

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama. Dalam model ini, siswa saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajar mereka secara individual maupun kelompok. Warsono dan Hariyanto menekankan bahwa model pembelajaran kooperatif menciptakan suasana belajar aktif melalui kerja sama dan interaksi siswa dalam kelompok.¹⁰ Hal ini sejalan dengan penelitian Qorik Mei Riana (2019) yang menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MI Thoriqul Huda Ngrawan, Madiun. Temuan tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif bukan sekadar teori, melainkan nyata mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kelas.¹¹

Selanjutnya, Huda menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menuntut siswa untuk terlibat dalam proses berbagi informasi, berdiskusi, dan mendukung anggota kelompok lainnya secara sistematis agar semua anggota dapat memahami materi yang sedang

¹⁰ Warsono Hariyanto, *"Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesment: Bandung,"* PT. Remaja Rosdakarya Offset (2014).

¹¹ Mei Riana, *"Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa."*

dipelajari.¹² Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu, melainkan juga oleh partisipasi aktif setiap anggota dalam kelompok. Melalui proses diskusi dan saling membantu, siswa diajak untuk membangun pemahaman secara bersama-sama. Ini sejalan dengan prinsip bahwa belajar adalah proses sosial, bukan aktivitas yang dilakukan sendiri.

Senada dengan itu, Rusman menyebut bahwa pembelajaran kooperatif tidak sekadar pