125

¹⁸ Eliana Yunitha Seran, 'Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Metode Inkuiri Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas vc Sd Negeri 18 Ladang Sintang Tahun', Jurnal Pendidikan, 4.2 (2014), 78–86

berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Beberapa indikator keaktifan belajar siswa antara lain :

- 1) Visual Activities, seperti : membaca, memperhatikan gambar, memperlihatkan infografis kepada orang lain.
- 2) Oral Activities, meliputi : berbicara, merumuskan ide, mengajukan pertanyaan, meberikan saran, menyampaikan pendapat, melakukan wawancara, dan berpartisipasi dalam diskusi interupsi.
- 3) Listening Activities, meliputi : menyimak penjelasan, percakapan, diskusi, dan pidato.
- 4) Writing Activities, meliputi : menulis cerita, membuat karangan, laporan, mengerjakan tes, mengisi angket, dan menjalin teks.
- 5) Drawing Activities, meliputi : membuat grafik, peta, dan diagram.
- 6) Motor Activities, meliputi : melakukan eksperimen, membuat model konstruksi, dan melakukan perbaikan.
- 7) Mental Activities, meliputi : merespons, mengingat informasi, memecahkan masalah, menganalisis, mengidentifikasi hubungan, dan mengambil keputusan.
- 8) Emotional Activities, meliputi : menunjukkan minat, merasakan kebosanan, keberanian, kegembiraan, kecemasan, dan kesenangan.¹⁹

c. Faktor – Faktor Pendukung Keaktifan Belajar Siswa

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa diantaranya adalah :

¹⁹ Sardiman A.M. Interaksi Motivasi Belajar Mengajar.101

- 1) Faktor internal siswa adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya:
 - a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi fisik dan tonus otot yang mencerminkan tingkat kebugaran organ tubuh serta persendian, yang dapat memengaruhi semangat dan tingkat keterlibatan siswa selama mengikuti pelajaran.
 - b) Aspek psikologis, pada hakikatnya belajar adalah proses psikologis. Oleh sebab itu, semua keadaan dan fungsi psikologis dapat mempengaruhi belajar seseorang.
- 2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar peserta didik yakni kondisi lingkungan disekitarnya. Adapun yang termasuk faktor eksternal diantaranya ialah:
 - a) Lingkungan sosial, yang meliputi : para guru, para staf administrasi, dan teman sekelas
 - b) Lingkungan non sosial, yang meliputi : letak dari gedung, letak rumah tempat tinggal peserta didik, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik

d. Faktor- Faktor Penghambat Keaktifan Belajar Siswa

Berikut faktor-faktor penghambat dari keaktifan belajar siswa :

1) Faktor internal

Faktor internal yang dapat menghambat keaktifan belajar siswa meliputi kondisi fisik, terutama panca indera. Ketika indera bekerja dengan baik, maka kondisi fisik ini mengandung proses belajar. Mata,

telinga, hidung, mulut, dan kulit merupakan bagian dari panca indera, dengan mata dan telinga menjadi yang paling penting dalam lingkungan pendidikan. Namun, keaktifan belajar siswa bisa terganggu oleh kondisi fisik seperti sakit kepala, rasa mengantuk, atau kelelahan akibat aktivitas seperti olahraga atau bermain game saat istirahat. Kegiatan fisik tersebut dapat membuat siswa lelah dan mengurangi fokusnya saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Faktor eksternal

a) Faktor non sosial

Lembaga pendidikan memiliki peranan penting dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Salah satu contohnya adalah tersedianya fasilitas seperti akses ke buku pelajaran perpustakaan, tersedianya alat tulis pribadi, kamar mandi atau Wc yang bersih dan papan tulis diruang kelas yang dibersihkan setelah proses pembelajaran berakhir. Fasilitas yang memadai diperlukan untuk pembelajaran siswa yang efektif.

b) Faktor sosial

Faktor sosial yang menghambat keaktifan belajar siswa antara lain pengaruh teman sebaya, keadaan keluarga, interaksi dengan guru. Salah satu yang menjadi factor penghambat paling dominan adalah pengaruh teman sebaya hal ini terjadi dikarenakan beberapa siswa memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain dan bersenang – senang bersama teman-teman

sebayanya daripada belajar. Selain itu, kondissi keluarga juga berperan besar dalam keaktifan belajar siswa. Beberapa siswa berasal dari keluarga yang kurang mampu, dimana kedua orang tua mereka bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari. Dalam situasi seperti ini, perhatian orang tua terhadap pendidikan anak sering kali terabaikan. Sehingga keaktifan belajar siswa pun menurun. Dan interaksi dengan guru juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi keaktifan belajar. Hal tersebut karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat. Ketika siswa merasa tidak dihargai atau diabaikan. Mereka cenderung tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran begitupun sebaliknya. Dalam menghadapi berbagai faktor sosial ini, penting bagi sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung keaktifan belajar siswa. Dengan memberikan dukungan, perhatian serta interaksi yang positif.

J DARI penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya interaksi dua arah yang dinamis, baik antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa, yang kemudian memicu perubahan sikap dan perilaku positif siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, guru tidak dapat mendominasi melainkan harus

menerapkan prinsip keaktifan siswa agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih berkualitas dan terarah. Dalam proses pembelajaran, apabila ada pemicu siswa akan berperan aktif untuk melakukan sebuah aktifitas.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya rangsangan, baik berupa pertanyaan, diskusi, maupun penyelesaian masalah. Dengan demikian, keaktifan siswa mencakup partisipasi mereka dalam pembelajaran secara konkret dan abstrak.²⁰ Aktivitas konkret biasanya melibat aspek fisik atau psikomotorik, seperti mendengarkan, menulis, membaca, bernyanyi, menggambar, dan berlatih. Sementara itu, keaktifan abstrak berkaitan dengan proses mental, seperti memanfaatkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah, membandingkan konsep, dan menarik kesimpulan dari pengamatan. Selain itu, keaktifan siswa juga mencakup keterlibatan intelektual dan emosional selama pembelajaran melalui proses asimilasi dan akomodasi kognitif, yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik, kognitif, sosial, serta internalisasi nilai – nilai dalam pembentukan sikap.²¹

²⁰ Jamil Suprihatiningrum, Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi, crt. ke-1 (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).

²¹ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, cet. ke-5 (jakarta: Bumi Aksarsra, 2006).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan yang menitikberatkan pada proses analisis secara induktif. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data dilapangan dan penyusunan teori yang disesuaikan dengan kondisi nyata yang ditemukan selama penelitian berlangsung.²²

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna dari data yang diperoleh, yang selanjutnya digunakan untuk menjelaskan permasalahan yang ditemukan di lapangan.²³ Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban atas suatu fenomena atau pernyataan dengan menerapkan prosedur ilmiah secara terstruktur melalui pendekatan kualitatif.²⁴

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang berfokus pada kualitas atau aspek penting dari suatu peristiwa, fenomena, maupun gejala sosial. Pendekatan kualitatif mampu mengungkap berbagai aspek kehidupan seperti sejarah, masyarakat, gerakan sosial, perilaku, struktur organisasi, hingga relasi sosial. Meski beberapa data dapat diperoleh melalui metode kuantitatif seperti sensus, pendekatan analisisnya tetap bersifat kualitatif.

²² Rukin Rukin, *Metodologi Penelitian Edisi Revisi* (Surabaya: CV Jagad Media Publishing, 2021), 10.

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 11.

²⁴ Siddiq, Umar., Mifatchul Choiri, M., “*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*”, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hlm. 3-4.

Penelitian kualitatif juga bersifat lapangan, dengan tujuan untuk mengkaji secara mendalam latar belakang, situasi saat ini, serta interaksi dalam suatu unit sosial baik individu, kelompok, masyarakat maupun lembaga.²⁵ Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif, diperlukan kemampuan analisis yang tajam, sikap objektif, dan pendekatan yang terstruktur agar hasil interpretasi data yang diperoleh bisa tepat dan akurat.

Penelitian ini tergolong sebagai penelitian lapangan (*field research*), karena pelaksanaannya dilakukan dengan mengamati langsung situasi dan kondisi dilokasi penelitian. Informasi diperoleh dari subjek penelitian, yaitu responden dan informan, melalui teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, karena data yang dikumpulkan berbentuk narasi, bukan berupa angka atau data statistik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena fokus permasalahan yang dikaji tidak berkaitan dengan data numeric, melainkan bertujuan untuk menjelaskan, menguraikan, dan memaparkan data yang diperoleh selama proses penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di Madrasah Tsanwiyah Negeri 6 Jember yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani Nomor 45 Sukowono Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih sebagai titik fokus penelitian.

²⁵ Baihaqi, Ahmad., “Penerapan Metode Gabungan Wahdah Dan Kitabah Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Alqur’an Hadits Di Man Kota Blitar” (Skripsi: IAIN Tulungagung, 2018) hal. 41.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah seseorang yang menjadi narasumber dan menghasilkan informasi sebagai data. Peneliti juga memilih narasumber yang bersedia untuk memberi sebuah informasi yang ada di lokasi penelitian, serta narasumber juga harus benar-benar mengerti kejadian yang ada di lokasi penelitian. Subjek penelitian mencakup semua hal yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Subjek ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu jenis data dan sumber data. Pada bagian ini dijelaskan informasi apa saja yang ingin diperoleh dalam penelitian seperti siapa informan dari peneliti ataupun subyek penelitian, dan bagaimana cara mencari data agar validitasnya terjamin. Adapun subjek dari penelitian ini adalah:

1. Bapak Nur Wahid selaku Kepala Madrasah MTsN 6 Jember sebagai Penanggungjawab.
2. Ibu Nur Fatimah dipilih sebagai informan karena beliau merupakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah berpengalaman dan telah mengajar cukup lama di MTsN 6 Jember, serta sebagai pendidik dalam bidang tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti mengumpulkan informasi dan informan, kemudian menganalisis dan mempelajari data tersebut secara mendalam sebelum akhirnya menyusun hasil penelitian. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan:²⁶

²⁶ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 1st ed. (JawaBarat: CV Jejak, 2018), 40.

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati berbagai aspek seperti lokasi, pelaku, aktivitas, objek, waktu, kejadian, tujuan, dan suasana yang dapat membantu peneliti memperoleh data pendukung selama proses penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengamati dari sisi nonverbal.²⁷ Dalam penelitian ini yang diamati adalah keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa setelah penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025.

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah sumber data primer yang berperan penting dalam mendukung penelitian dan memberikan kontribusi signifikan. Melalui proses ini, peneliti tidak hanya mendapatkan informasi berdasarkan data, tetapi juga dapat mengeksplorasi lebih mendalam dan terbuka. Wawancara yang dilakukan bersifat bebas dan fleksibel, tanpa terikat pada pertanyaan yang kaku. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa setelah penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025.

²⁷ Yusuf, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Gabungan*, (Jakarta: Kencana., 2017), 372.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan meliputi hasil belajar seperti raport, nilai ulangan harian, dan nilai ulangan tengah semester. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk mengidentifikasi dan mengungkap data latar belakang terkait objek penelitian, seperti informasi tentang guru, siswa, fasilitas, dan lain sebagainya. Dokumen yang berupa tulisan mencakup catatan harian, biografi, peraturan, serta kebijakan. Sedangkan dokumen dalam bentuk gambar meliputi foto, rekaman video, sketsa, sejenisnya.²⁸

Bentuk dokumentasi yang dimaksud adalah dokumentasi penerapan penggunaan model TGT (*Team Game Tournament*) yang dilakukan oleh Peneliti di MTsN 6 Jember

E. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap krusial dalam penelitian karena melalui proses ini peneliti mampu menafsirkan dan memberikan makna pada data sekaligus menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Berikut analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengumpulan Data

Menurut ridwan teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi.²⁹ Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data mencakup proses penyederhanaan dan pengabstrakan informasi yang diperoleh dari catatan lapangan, transkrip

²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 240.

²⁹ Chesley Tanujaya, 'Perancangan Standar Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffecin', 2.April (2017).

wawancara, dokumen, serta sumber empiris lainnya agar data yang dikumpulkan menjadi tepat dan akurat.

2. Identifikasi Data

Identifikasi data adalah proses merangkum, memilih, dan memilah informasi penting, dengan fokus pada hal-hal esensial, serta mencari tema dan pola yang ada. Dengan melakukan reduksi data, gambaran yang diperoleh menjadi lebih jelas dan memudahkan peneliti dalam melanjutkan pengumpulan data.

3. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah pengorganisasian informasi secara sistematis sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Melalui pengolahan data, kita dapat memahami kondisi yang terjadi dan menentukan langkah yang harus diambil.

4. Klasifikasi Data

Pada klasifikasi data diharapkan menjadi temuan baru yang semula belum ada, atau gambaran objek yang sebelumnya masih samar sehingga hasil penelitian menjadi lebih jelas. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan mencari dan mencatat pola penjelasan, alur, sebab akibat, serta posisi data. Dalam proses klasifikasi, setiap data atau catatan yang diperoleh di lapangan diorganisir, karena masalah dan rumusan masalah penelitian kualitatif dapat dijelaskan secara rinci melalui pengamatan langsung.

Klasifikasi data dalam penelitian ini difokuskan pada penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa .

5. Penarikan Kesimpulan

Setelah peneliti mengumpulkan dan memeriksa data dengan cermat sesuai dengan fokus penelitian serta melakukan verifikasi, tahap terakhir adalah membuat kesimpulan mengenai penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025.

F. Keabsahan Data

Untuk mencapai kredibilitas data, kriteria yang diperoleh harus benar dan dapat dipercaya. Penelitian kualitatif harus dapat diterima secara kritis oleh pembaca serta diakui oleh responden, sekaligus mampu menyajikan informasi yang valid selama proses penelitian berlangsung.³⁰

Pengertian dari triangulasi ialah memeriksa kebenaran data menggunakan sesuatu diluar data itu berupa pengecekan terhadap suatu data sebagai alat.

1. Triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data yang akan dilakukan pada penelitian yaitu dengan menguji kevalidan data dengan mengecek data yang telah didapat melalui beberapa sumber berdasarkan data hasil pengamatan dari kepala sekolah dan guru Sejarah Kebudayaan Islam, serta data wawancara dan dokumen terkait penerapan model TGT (*Team Game*

³⁰ Amtai Alasan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Depok: Rajawali Press, 2021), 93.

Tournamen) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025.

2. Triangulasi teknik adalah metode pengumpulan data yang menggunakan berbagai sumber berbeda untuk mendapatkan informasi yang sama. Dalam penelitian ini, data tentang penerapan model TGT (*Team Game Tournamen*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025. Diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang melibatkan data dari kepala sekolah, guru, dan observasi dikelas. Dengan cara ini, keabsahan data dapat dipastikan.³¹

G. Tahap – Tahap Penelitian

Untuk mendukung keberhasilan pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengikuti beberapa tahapan yang disusun secara sistematis dan mengacu pada prinsip – prinsip dasar penelitian kualitatif. Setiap tahapan memiliki dasar teoritis serta pertimbangan praktis yang bertujuan untuk memperjelas objek penelitian dan mempermudah proses pengumpulan data di lapangan.³² Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi ke dalam dua tahap utama, yaitu tahap pra-lapangan dan tahap pra-penelitian.

Pada tahap pra-lapangan, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana penelitian yang mencakup perumusan masalah, tujuan penelitian, serta pendekatan, dan metode yang akan digunakan. Setelah itu, peneliti menentukan

³¹ Hardani Hardani and Nur Hikmatul Auliya, *Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitatif* (CV Pustaka Ilmu, 2020), 154.

³² *Tim Revisi Pedoman Karya Ilmiah UIN KHAS Jember, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 48.

lokasi penelitian, yaitu di MTs Negeri 6 Jember, dengan mempertimbangkan relevansi lokasi terhadap fokus penelitian. Selanjutnya, peneliti mengurus izin yang diperlukan dari pihak Madrasah dan instansi terkait agar pelaksanaan penelitian berjalan sesuai prosedur. Sebagai langkah akhir dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi awal di lokasi penelitian guna memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran serta mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa.

Tahapan selanjutnya, adalah tahap pra-penelitian, yang bertujuan memperdalam pemahaman terhadap konteks permasalahan serta mempersiapkan kebutuhan teknis penelitian. Dalam tahap ini, peneliti mengemukakan permasalahan yang ditemukan selama observasi awal, terutama yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selanjutnya, peneliti menyusun rencana penelitian secara lengkap dalam bentuk proposal. Untuk mendukung keakuratan data, peneliti juga melaksanakan observasi lanjutan dan wawancara mendalam dengan informan, khususnya terkait penerapan model TGT (Team Game Tournament) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Terakhir, peneliti menyiapkan berbagai perlengkapan dan instrument yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data lapangan, seperti pedoman observasi, panduan wawancara, serta perangkat dokumentasi.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah MTs Negeri 6 Jember

MTs Negeri Sukowono atau MTs Negeri 6 Jember didirikan oleh *Letkol Abd.Syarief* dengan nama Kulliatul Muallimin Muhammadiyah atau juga disebut *PGA 4 tahun* yang didirikan pada tanggal 17 September 1961 yang terdiri dari tiga lokal dan satu musholla, kemudian pada tahun 1970 berubah menjadi MTs Agama Islam.

Pada tahun 1984 MTs Agama Islam resmi berubah status menjadi filial dari MTs Negeri Jember 1 berdasarkan keputusan Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor: KEP/E/PP.03.2/151/84 tertanggal 12 Mei 1984. Setelah 13 tahun berdiri sebagai kelas filial, madrasah ini resmi berdiri sendiri sebagai lembaga pendidikan formal, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 Tahun 1997 tertanggal 29 Januari 1997 dengan nama resmi MTs Negeri Sukowono Kabupaten Jember. Dengan terbitnya surat keputusan tersebut maka secara yuridis formal, madrasah yang merupakan filial MTs Negeri Jember 1 ini efektif dan diakui keberadaannya sebagai Mts Negeri Sukowono. Keputusan Menteri Agama/KMA Nomor 675 tahun 2016 Tanggal 17 November 2016 MTs Negeri Sukowono Jember berubah nama menjadi MTs Negeri 6 Jember hingga sekarang.³³

³³ MTs Negeri 6 Jember “Sejarah MTs Negeri 6 Jember” 10 April 2025.

Dengan modal kurang lebih 240 siswa yang terbagi kedalam 6 kelas dan diasuh oleh 20 orang guru serta 2 orang karyawan, dan mengembangkan diri. Gedung tempat belajar dan tanah masih menumpang pada lahan milik bapak Anzorullah yang kemudian diwakafkan menjadi tanah hak milik MTs Negeri 6 Jember, dengan bangunan seluas 2770 m.

Perkembangan MTs Negeri Sukowono/ MTs Negeri 6 Jember dari tahun ke tahun, bahkan sampai sekarang sudah memiliki 19 tempat , 1 musholla, 1 ruang koperasi, 1 ruang kepala, 1 ruang kantor tata usaha, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang BP, 1 ruang kesenian, 1 ruang UKS. Sampai sekarang MTs Negeri 6 Jember telah dipercaya oleh masyarakat dengan penambahan jumlah murid yang signifikan menjadi 5 kelas untuk kelas VII, 5 kelas untuk kelas VIII, dan 6 kelas untuk kelas IX dengan total 16 ruang kelas dan jumlah murid 371 siswa.

Dengan berjalannya waktu dan ditopang adanya upaya – upaya peningkatan kualitas pendidikan serta didukung oleh berbagai pihak maka MTs Negeri 6 Jember berkembang dan mendapatkan kepercayaan memperoleh DIP pengadaan Tanah Tahun 2016 seluas **6161 M** yang terletak dijalan A. Yani 4 no 47 Sukowono, sekitar 150 meter dari tanah dan bangunan utama.

Dalam bidang akademik, ada peningkatan baik secara kuantitas maupun kualitas, semua didukung dengan adanya tenaga pendidik yang profesional berjumlah 32 orang guru dan 10 karyawan serta 637 siswa dari 16 ruang belajar (data tersebut bisa dilihat pada table terlampir)

Tabel 4.1 Kepemimpinan MTs Negeri 6 Jember

No	Nama	Masa bakti
1.	Moh. Kasim	1961 – 1965
2.	Djaelani	1965 – 1967
3.	Sukardi	1968 – 1970
4.	Abd. Latief	1971 – 1976
5.	Anshorullah	1977 – 1979
6.	Abd. Ghaffar	1979 – 1980
7.	Moh. Iskak	1980 – 1981
8.	Sjahri Thajjib	1982 - 1989
9.	Vakum selama 2 Th	
10.	Drs. Husnan Dja'far	1992 – 1995
11.	Drs. Husnan Dja'far	1995 – 2003
12.	Moh. Anwar, Spd	2004 – 2006
13.	Djam'an, S.Ag	2006 – 2010
14.	DRS.ASYAR,M.pd.I	2010 – 2012
15.	H.Maijoso S.Ag. M.Pd.I	2012 – 2020
16.	Drs. Syamsul Ma'arif	2020 – 2023
17.	Nr Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I	2023 – sampai sekarang

(Sumber: Dokumentasi Mts Negeri 6 Jember, 10 April 2025)

2. Visi Misi dan Tujuan MTs Negeri 6 Jember

a. Visi Madrasah

Visi MTs Negeri 6 Jember adalah “Unggul dalam prestasi yang berorientasi pada penguasaan IPTEK dan IMTAQ”.³⁴

Indikator pencapaian visi Madrasah adalah sebagai berikut :

- 1) Sumber daya manusia pendidikan yang sehat, handal dan profesional serta mampu melayani dengan prima.
- 2) Terwujudnya lulusan yang unggul dalam prestasi di bidang IPTEK dan IMTAQ.

³⁴ MTs Negeri 6 Jember “Sejarah MTs Negeri 6 Jember” 10 April 2025

- 3) Proses pendidikan yang dinamik, menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif serta penerapan beberapa model pembelajaran di kelas.
- 4) Terciptanya kurikulum yang terintegrasi yang sesuai dengan potensi sekolah dan wawasan global dengan sistem penilaian pendidikan yang jujur dan obyektif.
- 5) Terwujudnya sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap dan berkualitas.
- 6) Terciptanya lingkungan belajar baik yang mendukung tercapainya prestasi secara akademik dan non akademik.
- 7) Pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan *akuntable*.
- 8) Pengelolaan pendidikan yang melibatkan peran serta dan partisipasi masyarakat.

b. Misi Madrasah

Meningkatkan prestasi akademis dan non-akademis dengan strategi:

- 1) Optimalisasi Pembelajaran
- 2) Optimalisasi bimbingan
- 3) Optimalisasi pembinaan siswa

c. Tujuan Umum Madrasah

Tujuan umum MTs Negeri 6 Jember adalah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang – undang.³⁵

d. Tujuan Khusus MTs Negeri 6 Jember

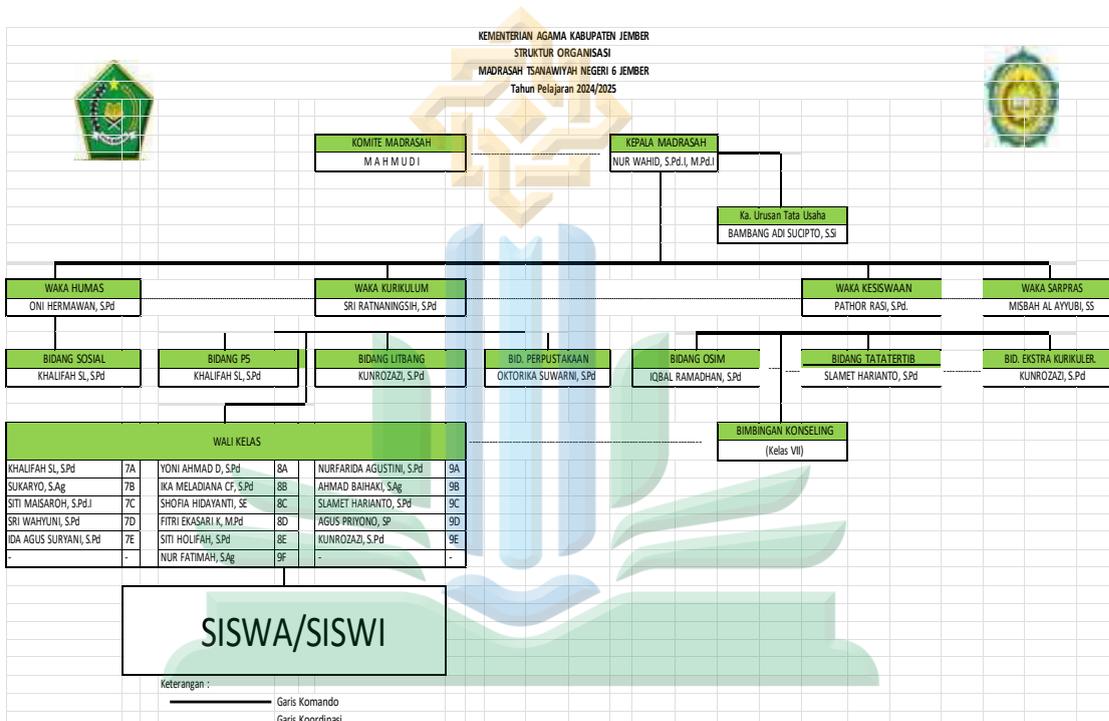
- 1) Terbentuknya tenaga pendidik yang profesional dan karyawan yang mampu melaksanakan layanan prima terhadap siswa dan masyarakat.
- 2) Terciptanya lulusan yang unggul dalam prestasi di bidang IPTEK dan IMTAQ.
- 3) Terwujudnya proses pembelajaran yang kreatif dan efisien dengan penggunaan media dan inovasi dalam pembelajaran.
- 4) Tersusunnya kurikulum yang berorientasi pada ciri khas sekolah dan memiliki sistem penilaian yang berstandar nasional.
- 5) Teraktualisasikannya semua potensi siswa dalam bidang akademik dan non-akademik
- 6) Terpenuhinya semua sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.
- 7) Terwujudnya lingkungan sekolah yang sehat dengan tingkat kepedulian warga sekolah terhadap lingkungan yang semakin tinggi.
- 8) Terlaksananya semua program sekolah dengan pengelolaan dan pembiayaan yang melibatkan partisipasi masyarakat secara langsung.³⁶

³⁵ MTs Negeri 6 Jember “Sejarah MTs Negeri 6 Jember” 10 April 2025

³⁶ MTs Negeri 6 Jember “Sejarah MTs Negeri 6 Jember” 10 April 2025.

3. Struktur Organisasi

Penyusunan struktur organisasi MTs Negeri 6 Jember merupakan hal yang penting untuk mengetahui tugas dan alur kerja setiap pendidik dalam satu organisasi di MTs Negeri 6 Jember. Dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 4.1
Struktur organisasi di MTs Negeri 6 Jember

B. Penyajian dan Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi di MTs Negeri 6 Jember, peneliti berhasil menghimpun sejumlah informasi yang relevan terkait implementasi model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6

Jember Tahun 2024/2025 dan difokuskan pada 3 aspek utama, yaitu: 1). Bagaimana penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember tahun 2024/2025?. 2). Apa saja faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa MTs Negeri 6 Jember?. 3). Apa saja faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember tahun 2024/2025?. Telah diperoleh data sebagai berikut.

1. Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa MTs Negeri 6 Jember, pada prakteknya, tahap awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran hingga peserta didik memahami isi materi tersebut. Setelah itu, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang masing – masing kelompok terdiri dari 5 anggota. Model TGT (*Team Game Tournament*) ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok yang anggotanya memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong interaksi antar siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan kolaboratif. Pada pelaksanaan TGT (*Team Game*

Tournament) pada setiap kelompok mengikuti beberapa tahapan meliputi presentasi, diskusi, permainan hingga penghargaan.

Banyak sekali ragam model pembelajaran yang bisa diterapkan sesuai dengan materi. Hal tersebut sesuai dengan wawancara guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 6 Jember yaitu ibu Nur Fatimah, S.Ag. yang menjelaskan bahwa:

“Untuk penerapan model pembelajaran yang selama ini saya terapkan ke peserta didik di MTs Negeri 6 Jember yaitu ceramah dan juga diskusi. Karna melihat materi yang ada pada Sejarah Kebudayaan Islam ini, itu lebih banyak bercerita apalagi ini berkaitan dengan cerita masa lalu yang disebut juga dengan sejarah”.³⁷

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru di MTs Negeri 6 Jember menerapkan dua model pembelajaran utama dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu model ceramah dan model diskusi. Pemilihan kedua model tersebut secara khusus didasarkan pada pertimbangan mendalam mengenai karakteristik esensial dari materi ajar SKI itu sendiri. Narasumber secara eksplisit menyatakan bahwa materi SKI pada dasarnya bersifat naratif dan historis, yang secara dominan berisi kisah-kisah atau cerita tentang peristiwa masa lampau.

Kemudian ibu Nur Fatimah juga menjelaskan tentang penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Beliau menjelaskan bahwa:

“Iya saya mengetahui model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*), selama ini penerapan model pembelajaran ini sudah optimal di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebenarnya ini

³⁷ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 13 Maret 2025.

sangat potensi dikarenakan pada masa ini anak – anak senang bermain game.”³⁸

Hasil wawancara tersebut memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri 6 Jember telah dianggap mencapai tingkat optimal. Namun, terdapat potensi signifikan untuk lebih meningkatkan efektivitas dan ketercapaian tujuan pembelajaran melalui model ini, terutama jika dikaitkan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang menunjukkan kecenderungan tinggi terhadap aktivitas bermain game. Model TGT, yang secara inheren mengintegrasikan elemen permainan kompetitif dalam struktur pembelajaran kooperatif, sejatinya memiliki hubungan dengan minat kontemporer siswa terhadap permainan. Pada tahap perkembangannya, siswa usia SMP/MTs berada pada fase dimana aktivitas bermain, termasuk permainan berbasis aturan dan kompetisi, masih menjadi sarana belajar yang efektif dan memotivasi. Oleh karena itu, kesenangan siswa terhadap game bukan sekadar fenomena sosial, melainkan peluang pedagogis yang strategis untuk dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kompleks, mencapai tingkat optimal yang sesungguhnya di MTs Negeri 6 Jember.

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri 6 Jember yang dilaksanakan menggunakan model TGT (*Team Game*

³⁸ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 13 Maret 2025.

Tournament) memiliki beberapa tahapan. Hasil wawancara dengan Ibu Nur Fatimah selaku guru SKI di MTs Negeri 6 Jember yang menjelaskan bahwa:

“Untuk penerapan model TGT di MTS Negeri 6 Jember ini biasanya saya berkaca pada buku pedoman atau modul yang sudah ada, didalamnya beberapa tahapan sistematis tentang penerapan model TGT yang baik mulai dari kegiatan pendahuluan kegiatan inti dan juga kegiatan penutup.”³⁹

Hasil wawancara tersebut menjelaskan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) di MTs Negeri 6 Jember, guru menggunakan buku pedoman atau modul yang tersedia sebagai acuan utama. Pedoman tersebut memuat tahapan-tahapan sistematis yang diperlukan untuk penerapan model TGT secara efektif. Tahapan tersebut dirancang secara terstruktur, dimulai dari kegiatan pendahuluan yang Selanjutnya, kegiatan inti dijalankan sesuai petunjuk modul. Tahap terakhir adalah kegiatan penutup yang meliputi refleksi bersama. Dengan mengikuti kerangka sistematis dari pendahuluan, inti, hingga penutup yang tertuang dalam pedoman tersebut, penerapan model TGT diharapkan dapat berjalan lebih terarah dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara optimal.

Wawancara tersebut didukung dengan hasil oservasi yang dilakukan oleh penitili pada hari Senin tanggal 17 Maret 2025 membuktikan bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) di MTs Negeri 6 Jember dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti

³⁹ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025

dan kegiatan penutup.⁴⁰ Beliau Ibu Nur Fatimah selaku guru SKI di MTs Negeri 6 Jember yang menjelaskan bahwa:

“Kegiatan pendahuluan ini biasanya saya lakukan dengan beberapa kegiatan mulai dari interaksi dengan siswa dengan menyampaikan salam kemudian doa hingga di situ mendapat suasana belajar untuk membangun sebuah keikhlasan yang religius dan melakukan presensi atau mencatat kehadiran siswa, setelah mencatat baru nanti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan atau tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada hari ini.”⁴¹

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa kegiatan pendahuluan dalam proses pembelajaran yang saya lakukan diawali dengan serangkaian rutinitas penting. Pertama, guru memulai interaksi dengan siswa melalui penyampaian salam pembuka sebagai bentuk penghormatan dan penciptaan komunikasi positif. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan berdoa bersama untuk menumbuhkan suasana belajar yang religius dan penuh keikhlasan, sekaligus memohon kelancaran proses belajar-mengajar. Setelah menciptakan suasana religius ini, langkah berikutnya adalah melakukan presensi atau pencatatan kehadiran siswa guna memastikan kehadiran peserta didik dan sebagai bagian dari administrasi kelas. Baru setelah seluruh tahapan pembuka dan pencatatan kehadiran tersebut selesai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan hari itu. Penyampaian tujuan ini berfungsi memberikan arah dan pemahaman yang jelas kepada siswa mengenai capaian yang diharapkan dari aktivitas pembelajaran yang akan berlangsung.

⁴⁰ Observasi di Mts Negeri 6 Jember, 17 Maret 2025

⁴¹ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025

Kemudian Ibu Nur Fatimah selaku guru SKI juga menjelaskan proses pembelajaran penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) yang menjelaskan bahwa:

“Setelah melakukan pencatatan kehadiran siswa dalam proses pembelajaran model TGT ini kita membuat sebuah kesepakatan dengan siswa mulai dari aturan dalam bekerja kelompok kemudian saat ketika diskusi hingga poin-poin keterlibatan siswa yang aktif di dalam kelas. Tidak hanya itu biasanya saya juga memberikan motivasi awal pembelajaran kepada siswa dan juga pertanyaan pemantik sehingga siswa nanti mampu memiliki pemahaman awal sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk selanjutnya ya jadi di sini siswa itu biar memiliki pengetahuan awal.”⁴²

Wawancara tersebut memberikan penjelasan bahwa setelah melakukan pencatatan kehadiran siswa sebagai langkah awal dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membangun kesepakatan bersama dengan para siswa. Kesepakatan ini mencakup berbagai aspek penting untuk kelancaran proses pembelajaran, mulai dari aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bekerja dalam kelompok. Selain menyusun kesepakatan tersebut, biasanya juga diberikan motivasi di awal pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan fokus siswa. Disertai pula dengan penyampaian pertanyaan pemantik yang bertujuan merangsang pemikiran siswa dan mengaktifkan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Dengan demikian, siswa diharapkan telah memiliki bekal pengetahuan awal yang relevan sebelum mempelajari konsep-konsep lebih lanjut. Hasil wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang

⁴² Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Maret 2025 ketika proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa kegiatan pendahuluan dilakukan dengan berdoa, absensi siswa dan pembuatan kesepakatan kelompok.⁴³ Kemudian observasi didukung dengan hasil dokumentasi penerapan model TGT pada kegiatan pendahuluan.



Gambar 4.2
Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan pendahuluan⁴⁴

Gambar diatas sudah manggambarkan bahwa penerapan model TGT pada kegiatan pendahuluan dilakukan dengan penyampaian kesepakatan bersama dan siswa harus mendengarkan dengan seksama terkait bagaimana tata cara dan sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Setelah kegiatan pendahuluan dilaksanakan, maka selanjutnya yaitu kegiatan inti dari penerapan model TGT. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Nur Fatimah yang menjelaskan bahwa:

“Memasuki tahapan yang kedua yaitu kegiatan inti, di bagian ini pertama yang dilakukan biasanya saya itu membagikan atau membagi siswa dalam satu kelas dalam beberapa kelompok, dengan berhitung dari angka 1 sampai 5 setelah itu masing-masing siswa itu

⁴³ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 17 Maret 2025.

⁴⁴ Mts Negeri 6 Jember, “Dokumentasi penerapan model TGT”, 17 Maret 2025.

membentuk kelompok berdasarkan nomor yang sama sehingga terbentuk beberapa kelompok belajar yang heterogen di dalamnya”⁴⁵.

Hasil wawancara tersebut memberikan penjelasan bahwa penerapan model TGT memasuki tahap kedua dalam proses pembelajaran, yaitu kegiatan inti, salah satu langkah awal yang dilakukan adalah membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar. Prosedur ini diawali dengan meminta seluruh peserta didik dalam satu kelas untuk berhitung secara berurutan mulai dari angka 1 hingga angka 5. Setiap siswa kemudian memperoleh satu nomor identitas berdasarkan hasil perhitungan tersebut. Selanjutnya, siswa yang memperoleh nomor yang sama dikumpulkan menjadi satu kelompok. Melalui mekanisme acak ini, terbentuklah beberapa kelompok kecil di dalam kelas. Pengelompokan dengan metode berhitung ini secara alamiah menghasilkan komposisi kelompok yang heterogen, karena anggota setiap kelompok berasal dari berbagai latar belakang, kemampuan, atau karakteristik tanpa seleksi khusus, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi yang beragam di antara siswa dalam satu kelompok.

Kemudian Ibu Nur Fatimah juga menjelaskan beberapa mekanisme yang ada pada kegiatan inti yaitu:

“Setelah beberapa kelompok tersebut terbentuk maka saya itu menyampaikan materi yang akan dipelajari, jadi setiap kelompok diberikan beberapa waktu untuk mendiskusikan beberapa materi yang saya ajarkan. Kemudian siswa mendiskusikan dengan kelompoknya. Saya di sini hanya berperan sebagai pendamping atau fasilitator untuk memantau berjalannya diskusi siswa dengan

⁴⁵ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

kelompoknya masing-masing untuk memberikan sebuah arahan hingga penguatan terhadap materi yang saya ajarkan tadi”.⁴⁶

Wawancara tersebut memberikan penjelasan bahwa setelah kelompok-kelompok belajar terbentuk, penjelasan materi pembelajaran disampaikan kepada seluruh siswa. Selanjutnya, setiap kelompok dialokasikan waktu tertentu untuk mendiskusikan materi yang telah diajarkan tersebut. Dalam tahap ini, para siswa berinteraksi dan bertukar pikiran secara intensif dengan anggota kelompoknya masing-masing. Peran guru dalam proses diskusi ini bersifat fasilitatif, yaitu memantau jalannya diskusi pada setiap kelompok sambil memberikan pendampingan. Apabila diperlukan, guru memberikan arahan untuk memastikan pemahaman konsep yang tepat atau mengklarifikasi kesalahpahaman. Selain itu, guru juga memberikan penguatan terhadap poin-poin kunci materi yang telah disampaikan sebelumnya, guna memantapkan pemahaman siswa melalui proses kolaborasi dalam kelompok. Hasil wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Maret 2025 ketika proses pembelajaran bahwa penerapan model TGT pada kegiatan inti siswa bersiskus dengan kelompoknya masing-masing.⁴⁷ Kemudian observasi juga didukung dengan dokumentasi pelaksanaan model TGT pada kegiatan inti.

⁴⁶ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

⁴⁷ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 17 Maret 2025.



Gambar 4.3
Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan inti ⁴⁸

Dokumentasi diatas sudah menggambarkan bahwa penerapan model TGT pada kegiatan inti dilakukan dengan berdiskusi terkait materi pembelajaran dengan anggota kelompoknya masing-masing sebelum permainan dimulai oleh guru. Pada saat kegiatan diskusi siswa, ibu Nur Fatimah juga menjelaskan beberapa hal yang ada pada kegiatan inti yaitu:

“Kemudian selama proses diskusi berlangsung saya menyiapkan media yang berupa lembaran soal yang saya tuliskan di papan tulis dan soal-soal tersebut nanti saya buat dalam bentuk tertutup sehingga siswa nanti tidak mengetahui pertanyaan hingga saatnya permainan dimulai dan juga setelah dibuka kertas tersebut. Baru setelah siswa selesai diskusi semuanya maka perwakilan dari setiap kelompok itu bisa maju ke depan kelas bergiliran untuk menjawab beberapa soal yang saya sediakan sehingga nanti setiap anggota kelompok itu wajib dan bertanggung jawab untuk menjawab satu pertanyaan sehingga seluruh siswa terlibat langsung dalam kegiatan proses pembelajaran ini secara aktif”.⁴⁹

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan model TGT pada kegiatan inti guru menyiapkan media pembelajaran berupa lembaran soal. Soal-soal tersebut dituliskan di papan tulis, namun dengan

⁴⁸ Mts Negeri 6 Jember, “Dokumentasi penerapan model TGT”, 17 Maret 2025.

⁴⁹ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

format khusus yaitu dalam bentuk tertutup (ditutupi kertas atau bahan lain). Hal ini bertujuan agar siswa tidak dapat mengetahui isi pertanyaan terlebih dahulu. Pertanyaan baru akan dibuka dan terlihat oleh siswa pada saat yang telah ditentukan, yakni tepat ketika permainan atau aktivitas menjawab soal dimulai. Setelah soal dibuka, siswa dalam kelompok mereka berdiskusi untuk memecahkan seluruh pertanyaan yang tersedia. Diskusi berlangsung hingga semua kelompok menyelesaikan pembahasan mereka. Setiap anggota kelompok wajib dan bertanggung jawab untuk menjawab minimal satu pertanyaan tertentu ketika kelompoknya maju ke depan. Dengan ketentuan seperti ini, seluruh siswa tanpa terkecuali terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran., tidak ada siswa yang hanya menjadi penonton pasif.

Hasil wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Maret 2025 ketika proses pembelajaran bahwa penerapan model TGT pada kegiatan inti guru menyiapkan media yaitu berbagai soal atau pertanyaan yang kemudian ditaruh depan dan tertutup, sehingga siswa harus mampu menjawab soal secara acak dan random di depan kelas.⁵⁰ Kemudian observasi juga didukung dengan dokumentasi pelaksanaan model TGT pada kegiatan inti.

⁵⁰ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 17 Maret 2025.



Gambar 4.4
Dokumentasi Penerapan model TGT saat siswa menjawab soal⁵¹

Dokumentasi tersebut menggambarkan bahwa penerapan model TGT pada kegiatan inti yaitu siswa harus menjawab soal atau pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru di depan kelas. Kemudian ibu Nur Fatimah juga menjelaskan setelah siswa menjawab soal ada kegiatan lanjutan yaitu:

“Kemudian setelah siswa itu mendapatkan pertanyaannya masing-masing dan dijawab baru seluruh kelompok itu menyelesaikan tugasnya saya bersama-sama dengan siswa yang lain itu melakukan sebuah penilaian terhadap jawaban yang diberikan mulai dari kelompok pertama hingga kelompok yang terakhir, penilaian ini dilakukan berdasarkan beberapa jawaban yang sudah ada dan saya memberikan sebuah apresiasi kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau pemberian penghargaan yang sederhana”.⁵²

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa setelah siswa dalam kelompok memperoleh pertanyaan individu masing-masing dan berhasil menjawabnya, barulah seluruh kelompok tersebut dapat menyelesaikan

⁵¹ Mts Negeri 6 Jember, “Dokumentasi penerapan model TGT saat siswa menjawab soal”, 17 Maret 2025.

⁵² Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

tugas kelompok mereka secara keseluruhan. Berikutnya, guru melakukan kegiatan penilaian terhadap jawaban-jawaban yang telah diberikan oleh setiap kelompok, dimulai dari kelompok pertama hingga kelompok terakhir. Proses penilaian ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama seluruh siswa di kelas. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan dan menganalisis berbagai jawaban yang telah disampaikan oleh para siswa berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai bentuk penguatan positif, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang meraih nilai tertinggi. Apresiasi tersebut dapat berupa pemberian penghargaan sederhana sebagai pengakuan atas capaian dan usaha mereka.

Setelah kegiatan inti pada pembelajaran model TGT selanjutnya masuk pada kegiatan penutup yang terdiri dari beberapa kegiatan, seperti yang disampaikan oleh ibu Nur Fatimah dalam wawancara yang menjelaskan bahwa:

”Tahap terakhir dalam proses pembelajaran TGT ini adalah kegiatan penutup yaitu pembelajaran ditutup dengan kegiatan refleksi pembelajaran, kegiatan tersebut tujuannya adalah untuk membantu dan juga menggali pemahaman siswa terkait materi yang saya ajarkan kepada mereka sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung”.⁵³

Hasil wawancara tersebut menjelaskan tahap akhir dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan penutup, yang diwujudkan melalui aktivitas refleksi pembelajaran. Kegiatan refleksi ini memiliki tujuan utama untuk membantu siswa mereka terkait

⁵³ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Melalui serangkaian pertanyaan panduan atau diskusi terbuka, siswa diajak mengingat kembali, menganalisis, serta menyampaikan tanggapan mengenai konsep-konsep kunci, kesulitan yang dialami, dan pengalaman belajar selama proses berlangsung. Dengan menggali umpan balik langsung dari siswa, guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi, mengidentifikasi area yang memerlukan penjelasan ulang, serta menilai kelayakan strategi dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga menjadi dasar perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Hasil wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Maret 2025 ketika proses pembelajaran bahwa penerapan model TGT pada kegiatan penutup guru memberikan refleksi kepada siswa materi yang telah diajarkan⁵⁴ Kemudian observasi juga didukung dengan dokumentasi pelaksanaan model TGT pada kegiatan penutup.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.5
Dokumentasi Penerapan model TGT pada kegiatan penutup⁵⁵

⁵⁴ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 17 Maret 2025.

⁵⁵ Mts Negeri 6 Jember, "Dokumentasi penerapan model TGT saat siswa menjawab soal",

Dokumentasi tersebut menggambarkan bahwa penerapan model TGT pada penutup yaitu guru memberikan refleksi kepada siswa di akhir pembelajaran. Kemudian ibu Nur Fatimah juga menjelaskan setelah itu juga masih terdapat beberapa hal dalam kegiatan penutup yaitu:

“Terakhir setelah proses pembelajaran dengan model TGT ini maka kegiatan akhir yaitu penutup, saya memberikan kesempatan kepada satu siswa untuk memimpin doa sebagai penutup sehingga ketika doa sudah diucapkan maka berakhirilah dan juga secara resmi pembelajaran pada hari ini sudah selesai seperti itu, sehingga di sini nampak bahwa kegiatan atau proses pembelajaran ini dilakukan secara runtut”.⁵⁶

Hasil wawancara tersebut menjelaskan tahap akhir dalam proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan penutup. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa bersama sebagai bentuk penutup resmi kegiatan belajar. Setelah doa selesai diucapkan, hal ini menandai berakhirnya seluruh rangkaian pembelajaran pada hari itu secara resmi. Urutan kegiatan yang dimulai dari pembukaan, inti pembelajaran dengan model TGT, hingga diakhiri dengan penutup melalui doa ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan runtut.

Kemudian hasil penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di Mts Negeri 6 Jember memberikan hasil yang nyata yaitu meningkatnya keaktifan siswa

⁵⁶ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

ketika proses pembelajaran dalam kelas. Hal ini juga disampaikan oleh Nur Fatimah selaku guru SKI di MTs Negei 6 Jember yang menyatakan bahwa:

”Kalau melihat dari penerapannya model TGT (*Team Game Tournament*) disini yang pertama penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dapat mendukung keaktifan siswa didalam proses pembelajaran SKI ini, yang kedua menjadikan siswa untuk lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karna hal ini terbukti yang sebelumnya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) mampu meningkatkan kualitas semangat dari para siswa, dan yang ketiga untuk menjadikan siswa bertanggung jawab serta dapat bekerja sama dengan baik antar kelompok”.⁵⁷

Berdasarkan hasil wawancara tersebut telah dijelaskan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) memberikan beberapa keunggulan signifikan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Model ini secara efektif mendukung peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Struktur TGT yang melibatkan kerja tim dan kompetisi mendorong setiap anggota untuk berpartisipasi secara langsung dan berkontribusi pada kelompoknya. Kemudian, model TGT terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Mekanisme permainan yang kompetitif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan terlibat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Implementasi TGT melatih siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab serta mengembangkan kemampuan bekerja sama yang baik antar anggota kelompok. Setiap siswa bertanggung jawab atas kontribusi dan keberhasilan timnya, sekaligus belajar berkolaborasi.

⁵⁷ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 17 Maret 2025.

Temuan penelitian dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yaitu penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di Mts Negeri 6 Jember memiliki beberapa tahapan pembelajaran, seperti kegiatan pembukaan yang didalamnya memuat beberapa kegiatan mulai dari interaksi guru dengan siswa dengan menyampaikan salam kemudian doa dan melakukan presensi atau mencatat kehadiran siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah melakukan pencatatan kehadiran siswa lalu membuat kesepakatan dengan siswa dalam proses pembelajaran serta guru memberikan motivasi awal pembelajaran kepada siswa dan juga pertanyaan pemantik. Kemudian, kegiatan inti dengan membagi siswa satu kelas dalam beberapa kelompok, setelah beberapa kelompok heterogen tersebut, lalu guru memberikan materi pembelajaran yang kemudian didiskusikan oleh siswa dengan kelompoknya, guru berperan sebagai pendamping atau fasilitator untuk memantau berjalannya diskusi siswa. Selama proses diskusi berlangsung biasanya guru menyiapkan media. Setelah siswa selesai diskusi semuanya maka perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan kelas bergiliran untuk menjawab beberapa soal yang disediakan hingga selesai. Kegiatan penutup pembelajaran TGT ini adalah pembelajaran ditutup dengan refleksi sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung dan terakhir yaitu penutup dengan doa, sehingga ketika doa sudah diucapkan maka berakhirilah pembelajaran, hal ini nampak bahwa kegiatan atau proses pembelajaran ini dilakukan secara runtut

2. Faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) di MTs Negeri 6 Jember khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah-satu model pembelajaran yang sangat disenangi oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penerapannya guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dituntut untuk berinovasi dalam setiap penyampaian materi. Diharapkan dengan model TGT (*Team Game Tournament*) tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik. Dalam hal ini, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam wawancaranya dengan peneliti menjelaskan bahwa:

“Untuk penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) ini mbak, sangat relevan untuk diterapkan karena terdapat beberapa faktor pendukung diantaranya, keinginan saya yang tinggi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang selama ini dengan menggunakan metode lain terlihat peserta didik sangat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Disamping itu, terdapat juga faktor yang lain seperti karakteristik peserta didik yang termotivasi dalam bentuk permainan dan tantangan.”⁵⁸

Berdasarkan wawancara yang didapat oleh peneliti melalui penjelasan dari ibu Nur Fatimah, S. Ag menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dinilai sangat relevan

⁵⁸ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran SKI. Relevansi utamanya didasarkan pada keberadaan beberapa faktor pendukung yang signifikan. Pertama, terdapat keinginan yang kuat dari guru (untuk meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Model pembelajaran lain yang digunakan sebelumnya dinilai kurang efektif dalam mengaktifkan peserta didik, sehingga mereka cenderung bersikap pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kemudian, karakteristik siswa itu sendiri menjadi faktor pendukung krusial. Siswa memiliki kecenderungan untuk termotivasi dan lebih terlibat ketika kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan (game) dan mengandung unsur tantangan. Oleh karena itu, model TGT yang secara inheren menggabungkan kerja tim, kompetisi berbasis permainan,.Model ini diharapkan dapat memanfaatkan motivasi intrinsik siswa terhadap permainan dan tantangan untuk mendorong partisipasi aktif, sekaligus menjawab kebutuhan pendidik untuk mengatasi kelemahan metode sebelumnya.

Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi peneliti pada tanggal 18 Maret 2025 di MTs Negeri 6 Jember bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) juga terdapat faktor pendukung yaitu dukungan dari sarana dan prasarana yang memberikan ruang pada guru berupa penyediaan sarana pendukung seperti LCD, papan permainan, ruang kelas yang kondusif dan sebagainya.⁵⁹

⁵⁹ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 18 Maret 2025.

Selain itu, adapun faktor pendukung yang dihadapi para guru dalam menerapkan pembelajaran model TGT (*Team Game Tournament*) diantaranya adalah sebagaimana yang diungkap oleh ibu Nur Fatimah, S.Ag selaku guru pengampu Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 6 Jember yang menyatakan bahwa:

“Salah satu pendukung dari pembelajaran menggunakan tipe TGT (*Team Game Tournament*) yaitu apabila dilihat dari faktor dalam memahami karakter masing – masing siswa, kemudian dengan memberikan game selain mendapatkan penunjang keaktifan para siswa dalam belajar juga dapat meningkatkan percaya diri dari para siswa begitu juga, model TGT (*Team Game Tournament*) ini memberikan motivasi kepada siswa, kebiasaan belajar, suasana ruang kelas dan sikap siswa semakin meningkat kemudian, disaat diikuti dengan kurikulum yang semulanya K13 berubah menjadi KUMER (Kurikulum Merdeka), menjadikan guru harus ekstra dalam memberikan pelajaran. Terutama dalam penguasaan kurikulum baru ini.”⁶⁰

Wawancara tersebut memberikan penjelasan bahwa salah satu faktor pendukung dari penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terletak pada kemampuannya memfasilitasi pemahaman guru terhadap karakter individual siswa. Melalui aktivitas kerja dalam tim dan partisipasi dalam permainan edukatif, guru mendapatkan kesempatan untuk mengamati secara lebih mendalam bagaimana masing-masing siswa berinteraksi dan berkolaborasi. Selain itu, penggunaan permainan dalam model ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, tetapi juga secara efektif membangun dan meningkatkan rasa percaya diri mereka, terutama ketika mereka

⁶⁰ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

berhasil menyumbangkan pemikiran atau memenangkan tantangan bersama timnya. Lebih jauh, model TGT juga berpotensi memberikan dampak positif yang lebih luas, seperti membentuk kebiasaan belajar yang lebih baik, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan positif, serta memperbaiki sikap siswa terhadap pembelajaran. Namun, implementasi model ini menghadapi tantangan ekstra terutama dalam masa transisi perubahan kurikulum, seperti peralihan dari Kurikulum 2013 (K13) ke Kurikulum Merdeka. Perubahan kurikulum ini menuntut guru untuk tidak hanya menguasai dan mengadaptasi model TGT, tetapi juga harus secara intensif mempelajari substansi, prinsip, dan tuntutan pedagogis dari Kurikulum Merdeka yang baru, sehingga memerlukan upaya dan dedikasi yang lebih besar dari para pendidik.

Wawancara tersebut juga sejalan dengan pendapat dari bapak Nur Wahid, S. Pd. I, M. Pd. I selaku kepala sekolah Mts Negeri 6 Jember yang menyatakan bahwa terdapat faktor pendukung yaitu:

“Adapun faktor pendukungnya yang dapat mendukung waktu pembelajaran diantaranya yaitu ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai serta pada saat yang sama disaat berada didalam kelas, siswa menggunakan jenis game yang menarik atau bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan selalu memberikan apresiasi atau hadiah kepada siswa”⁶¹

Hasil wawancara tersebut menjelaskan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yaitu ketersediaan fasilitas

⁶¹ Nur Wahid, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

sekolah yang memadai merupakan dasar penting. Fasilitas yang lengkap dan berkualitas menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan proses pembelajaran berjalan lancar. Kemudian, penggunaan jenis permainan (*game*) yang menarik dan bervariasi di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung berperan signifikan. Game edukatif ini harus disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran dan karakteristik siswa untuk memicu keterlibatan aktif dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Serta, pemberian apresiasi atau hadiah kepada siswa secara konsisten merupakan faktor pendukung kunci. Bentuk penghargaan ini berfungsi untuk memperkuat perilaku positif, memelihara semangat belajar, dan membangun rasa percaya diri siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memanfaatkan waktu pembelajaran dengan optimal.

Temuan penelitian dari hasil wawancara tersebut bahwa penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember terdapat beberapa faktor pendukung yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa diantaranya karakteristik siswa, di MTs Negeri 6 Jember, siswa memiliki keberagaman latar belakang yang mencakup perbedaan kemampuan kognitif, gaya belajar, tingkat motivasi, hingga pengalaman belajar sebelumnya. Keberagaman ini bagi guru menjadi dasar penting dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang berbeda – beda. Model TGT (*Team Game Tournament*), yang memadukan unsur permainan dan

kompetisi kelompok, banyak siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat pembelajaran dibentuk permainan dan kompetisi kelompok. Para siswa menjadi aktif, tidak hanya dalam menjawab pertanyaan saja, tetapi juga berdiskusi, dan menyusun strategi agar kelompok mereka dapat memenangkan turnamen. Kemudian dukungan sarana dan prasarana yang memadai, kebutuhan pendukung seperti proyektor (LCD), papan permainan, alat peraga media visual, hingga ruang kelas yang kondusif menjadi hal penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selanjutnya, motivasi dan kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan karena pendekatan yang digunakan mampu membangkitkan semangat belajar yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Dalam model TGT (*Team Game Tournament*) siswa tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk kemajuan kelompoknya.

Selain itu, apresiasi guru dalam memberikan motivasi juga mempunyai pengaruh terhadap siswa. Dengan pemberian pujian, ucapan selamat maupun hadiah sederhana sebagai bentuk penghargaan yang sangat berarti bagi siswa. Sehingga, menumbuhkan semangat dan rasa dihargai serta terdorong untuk terus aktif dan percaya dengan kemampuannya sendiri. Secara keseluruhan dalam penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember, didukung oleh karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang memadai, dan motivasi dan kepercayaan diri.

3. Faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Meskipun penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan metode lainnya, akan tetapi dalam hal pelaksanaannya banyak dijumpai hambatan-hambatan yang dihadapi diantaranya, tidak terkontrolnya waktu yang telah direncanakan yang disebabkan oleh asiknya peserta didik bermain, dalam hal ini, tantangan bagi seorang guru harus dapat mengatur waktu sebaik mungkin dengan memberikan batasan – batasan waktu terhadap kelompok atau masing- masing kelompok.

Adapun faktor penghambat pada penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) menurut oleh ibu Nur Fatimah, S.Ag sebagai guru yang mengajar Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 6 Jember menyampaikan bahwa:

“Ketika menerapkan model TGT (*Team Game Tournament*) ini mbak, anak-anak terlena dengan permainannya, sampai-sampai anak-anak lupa akan waktu yang disiapkan. Jadi saya harus sering mengingatkan anak – anak agar fokus pada tujuan materi yang saya sampaikan. Disamping itu, saya harus lebih memutar kepala untuk mencari permainan-permainan yang sesuai dengan karakteristik materi.”⁶²

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Nur Fatimah, S.Ag mengungkap bahwa salah satu kendala dalam penerapan model TGT

⁶² Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

(*Team Game Tournament*) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah kecenderungan siswa yang terlalu fokus fenomena bahkan terlena oleh unsur permainan yang disediakan. Keterlibatan dan antusiasme mereka terhadap permainan terkadang begitu tinggi sehingga menyebabkan mereka melupakan batasan waktu yang telah dialokasikan untuk aktivitas tersebut. Kondisi ini mengharuskan guru untuk sering mengingatkan siswa agar kembali memperhatikan tujuan utama dari kegiatan belajar, yaitu memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Selanjutnya faktor penghambat lain yang muncul adalah tuntutan kreativitas dan usaha ekstra dari guru. Guru dituntut untuk lebih memutar otak (berpikir keras) dalam merancang dan menyiapkan berbagai variasi permainan yang tidak hanya menarik tetapi juga benar-benar sesuai dan terintegrasi dengan karakteristik materi pelajaran yang sedang diajarkan.

Artinya, permainan tersebut harus mampu secara efektif mencapai tujuan pembelajaran spesifik, bukan hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Sama halnya, menurut pendapat bapak Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I sebagai kepala sekolah Mts Negeri 6 Jember yang disampaikan di ruang kepala diantara faktor penghambat adalah sebagai berikut:

“Selain model TGT (*Team Game Tournament*) ini memiliki faktor pendukung, model ini juga memiliki faktor penghambatnya yang mana salah satu kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah berasal dari siswa itu sendiri. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya rasa percaya diri saat mengikuti pelajaran. Selain itu ya mbak, ada siswa yang tidak merespon intruksi guru, akibatnya suasana kelas menjadi sulit dikendalikan pada saat proses pembelajaran.”⁶³

⁶³ Nur Wahid, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), meskipun memiliki sejumlah faktor pendukung, juga mengandung beberapa faktor penghambat dalam penerapannya. Salah satu faktor penghambat sering dihadapi oleh guru ketika menerapkan model ini berasal dari karakteristik siswa itu sendiri. Terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya rasa percaya diri selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis tim. Rendahnya kepercayaan diri ini dapat menghambat partisipasi aktif mereka dalam permainan atau diskusi kelompok, yang merupakan inti dari model TGT.

Kemudian ketidakpatuhan sebagian siswa dalam merespons instruksi guru ketika proses pembelajaran, siswa tidak mengikuti petunjuk yang diberikan, proses pembelajaran menjadi terganggu dan suasana kelas menjadi sulit dikendalikan. Hal ini menyebabkan dinamika kelompok tidak berjalan optimal, pembelajaran tidak terarah, dan pada akhirnya mengurangi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui model TGT. Wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Maret 2025 saat pembelajaran SKI dengan model TGT berlangsung, masih terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan gurunya sehingga mereka terlalu asik main sendiri hingga lupa dengan pendalaman materi yang telah diajarkan oleh gurunya.⁶⁴

⁶⁴ Observasi kegiatan pembelajaran TGT di Mts Negeri 6 Jember, 18 Maret 2025.

Kemudian ibu Nur Fatimah, S.Ag sebagai guru yang mengajar Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 6 Jember juga menyampaikan pendapatnya lagi terkait faktor penghambat pada model TGT yaitu:

“Dalam faktor penghambat model TGT (*Team Game Tournament*) ini menurut saya yaitu tingkat dari kemampuan siswa yang berbeda yang mana, kemampuan setiap siswa itu tidak sama, dalam keberagaman kemampuan siswa ini yang menyebabkan perbedaan dalam pemahaman materi yang diberikan, sehingga waktu yang tersedia tidak cukup untuk semua siswa.”⁶⁵

Wawancara tersebut menjelaskan bahwa salah satu faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah tingkat kemampuan akademik siswa. Kemampuan pemahaman dan kecepatan belajar setiap siswa pada dasarnya tidaklah sama, kemampuan ini secara langsung menyebabkan perbedaan dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi cenderung memahami materi dengan cepat, sementara siswa dengan kemampuan yang lebih rendah membutuhkan waktu dan penjelasan yang lebih panjang. Akibatnya, waktu pembelajaran yang dialokasikan seringkali menjadi tidak mencukupi untuk memastikan bahwa seluruh siswa, dapat mencapai pemahaman yang memadai dan merata. Ketidacukupan waktu ini kemudian menghambat tahapan persiapan memasuki fase turnamen permainan (*tournament*), karena tidak semua anggota tim memiliki dasar pemahaman materi yang sama kuatnya.

⁶⁵ Nur Fatimah, diwawancarai oleh peneliti, Jember 18 Maret 2025.

Temuan penelitian berdasarkan hasil wawancara dan analisis terhadap penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember, terdapat faktor penghambat dalam penerapannya diantaranya yaitu: pertama pengelolaan waktu, dalam penerapan model TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Akan tetapi, dibalik kelebihanannya tersebut, muncul satu kendala besar siswa cenderung terlalu larut dalam suasana permainan. Akibatnya, waktu pembelajaran yang telah direncanakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang telah direncanakan untuk menyampaikan materi inti pun terpaksa harus dilewatkan.

Guru juga harus memutar otak lebih keras lagi untuk merancang permainan yang tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. Kedua, tingkat kemampuan siswa, dalam penerapan model TGT (*Team Game Tournament*), beberapa siswa mampu mengikuti alur permainan dan memahami materi dengan cepat. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan kognitif yang setara. Banyak siswa yang memerlukan penjelasan tambahan, waktu lebih lama untuk berfikir, dan bahkan harus dibimbing secara langsung oleh guru.

Ketiga, faktor psikologis siswa yang sering muncul diantaranya adalah rasa malu, cemas berlebihan, takut dinilai

negatif oleh temannya, mudah tertekan dalam suasana kompetisi, hingga minimnya motivasi untuk dirinya sendiri, sehingga guru perlu merancang strategi penerapanyang fleksibel dan adaptif, dengan membagi waktu dan kelompok belajar secara profesional.

Tabel 4.2
Hasil Temuan

Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	2
<p>Penerapan Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember</p>	<p>Penerapan model pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>) di Mts Negeri 6 Jember memiliki beberapa tahapan pembelajaran yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kegiatan pembukaan yang didalamnya memuat beberapa kegiatan mulai dari interaksi guru dengan siswa dengan menyampaikan salam kemudian doa dan melakukan presensi atau mencatat kehadiran siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Kegiatan inti dengan membagi siswa satu kelas dalam beberapa kelompok, setelah beberapa kelompok heterogen tersebut, lalu guru memberikan materi pembelajaran yang kemudian didiskusikan oleh siswa dengan kelompoknya, guru berperan sebagai pendamping 3) Kegiatan penutup pembelajaran TGT ini adalah pembelajaran ditutup dengan refleksi sebagai bentuk evaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung dan terakhir yaitu penutup dengan doa, sehingga ketika doa sudah diucapkan maka berakhirilah pembelajaran, hal ini nampak bahwa kegiatan atau proses pembelajaran ini dilakukan secara runtut

1	2
<p>Faktor pendukung dari model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember</p>	<p>Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember terdapat beberapa faktor pendukung yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa diantaranya: 1) Karakteristik siswa, memiliki keberagaman latar belakang yang mencakup perbedaan kemampuan kognitif, gaya belajar, tingkat motivasi, hingga pengalaman belajar sebelumnya. 2) Komitmen guru menjadi dasar penting dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang berbeda – beda. Para siswa menjadi aktif, tidak hanya dalam menjawab pertanyaan saja, tetapi juga berdiskusi, dan menyusun strategi agar kelompok mereka dapat memenangkan turnamen. 3) Dukungan sarana dan prasarana yang memadai, kebutuhan pendukung seperti proyektor (LCD), papan permainan, alat peraga media visual, hingga ruang kelas yang kondusif menjadi hal penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. 4) Motivasi dan kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan karena pendekatan yang digunakan mampu membangkitkan semangat belajar yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Dalam model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) siswa tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk kemajuan kelompoknya. Selain itu, apresiasi guru dalam memberikan motivasi juga mempunyai pengaruh terhadap siswa. Dengan pemberian pujian, ucapan selamat maupun hadiah sederhana sebagai bentuk penghargaan yang sangat berarti bagi siswa. Sehingga, menumbuhkan semangat dan rasa dihargai serta terdorong untuk terus aktif dan percaya dengan kemampuannya sendiri. Secara keseluruhan dalam penerapan model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember, didukung oleh karakteristik siswa, sarana dan prasarana yang memadai, dan motivasi dan kepercayaan diri.</p>

1	2
<p>Faktor penghambat dari model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember</p>	<p>Penerapan model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember, terdapat faktor penghambat dalam penerapannya diantaranya yaitu: 1) Pengelolaan waktu, dalam penerapan model TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Akan tetapi, dibalik kelebihan tersebut, muncul satu kendala besar siswa cenderung terlalu larut dalam suasana permainan. Guru juga harus memutar otak lebih keras lagi untuk merancang permainan yang tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. 2) Tingkat kemampuan siswa, dalam penerapan model TGT (<i>Team Game Tournament</i>), beberapa siswa mampu mengikuti alur permainan dan memahami materi dengan cepat. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan kognitif yang setara. Banyak siswa yang memerlukan penjelasan tambahan, waktu lebih lama untuk berfikir, dan bahkan harus dibimbing secara langsung oleh guru. 3) Faktor psikologis siswa yang sering muncul diantaranya adalah rasa malu, cemas berlebihan, takut dinilai negatif oleh temannya, mudah tertekan dalam suasana kompetisi, hingga minimnya motivasi untuk dirinya sendiri, sehingga guru perlu merancang strategi penerapan yang fleksibel dan adaptif, dengan membagi waktu dan kelompok belajar secara profesional</p>

C. Pembahasan Temuan

Pada penggabungan informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi di MTs Negeri 6 Jember, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang hasil tersebut yang telah membahas fokus penelitian sesuai dengan judul skripsi yaitu “Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025” adapun pembahasan temuan tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Dalam penerapan Model TGT ini merupakan salah satu dari tipe model pembelajaran *kooperatif*. Dalam pelaksanaannya pada pembelajaran SKI di Mts Negeri 6 Jember pengelompokan model ini yaitu dengan membagi kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik dan setiap kelompok bekerja sama untuk mendapatkan point. Model ini juga melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya sehingga melakukan permainan secara kompak dalam bekerja sama dengan kelompoknya. Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Harry Priyatna dan kawan-kawan bahwa penggunaan model yang sangat tepat dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, mencapai prestasi belajar dan mengembangkan potensi dari peserta didik dan membuat peserta didik lebih giat belajar lagi.⁶⁶

Dalam penggunaan model TGT (*Team Game Tournament*) siswa dalam belajar tidak akan merasa bosan atau jenuh saat menerima pembelajaran. Selain itu, model ini juga mudah untuk diterapkan dan

⁶⁶ I G P N Harry Priyatna Putra, K Udy Ariawan, and I P Suka Arsa, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tounament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer’, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektron Undiksha*, 6.3 (2017),115.

memungkinkan untuk peserta didik belajar secara rileks, bertanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat, dan bekerja sama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 6 Jember, peneliti menemukan bahwa proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur yaitu:

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan interaksi antara guru dan siswa berupa penyampaian salam dan do'a bersama sebagai bentuk pembiasaan yang religious yang positif. Setelah itu, guru melakukan presensi untuk mencatat kehadiran siswa. Kemudian, guru mempersiapkan siswa secara mental dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi mereka agar siap mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, guru dan siswa bersama – sama mengingat kembali kesepakatan kelas yang telah disusun sebelumnya, seperti aturan dalam berdiskusi atau bersikap selama kegiatan belajar berlangsung. Guru juga memberikan apresiasi awal untuk membangkitkan semangat siswa, serta menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai penghubung antara materi sebelumnya dengan pembelajaran yang dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Tahapan inti dimulai dengan pembentukan kelompok belajar. Guru meminta siswa berhitung dari angka 1 sampai 5, lalu membentuk

kelompok berdasarkan angka yang sama. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam, sehingga memungkinkan terjadinya saling bantu dan kerja sama yang baik. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada masing – masing kelompok untuk mendiskusikannya. Guru berperan aktif mendampingi proses diskusi dengan berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain, memberikan arahan, klarifikasi, dan penguatan materi.

Disela –sela kegiatan diskusi, guru menyiapkan media pembelajaran berupa lembar – lembar soal yang ditempel di papan tulis. Masing – masing soal ditutup dan hanya dapat dibuka oleh perwakilan siswa saat sesi turnamen dimulai. Setelah diskusi selesai, perwakilan dari setiap kelompok maju secara bergiliran untuk membuka dan menjawab soal yang tersedia. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan, sehingga seluruh anggota berperan aktif dalam kegiatan turnamen. Setelah semua kelompok menyelesaikan soal, guru melakukan penilaian secara terbuka bersama siswa, mulai dari kelompok pertama hingga terakhir. Terakhir, guru memberikan apresiasi khusus kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras dan partisipasi aktif mereka.

c. Kegiatan penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui. Refleksi ini bertujuan agar siswa dapat mengevaluasi pemahaman terhadap materi serta mengidentifikasi hal – hal yang perlu ditingkatkan. Selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin do'a sebagai bentuk penutup yang religius. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dari guru kepada seluruh siswa sebagai penanda berakhirnya kegiatan belajar mengajar pada hari itu.

Proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di Mts Negeri 6 Jember didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Desy Puspitasari dan kawan-kawan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di lakukan dengan beberapa tahapan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.⁶⁷ Peneliti menyimpulkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung dalam penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran SKI di MTs Negeri 6 Jember melihat peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran serta bertanggung jawab serta membentuk kerja sama yang lebih baik dalam kelompok.

⁶⁷ Desy Puspitasari, Sari Muliawanti, Gunawan, Sairan, " Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto,"aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 8, no. 1 (2019): 83-90.

2. Faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) di MTs Negeri 6 Jember khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah-satu model pembelajaran yang sangat disenangi oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada penerapannya guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dituntut untuk berinovasi dalam setiap penyampaian materi. Diharapkan dengan model TGT (*Team Game Tournament*) tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik, hal karena beberapa faktor pendukung yang ada diantaranya adalah:

a. Karakteristik Siswa yang Beragam

Siswa memiliki latar belakang yang beragam, mencakup perbedaan kemampuan kognitif (tinggi, sedang, rendah), gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), tingkat motivasi dan perbedaan pengalaman belajar sebelumnya. Faktor keragaman karakteristik siswa dalam keberhasilan model TGT ini justru menjadi kekuatan dalam model TGT. Tim yang heterogen memungkinkan siswa saling melengkapi dan membantu. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat menjadi tutor sebaya, sementara gaya belajar berbeda dapat diakomodasi melalui variasi aktivitas dalam tim dan turnamen, hal ini mendorong interaksi dan kolaborasi yang lebih dinamis di dalam tim.

b. Komitmen Guru yang Kuat

Guru mapel SKI menunjukkan komitmen tinggi dalam merancang strategi pembelajaran yang aditif (bersifat menambah, memperkaya, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda) dan menciptakan kondisi pembelajaran yang memfasilitasi keaktifan. Komitmen guru adalah fondasi utama. Tanpa perencanaan yang matang dan strategi yang sesuai, model TGT tidak akan berjalan optimal. Guru yang berkomitmen mampu merancang permainan/turnamen yang menantang, materi yang sesuai, serta mengelola dinamika kelompok secara efektif. Hasilnya terlihat pada peningkatan keaktifan siswa yang tidak hanya terbatas pada menjawab pertanyaan, tetapi juga mencakup berdiskusi secara aktif dan menyusun strategi bersama tim untuk memenangkan turnamen.

c. Dukungan Sarana dan Prasarana yang Memadai

Faktor pendukung selanjutnya adalah tersedia sarana pendukung yang memadai seperti, proyektor (LCD) untuk presentasi visual, papan permainan untuk pelaksanaan turnamen, alat peraga/media visual untuk memperkaya penyajian materi dan ruang kelas yang kondusif untuk kerja kelompok dan turnamen. Sarana prasarana yang memadai adalah enabler penting. Proyektor dan media visual membantu penyampaian materi sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Papan permainan dan ruang kelas yang

kondusif memfasilitasi pelaksanaan turnamen dan kerja kelompok secara lancar dan terorganisir. Tanpa sarana pendukung ini, implementasi TGT, terutama aspek "Game" dan "Tournament"-nya, akan sangat terhambat.

d. Peningkatan Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa

Faktor pendukung penerapan model TGT selanjutnya adalah peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa secara signifikan. Pelaksanaannya fokus pada kelompok, siswa tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga untuk kemajuan kelompoknya. Ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan. Kemudian, apresiasi guru, guru memberikan motivasi melalui pujian, ucapan selamat, dan hadiah. Peningkatan motivasi dan kepercayaan diri ini menjadi motor penggerak keaktifan. Siswa yang termotivasi dan percaya diri lebih berani berpendapat, berdiskusi, dan berkompetisi.

Apresiasi dari guru memperkuat perasaan dihargai dan mampu, yang selanjutnya mendorong siswa untuk terus aktif dan percaya dengan kemampuannya sendiri.

Faktor pendukung penerapan model TGT pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Negeri 6 Jember didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani Sahabuddin, Nurul Mutmainnah yang menjelaskan beberapa faktor pendukung diantaranya yaitu: 1) Karakteristik siswa, siswa memiliki keberagaman latar belakang yang mencakup perbedaan kemampuan kognitif, gaya belajar,

tingkat motivasi, hingga pengalaman belajar sebelumnya. 2) Komitmen guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk berinovasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa serta karakteristik siswa yang termotivasi pada permainan dan tantangan. 3) Dukungan dari sarana dan prasarana yang memberikan ruang pada guru berupa penyediaan sarana pendukung seperti LCD, papan permainan, ruang kelas yang kondusif dan sebagainya. 4) Motivasi dan kepercayaan diri, karena pendekatan yang digunakan mampu membangkitkan semangat belajar yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Kepercayaan diri siswa pun mengalami peningkatan karena mereka diberi kesempatan untuk tampil, berpendapat di depan kelas⁶⁸

3. Faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 6 Jember

Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri 6 Jember, meskipun bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, menghadapi beberapa kendala signifikan yang menjadi penghambat dalam pelaksanaannya secara optimal. beberapa hambatan utama terletak pada:

⁶⁸ Suryani Sahabuddin, Nurul Mutmainnah, and Kerjasama Siswa, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa', *Journal of Education*, 2.5 (2022),250

a. Pengelolaan Waktu

Model TGT memang dirancang untuk mengakomodasi aktivitas permainan yang menarik, namun pada praktiknya, kerap terjadi kecenderungan siswa menjadi terlalu larut dalam euforia permainan itu sendiri. Hal ini berpotensi menggeser fokus dari tujuan pembelajaran utama. Di sisi lain, guru juga menghadapi tantangan ekstra dalam merancang permainan-permainan yang tidak sekadar menghibur dan memotivasi siswa, tetapi juga harus secara substansial relevan dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan dan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang spesifik. Proses perancangan permainan yang memenuhi kedua kriteria tersebut memerlukan usaha dan pemikiran yang intensif dari pendidik.

b. Tingkat Kemampuan Kognitif Siswa yang Beragam

Dalam penerapan TGT, bahwa sebagian siswa mampu dengan cepat memahami aturan permainan dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan melalui aktivitas tersebut. Namun, realitas di kelas menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kecepatan dan daya tangkap yang setara. Terdapat sejumlah siswa yang memerlukan penjelasan lebih rinci, membutuhkan waktu berpikir yang lebih panjang untuk memahami konsep atau menjawab pertanyaan, dan bahkan memerlukan pendampingan serta bimbingan langsung dari guru secara individual. Kesenjangan kemampuan ini menimbulkan tantangan dalam menjaga keseimbangan dinamika

kelompok dan memastikan semua anggota tim dapat berpartisipasi secara bermakna serta mencapai pemahaman yang memadai terhadap materi SKI.

c. Psikologis Siswa

Beragam kondisi psikologis kerap muncul selama pelaksanaan model berbasis permainan dan kompetisi seperti TGT. Rasa malu untuk tampil atau menjawab, kecemasan berlebihan, kekhawatiran akan mendapat penilaian negatif dari teman sebaya, hingga mudah merasa tertekan dalam suasana kompetitif merupakan beberapa contohnya. Lebih lanjut, minimnya motivasi intrinsik pada sebagian siswa untuk terlibat aktif juga turut memengaruhi dinamika pembelajaran. Kondisi-kondisi psikologis ini berpotensi menghambat partisipasi aktif siswa dan mengurangi efektivitas model TGT dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang strategi penerapan yang sangat fleksibel dan adaptif. Strategi ini mencakup pembagian waktu yang cermat antara aktivitas permainan dan penjelasan konsep, serta pembentukan kelompok belajar yang dilakukan secara profesional dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti kemampuan akademik, kecenderungan psikologis, dan dinamika sosial siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan inklusif bagi seluruh peserta didik dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam.

Meskipun model TGT menawarkan potensi besar untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI, implementasinya di MTs Negeri 6 Jember perlu secara cermat mengantisipasi dan mengelola tantangan terkait manajemen waktu, kesenjangan kemampuan kognitif, serta dinamika psikologis siswa agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono dengan hasil bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran memiliki beberapa hambatan diantaranya adalah pengelolaan waktu, siswa hanya terfokus dalam permainannya sehingga waktu yang sudah ditentukan terbuang sia-sia. Kemudian tingkat kemampuan siswa yang beragam menyebabkan ketersediaan waktu tidak memadai dengan respon peserta didik dalam memahami permainan. Dan juga faktor psikologis yang sering muncul diantaranya adalah rasa malu, cemas berlebihan, takut dinilai negatif oleh temannya, mudah tertekan dalam suasana kompetisi, hingga minimnya motivasi untuk dirinya sendiri.⁶⁹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶⁹ Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono, 'Pengaruh Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasi Beajar Pkn SDN 34 Pontianak', *Jurnal Pendidikan*, 7 (2016),10

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tentang “Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025” maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yaitu a) Kegiatan pembukaan, meliputi salam, doa, presensi, penyampaian tujuan pembelajaran, pembuatan kesepakatan, pemberian motivasi, dan pertanyaan pemantik. b) Kegiatan inti, siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Setelah diskusi, perwakilan kelompok maju secara bergiliran menjawab soal yang disediakan. c) Kegiatan penutup, pembelajaran diakhiri dengan refleksi sebagai evaluasi proses dan ditutup dengan doa.
2. Keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Faktor pendukung utamanya meliputi a) karakteristik siswa, keberagaman latar belakang (kemampuan kognitif, gaya belajar, motivasi, pengalaman). b) Komitmen Guru, merancang strategi pembelajaran adaptif yang mengakomodasi

kebutuhan berbeda, mendorong siswa aktif berdiskusi dan berstrategi. c) Sarana dan prasarana memadai seperti proyektor, papan permainan, media visual, dan ruang kelas kondusif. d) Peningkatan motivasi dan percaya diri, pendekatan TGT membangkitkan semangat belajar lebih besar dibanding metode konvensional, menekankan belajar untuk kemajuan kelompok. Apresiasi guru (pujian, ucapan selamat, hadiah sederhana) sangat berpengaruh menumbuhkan semangat dan rasa dihargai.

3. Penerapan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember ada beberapa faktor penghambat, yaitu a) pengelolaan waktu, siswa cenderung terlalu larut dalam permainan, sehingga guru perlu merancang permainan yang menarik sekaligus relevan dengan tujuan pembelajaran. b) Kesenjangan kemampuan siswa, tidak semua siswa memiliki kemampuan kognitif yang setara; sebagian memerlukan penjelasan tambahan, waktu lebih lama, atau bimbingan langsung. c) Faktor psikologis siswa: muncul rasa malu, kecemasan berlebihan, takut dinilai negatif, mudah tertekan dalam kompetisi, dan minimnya motivasi diri.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil kegiatan Penelitian yang sudah dilakukan, Peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah diharapkan mampu mendorong Guru agar terus berinovasi dalam mengelola proses Pembelajaran. Salah satu cara yang

dapat dilakukan adalah dengan menyediakan fasilitas berupa Pelatihan-pelatihan atau workshop yang membahas berbagai metode pembelajaran.

2. Guru diharapkan secara aktif mengikuti pelatihan-pelatihan, terutama yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Partisipasi aktif ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang lebih kondusif.
3. Siswa diharapkan senantiasa berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keaktifan ini diperlukan agar seluruh materi pelajaran dapat dikuasai secara optimal dan mendalam.
4. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan variabel penelitian model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) tidak hanya pada keaktifan, tetapi juga pada hasil belajar kognitif, keterampilan sosial. Serta konteks & subjek yang berbeda seperti menerapkan dan ujitobakan model tgt pada mata pelajaran lain di madrasah yang sama (misal: fiqh, bahasa Arab) atau jenjang berbeda (MI/MA).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Percaya Diri (Self-Confidence) Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023,"
- Alaslan, Amtai. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: Rajawali Press, 2021.
- Anggito, Albi and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018.
- Baihaqi, Ahmad., "Penerapan Metode Gabungan Wahdah Dan Kitabah Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Di Man Kota Blitar". Skripsi: IAIN Tulungagung, 2018.
- Fikasari, Linda, Sri Utami, and Sugiyono. "Pengaruh Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn SDN 34 Pontianak". *Jurnal Pendidikan*, 7 (2016): 1– 10.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, cet. ke-5. Jakarta: Bumi Aksarsra, 2006.
- Hardani and Nur Hikmatul Auliya. *Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu, 2020.
- I G P N Harry Priyatna Putra, K Udy Ariawan, and I P Suka Arsa. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tounament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektron Undiksha*, 6.3 (2017): 106–15.
- Novitasar, Miranda, Sudargo, Sugiyanti. "Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions," *imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 4 (2019): 16-23.
- Puspitasari, Desy, Sari Muliawanti, Gunawan, Sairan. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament SMA Muhammadiyah 1 Purwokerto," *aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 83-90.
- Riffiyanti, Eni. "Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Miftahul Ulum Weding Bonang Demak," *Jurnal Al -Fikri* 2, no. 2 (2019).
- Risnawati. *Strategi Pembelajaran Matematik*. Pekanbaru: Saska Pers, 2008 .
- Rizky. "Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model pbl dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI MIPA 5.72."

- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*, crt. ke-1 . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Tanujaya, Chesley, “Perancangan Standar Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein”, 2 April 2017.
- Yunitha, Eliana seran. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Metode Inkuiri Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas vc Sd Negeri 18 Ladang Sintang Tahun”. *Jurnal Pendidikan*, 4. 2 (2014): 78–86.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Edisi Revisi*. Surabaya: CV Jagad Media Publishing, 2021.
- A.M Sardiman. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali pers, 2016.
- Sa’diyah, Zumrotus. “Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mi Islamiyah Ngasem Bojonegoro”. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan* Volume 1 (2), (2021): 109–114.
- Siddiq, Umar., Mifatchul Choiri, M. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Solihah, Ai. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika” *Jurnal SAP*, Vol.1, Nomor 1, Agustus 2016.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sahabuddin, Suryani, Nurul Mutmainnah, and Kerjasama Siswa. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa” *Journal of Education*, 2. 5 (2022): 290–305.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*. Jember: UIN KHAS Jember, 2024.
- Umar, Mohammad. “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournamen Untuk Meningkatkan Hasi Belajar Bahasa”. *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5. 2 (2021).
- Susilawati, Yana, Muhamad Firdaus, "Komparasi Model Pembelajaran Tams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Perbandingan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa,". *Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II)* (2019): 46-57.
- Yusuf. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kamilatus Sa'adah
NIM : 212101010045
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul “ Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025” ini adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk pada sumbernya.

Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 17 Mei 2025

Saya yang menyatakan



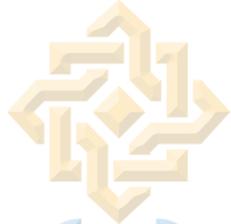
Kamilatus Sa'adah

NIM.212101010045

Lampiran 2

Matriks Penelitian

MATRIK PENELITIAN JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Analisis Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model TGT (Team Game Tournament) 2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 3. Keaktifan Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> a. Model Pembelajaran b. Model TGT (Team Game Tournament) a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam a. Pengertian Keaktifan Belajar b. Indikator Keaktifan Belajar c. Faktor pendukung d. Faktor penghambat 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pengertian Model Pembelajaran 1). Pengertian Model TGT (Team Game Tournament) 2) Langkah - langkah Model TGT (Team game Tournament) 3) Kelebihan dan kekurangan Model TGT (Team Game Tournament) 1). Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 1) Pengertian Keaktifan Belajar 1). Indikator Keaktifan Belajar 1). Faktor Internal 2). Faktor Eksternal 1). Faktor Internal 2). Faktor Eksternal 	<ol style="list-style-type: none"> 1). Wawancara : a. Kepala Sekolah b. Guru c. Peserta Didik 2). Observasi 3). Wawancara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian: Pendekatan Kualitatif 2. Jenis Penelitian : Penelitian kualitatif / penelitian lapangan (<i>field research</i>) 3. Lokasi Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember 4. Teknik Pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik Analisis data: a. Kualitatif 1). Identifikasi data 2). Pengolahan data 3). Klasifikasi data 6. Keabsahan data : a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Teknik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah penerapan model TGT (Team Game Tournament) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 6 Jember tahun 2024/2025? 2. Apa saja faktor pendukung dari Model TGT (Team Game Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024 3. Apa saja faktor penghambat dari Model TGT

					<p>7. Tahap-tahap Penelitian :</p> <p>a. Tahap Pra Lapangan</p> <p>b. Tahapan Kegiatan Lapangan</p>	<p>(Team Game Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 6 Jember Tahun 2024/2025?</p>
--	--	--	---	--	--	---



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 3

A. PEDOMAN OBSERVASI

1. Letak geografis MTs Negeri 6 Jember
2. Situasi dan kondisi MTs Negeri 6 Jember
3. Mengamati proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember

B. PEDOMAN WAWANCARA

Pedoman wawancara dengan Kepala Madrasah:

1. Berapa lamakah bapak menjabat sebagai Kepala Madrasah di MTs Negeri 6 Jember?
2. Bagaimanakah sejarah berdirinya MTs Negeri 6 Jember?
3. Apa saja visi, misi, dan tujuan MTs Negeri 6 Jember?
4. Bagaimana pandangan bapak terkait pentingnya variasi metode pembelajaran di MTs Negeri 6 Jember?
5. Apakah pihak sekolah memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti TGT (*Team Game Tournament*)?
6. Apa tanggapan bapak terhadap penerapan penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) di MTs Negeri 6 Jember?
7. Apakah penerapan metode seperti TGT (*Team Game Tournament*) membantu mengurangi kejenuhan siswa dikelas menurut pengamatan bapak?
8. Apa faktor pendukung yang bapak ketahui tentang penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) ini?
9. Dan apa faktor penghambat yang bapak ketahui tentang penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) ini?
10. Apa harapan bapak terhadap keberlanjutan penerapan model pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti TGT (*Team Game Tournament*)

Pedoman wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam

1. Apa saja metode pembelajaran yang sudah ibu terapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Apakah ibu mengetahui tentang model TGT (*Team Game Tournament*)?
3. Apakah ibu pernah menerapkan model TGT(*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran?
4. Bagaimana respon siswa ketika menggunakan model TGT (*Team Game Tournament*) yang berbasis permainan/game?
5. Apakah penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) sangat relevan jika dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
6. apa saja faktor pendukung dari model TGT (*Team Game Tournament*) yang ibu ketahui?
7. Apa saja faktor penghambat dari model TGT (*Team Game Tournament*) yang ibu ketahui?
8. Apakah menurut ibu penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) dapat mengaktifkan belajar siswa?

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Sejarah/profile MTs Negeri 6 Jember
2. Visi misi MTs Negeri 6 Jember
3. Struktur organisasi MTs Negeri 6 Jember
4. Data guru, staf, dan karyawan MTs Negeri 6 Jember
5. Data siswa MTs Negeri 6 Jember
6. Sarana dan prasarana
7. Dokumentasi proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 6 Jember dengan menerapkan model TGT (*Team Game Tournament*)

Lampiran 4

Hasil Observasi

Tanggal : 17 Maret 2025
 Lokasi : MTs Negeri 6 Jember
 Observer : Kamilatus Sa'adah
 Metode Observasi: Teknik observasi *fieldnote* (Catatn langsung di lapangan)

1. Letak Geografis MTs Negeri 6 Jember

MTs Negeri 6 Jember terletak di Jalan A. Yani 4 no 47 Sukowono, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Indonesia.

2. Situasi dan Kondisi MTs Negeri 6 Jember

Fisik Bangunan:

Luas Area: **6161 M** dengan bangunan seluas 2770 m.

Bangunan:

Memiliki 19 tempat , 1 musholla, 1 ruang koperasi, 1 ruang kepala, 1 ruang kantor tata usaha, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang BP, 1 ruang kesenian, 1 ruang UKS. Sampai sekarang MTs Negeri 6 Jember telah dipercaya oleh masyarakat dengan penambahan jumlah murid yang signifikan menjadi 5 kelas untuk kelas VII, 5 kelas untuk kelas VIII, dan 6 kelas untuk kelas IX dengan total 16 ruang kelas.

Akademik:

Jumlah Siswa : 317 (kelas VII–IX).
 Guru dan Staf : 32 orang guru dan 10 karyawan.

3. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Guru Pengampu : Nur Fatimah, S.Pd.I

Metode Pembelajaran:

Model: model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Media: papan tulis, peta konsep, dan buku teks.

4. Langkah Pembelajaran:

Penerapan model TGT (*Team Game Tournament*) di MTs Negeri 6 Jember dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan interaksi antara guru dan siswa berupa penyampaian salam dan do'a Bersama. Setelah itu, guru melakukan presensi untuk mencatat kehadiran siswa. Kemudian, guru mempersiapkan siswa secara mental dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi mereka agar siap mengikuti Pelajaran. Selanjutnya, guru dan siswa bersama – sama mengingat kembali kesepakatan kelas yang telah disusun sebelumnya, mulai dari aturan dalam berdiskusi atau bersikap selama kegiatan belajar berlangsung.

Guru juga memberikan apresiasi awal untuk membangkitkan semangat siswa, serta menyampaikan pertanyaan pemantik sebagai penghubung antara materi sebelumnya dengan pembelajaran yang dipelajari.

b. Kegiatan Inti

Tahapan inti dimulai dengan pembentukan kelompok belajar. Guru meminta siswa berhitung dari angka 1 sampai 5, lalu membentuk kelompok berdasarkan angka yang sama. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada masing – masing kelompok untuk mendiskusikannya. Guru berperan aktif mendampingi proses diskusi

dengan berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain, memberikan arahan, klarifikasi, dan penguatan materi.

Disela –sela kegiatan diskusi, guru menyiapkan media pembelajaran berupa lembar – lembar soal yang ditempel di papan tulis. Masing – masing soal ditutup dan hanya dapat dibuka oleh perwakilan siswa saat sesi tournament dimulai. Setelah diskusi selesai, perwakilan dari setiap kelompok maju secara bergiliran untuk membuka dan menjawab soal yang tersedia. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan. Setelah semua kelompok menyelesaikan soal, guru melakukan penilaian secara terbuka bersama siswa, mulai dari kelompok pertama hingga terakhir. Terakhir, guru memberikan apresiasi khusus kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras dan partisipasi aktif mereka.

c. Kegiatan penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui. Selanjutnya, guru memberi kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin do'a sebagai bentuk penutup yang religius. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dari guru kepada seluruh siswa sebagai penanda berakhirnya kegiatan belajar mengajar pada hari itu

Kesimpulan Observasi

1. Letak geografis MTs Negeri 6 Jember strategis dengan lingkungan yang mendukung pembelajaran.
2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berjalan efektif dengan metode TGT meski membutuhkan peningkatan dan inovasi lebih dari guru.
3. Penerapan model TGT di dalam kelas sudah cukup baik sesuai dengan modul yang sudah dibuat muali dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup

Lampiran 5

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Jember Tahun 2024/2025

Lokasi : MTsN 6 Jember

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	13 Maret 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada Kepala MTsN 6 Jember	1. <i>[Signature]</i>
2.	14 Maret 2025	Koordinasi dengan Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	2. <i>[Signature]</i>
3.	17 – 20 Maret 2025	Pelaksanaan Penelitian dengan Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.	3. <i>[Signature]</i>
4.	10 April 2025	Analisis Hasil Penelitian bersama Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	4. <i>[Signature]</i>
5.	14 April 2025	Pemohonan Surat Izin selesai Penelitian	5. <i>[Signature]</i>

Jember, 14 April 2025
Kepala Madrasah

[Signature]
Nur Wahid, S.Pd.I.M.,Pd.I.Pg.
NIP. 197406241998031004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala Madrasah MTs Negeri 6 Jember bapak Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I. diambil pada tanggal 13 Maret 2025.
2. Wawancara dengan Kepala Madrasah MTs Negeri 6 Jember bapak Nur Wahid, S.Pd.I, M.Pd.I



3. Wawancara dengan ibu Nur Fatimah, S.Ag, selaku guru pengampu Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri 6 Jember.



4. Wawancara dengan bapak Ahmad Nabil Falahuddin, S.Ag selaku guru mata pelajaran quridits dan guru pembimbing di Mts Negeri 6 Jember



5. Kegiatan proses pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).



Penerapan model TGT
(*Team Game Tournament*)
kelas 7



Penerapan model TGT
(Team Game Tournament)
kelas 8

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KLI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Penerapan model TGT
(*Team Game Tournament*)
kelas 9



J E M B E R

ISLAM NEGERI
TIMAD SIDDIQ

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11036/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 6 Jember

Jl. A. Yani No 45 Sukowono Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101010045
 Nama : KAMILATUS SAADAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENERAPAN MODEL TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 JEMBER TAHUN 2024/2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu NUR WAHID, S.Pd.I.,M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Maret 2025



Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN
JEMBER MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6
Jalan Ahmad Yani Nomor 45 Sukowono
Jember Telepon (0331) 566353
Website : www.mtsn6jember.sch.id, Email : mtsansukowono@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 44/Mts.13.32.06/03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Wahid, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP : 197406241998031004
Pangkat/Gol : Pembina – IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan :

Nama : Kamilatus Saadah
Nim : 212101010045
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar-benar telah Mengadakan Penelitian/Riset mengenai " Penerapan Model Tgt (Team Game Tournament) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 selama 30 hari dari Tanggal 13 Februari 2025 sampai 13 Maret 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Maret 2025
Kepala

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E



Nur Wahid

Lampiran 9

MODUL AJAR
MTsN 6 Jember

A. INFORMASI UMUM:

Nama Sekolah : MTsN 6 Jember
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : VII.D/II (Genap)
Materi Pokok : Khulafaur Rasyidin
Tahun Ajaran : 2024/2025
Alokasi Waktu : 2 JP X 35 Menit

B. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan peran Khulafaur Rasyidin dalam sejarah Islam.

C. Media Pembelajaran :
Buku tulis, Paket, LKS, Bolpoin

D. Pertanyaan Pemantik :
Memberikan pertanyaan ringan kepada siswa tentang Khulafaur Rasyidin dalam sejarah Islam untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi tersebut.

E. Kegiatan pembelajaran :

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru dan siswa menyampaikan salam dan do'a
- Guru melakukan presensi kehadiran siswa
- Guru mempersiapkan pembelajaran siswa
- Guru dan siswa membuat mengingatkan kesepakatan kelas.
- Apersepsi
- Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang strategi dakwah Nabi Muhammad SAW

b. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru tentang :
 - Khulafaur Rasyidin menyebutkan semua yang didagatinya dari penjelasan materi tersebut
 - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil pemahaman awalnya
 - Guru membimbing siswa dalam berdiskusi agar semua siswa terlibat aktif dalam berdiskusi dan guru juga menyiapkan media yang berisikan soal yang sudah dijelaskan
 - Perwakilan masing – masing kelompok untuk maju mengerjakan soal yang sudah disediakan dibalik kertas secara bergantian antar kelompok
 - Setelah turnamen selesai guru mengadakan sesi refleksi dimana siswa dapat mendiskusikan apa yang mereka pelajari dari kegiatan tersebut.
 - Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
 - Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang tampil secara bergantian siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan tentang : Khulafaur Rasyidin dalam sejarah Islam
 - Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru
 - Guru menyampaikan analisis latihan dan meminta umpan balik siswa

- Memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang masih ditanyakan tentang Khulafaur Rasyidin
 - Guru menyampaikan langkah pembelajaran berikutnya sesuai dengan umpan balik siswa
- c. Kegiatan Penutup
- Guru membimbing siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilalui
 - Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin berdoa
 - Guru menutup pembelajaran dan salam

F. Asesmen

1. Setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW, kepemimpinan umat Islam diteruskan oleh para sahabat yang dikenal dengan sebutan ...
2. Khalifah pertama setelah Nabi Muhammad SAW wafat adalah ...
3. Gelar Ash-Shiddiq diberikan kepada Abu Bakar karena ...
4. Salah satu jasa besar Umar bin Khattab sebagai khalifah adalah ...
5. Khalifah Utsman bin Affan terkenal dengan jasanya dalam ...
6. Salah satu sifat yang menonjol dari Ali bin Abi Thalib adalah ...
7. Masa Khulafaur Rasyidin berlangsung selama kurang lebih ...
8. Pada masa pemerintahan Umar bin Khattab, wilayah Islam meluas sampai ke ...
9. Utsman bin Affan wafat karena ...
10. Ali bin Abi Thalib menjabat sebagai khalifah setelah ...



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR

MTsN 6 Jember

A. INFORMASI UMUM:

Nama Sekolah	: MTsN 6 Jember
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester	: VIII.D/II (Genap)
Materi Pokok	: Menelusuri Jejak Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 2 JP X 35 Menit

B. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami sejarah berdirinya dinasti ayyubiyah

C. Media Pembelajaran :
Buku tulis, Paket, LKS, Bolpoin

D. Pertanyaan Pemantik :
Memberikan pertanyaan ringan kepada siswa tentang sejarah berdirinya dinasti ayyubiyah untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi tersebut.

E. Kegiatan pembelajaran :

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru dan siswa menyampaikan salam dan do'a
- Guru melakukan presensi kehadiran siswa
- Guru mempersiapkan pembelajaran siswa
- Guru dan siswa membuat mengingatkan kesepakatan kelas
- Apresiasi
- Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang sejarah berdirinya dinasti ayyubiyah

b. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru tentang :
 - Sejarah Berdirinya Dinasti Ayyubiyah menyebutkan semua yang didapatnya dari penjelasan materi tersebut
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil pemahaman awalnya
- Guru membimbing siswa dalam berdiskusi agar semua siswa terlibat aktif dalam berdiskusi dan guru juga menyiapkan media yang berisikan soal yang sudah disediakan
- Perwakilan masing-masing kelompok untuk maju mengerjakan soal yang sudah disediakan di balik kertas secara bergantian antar kelompok
- Setelah tuntas selesai guru mengadakan sesi refleksi dimana siswa dapat mendiskusikan apa yang mereka pelajari dari kegiatan tersebut.
- Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
- Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang tampil secara bergantian siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan tentang : Sejarah berdirinya Dinasti Ayyubiyah

- Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru
 - Guru menyampaikan analisis latihan dan meminta umpan balik siswa
 - Memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang masih ditanyakan tentang sejarah berdirinya dinasti ayyubiyah
 - Guru menyampaikan langkah pembelajaran berikutnya sesuai dengan umpan balik siswa
- c. Kegiatan Penutup
- Guru membimbing siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilalui
 - Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin berdoa
 - Guru menutup pembelajaran dan salam

F. Asesmen

1. Salahuddin Al-Ayyubi mendirikan Dinasti Ayyubiyah setelah berhasil mengakhiri kekuasaan ...
2. Dinasti Ayyubiyah berdiri pada tahun ...
3. Salah satu tujuan utama Salahuddin mendirikan Dinasti Ayyubiyah adalah untuk ...
4. Salahuddin Al-Ayyubi dikenal sebagai tokoh yang berhasil merebut kembali kota ...
5. Dalam upayanya menumbangkan Dinasti Fatimiyah, Salahuddin didukung oleh ...
6. Dinasti Ayyubiyah berkembang pesat di wilayah ...
7. Salahuddin Al-Ayyubi dikenal karena saktinya yang ...
8. Salah satu peninggalan penting Dinasti Ayyubiyah dalam bidang militer adalah ...
9. Dinasti Ayyubiyah mengalami kemunduran setelah ...
10. Setelah runtuhnya Dinasti Ayyubiyah, kekuasaan di Mesir diambil alih oleh ...



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MODUL AJAR
MTsN 6 Jember

A. INFORMASI UMUM:

Nama Sekolah	: MTsN 6 Jember
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester	: IX.E/II (Genap)
Materi Pokok	: Memahami Seni Budaya Lokal Nusantara
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 2 JP X 35 Menit

B. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami Seni Budaya Lokal Nusantara

C. Media Pembelajaran :
Buku tulis, Paket, LKS, Bolpoin

D. Pertanyaan Pemantik :
Memberikan pertanyaan ringan kepada siswa tentang seni budaya lokal nusantara untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi tersebut.

E. Kegiatan pembelajaran :

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru dan siswa menyampaikan salam dan do'a
- Guru melakukan presensi kehadiran siswa
- Guru mempersiapkan pembelajaran siswa
- Guru dan siswa membuat mengingatkan kesepakatan kelas
- Apersepsi
- Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang seni budaya lokal nusantara

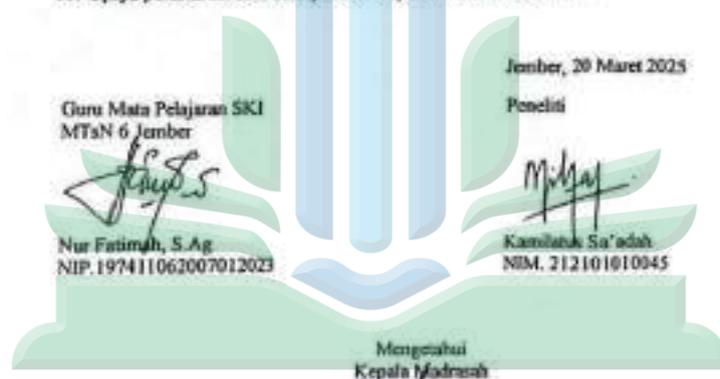
b. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru tentang :
 - seni budaya lokal nusantara menyebutkan sensus yang didapatnya dari penjelasan materi tersebut
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil pemahaman awalnya
- Guru membimbing siswa dalam berdiskusi agar semua siswa terlihat aktif dalam berdiskusi dan guru juga menyiapkan media yang berisikan soal yang sudah dijelaskan.
- Perwakilan masing - masing kelompok untuk maju mengerjakan soal yang sudah disediakan dibalik kertas secara bergantian antar kelompok
- Setelah turunan selesai guru mengadakan sesi refleksi dimana siswa dapat mendiskusikan apa yang mereka pelajari dari kegiatan tersebut
- Siswa mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas
- Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang tampil secara bergantian siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan tentang : seni budaya lokal nusantara Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru
- Guru menyampaikan analisis latihan dan meminta umpan balik siswa
- Memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang masih ditanyakan tentang seni budaya lokal nusantara

- Guru menyampaikan langkah pembelajaran berikutnya sesuai dengan umpan balik siswa
- c. **Kegiatan Penutup**
- Guru membimbing siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilalui
 - Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin berdoa
 - Guru menutup pembelajaran dan salam

F. Asesmen

1. Indonesia memiliki kekayaan seni budaya yang sangat beragam. Setiap daerah memiliki kesenian khas yang mencerminkan nilai, adat, dan kepercayaan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa seni budaya lokal merupakan bagian dari ...
2. Seni tari tradisional yang berasal dari Bali dan biasa ditampilkan dalam upacara keagamaan Hindu adalah ...
3. Musik tradisional Angklung berasal dari daerah ...
4. Alat musik tradisional Sasando berasal dari daerah ...
5. Salah satu bentuk seni budaya lokal yang digunakan sebagai media penyampaian pesan moral dan nilai kehidupan melalui cerita pewayangan adalah ...
6. Motif batik "mega mendung" merupakan kekayaan budaya yang berasal dari daerah ...
7. Lagu daerah "Yamko Rambe Yamko" berasal dari ...
8. Salah satu fungsi utama dari seni budaya lokal adalah ...
9. Seni ukir Jepara dikenal dengan ciri khasnya yang berupa ...
10. Upaya pelestarian seni budaya lokal dapat dilakukan melalui ...



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Nur Widi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197406241998031004

Lampiran 10

PENILAIAN PROSES BELAJAR

DAFTAR VIII

MATA PELAJARAN

NAMA SISWA	JK	SUM ...			SUM ...			SUM ...			SUM ...			RAS
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
ALFINAYATUL FITRIYAH	P	100	100	100	26			88						
AMELIA QURROTUL AINI	P	80	100	80	14			84						
ANUGERAH PUTRA PRATAMA	L	100	100	80	19			88						
ARIMBI LIYANA QMSARA	P	100	100	75	24			75						
AULIATUL HASANAH	P	100	100	75	50			86						
BEWI INDAH MEIRISKA SARI	P	75	75	75	24			75						
DIMASYQI SHAAIQAH AL AVI	P	100	100	90	12			85						
ELYSIA ISHANADEWI ALFARIZQI	P	100	100	100	40			85						
FADILA AULYA SYARIF	P	100	100	90	24			87						
Fafa Nur Aina	P	85	100	75	24			81						
HRTAZAM AKMAL ZIDANE	L	100	100	100	32			82						
IKULA QOTRIN NADA	P	100	100	80	24			77						
LAILATUN NAFIZAH	P	100	90	100	15			85						
M. IZZAN FIRMANSYAH	L	100	100	100	38			78						
MUHAMMAD HAFILUL UMAM	L	75	75	100	15			75						
MUHAMMAD RIZKY MAULANA	L	100	100	100	18			81						
NABILA ZALFA SAKHI ALI	P	80	100	75	75			80						
NADHIFAH SALSABILA FATHIN	P	100	100	85	12			81						
NAYLA ZALIFITA SYA BANUYAH	P	100	100	80	4			78						
NIKEYSHA ALZENA PUTRI SANUSI	P	100	100	100	20			84						
SELVIANI	P	100	100	80	70			77						
SITI IKROMATUL NURAINI	P	100	100	100	26			78						
SYAHMI LI DAUFA AHMAD	L	100	90	82	56			81						
SYIFA NUR MUHAMMAD YAZIB	L	100	100	100	74			82						
VIYYA NABILA AISY	P	100	100	100	22			80						
WULAN RAMADHANI TAUFIK	P	100	100	100	20			80						
ZAHRATUN ANISA	P	100	100	100	6			82						

20/92

GURU MAP

75 76 PENILAIAN PROSES BELAJAR

MATA PELAJARAN

NAMA SISWA	JK	SUM ...			SUM ...			SUM ...	
		1	2	3	1	2	3	1	2
1. MUHAMMAD FARHAN KAMAL	L	60	60	20	60	75		78	
2. MUHAMMAD SABIL AL MUHTADIN	L	60	60	25	20	75		80	
3. ALYA MUKANA	P	60	90	55	40	95		75	
4. DEWI INTAN	P	40	80	70	60	75		79	
5. FADIL ABDILLAH	L	80	60	20	80	75		86	
6. FAHRI ROJARI SHOLEH	L	80	60	70	80	75		77	
7. FIRMANSYAH	L	80	70	75	75	75		78	
8. INTAN NUR AINI	P	40	60	70	60	75		77	
9. IQROM ZAIFUDIN	L	60	90	35	60	75		80	
10. KHOLIFAH INDRIANINGSIH	P	80	90	75	60	95		88	
11. MAFATIHUL WILDAN M	L	60	50	75	80	75		79	
12. MOCH. FAID HASAN JANWAR	L	60	70	75	75	75		78	
13. MOCH. RAYHAN RABBANI	L	60	90	25	60	75		87	
14. MOH. WILDAN FATAHILLAH	L	60	50	70	75	75		75	
15. MUHAMMAD NABILULKHOIR	L	60	60	75	75	75		80	
16. MUHAMMAD NORIN ZAENAL FATAH	L	80	90	35	75	88		81	
17. MUHAMMAD KAUFAL UBaidILLAH	L	60	80	20	75	80		75	
18. MUHAMMAD NURIL ISLAM	L	60	90	30	80	75		80	
19. MUHAMMAD ROYHAN ABRORI	L	60	80	80	80	75		81	
20. NAFILATUL AUFA	P	40	80	65	60	75		81	
21. NASHWALMIRA IRMADEL NOVAZA F	P	60	90	70	60	78		82	
22. NAYYARA FILZAH PRASETYO	P	60	60	80	60	75		83	
23. RADITTYA ARBAR MAJALANA	L	40	70	70	80	75		80	
24. SITI KHUMAIROH	P	80	60	80	60	75		80	
25. SOFIATUL HUSNUL HOTIMA	P	80	60	70	60	75		81	
26. UMMINU MUNAWWIRAH	P	40	60	80	60	75		86	
27.									
28.									

16/72

GU

Lampiran 11

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Kamilatus Sa'adah
 NIM : 212101010045
 Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 22 Februari 2003
 Jenis kelamin : Perempuan
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program studi : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : Dsn. Linyu, Rt 003 RW 002, Desa Karang Melok,
 Kec. Tamanan, Kab. Bondowoso
 Email : kamilatussaadah2003@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 1. SDN Karang Melok 01 | : 2009 - 2014 |
| 2. MTs Negeri 06 Jember | : 2015 - 2017 |
| 3. MA Unggulan Nuris | : 2018 - 2020 |
| 4. UIN Kiai Achmad Siddiq Jember | : 2021 - 2025 |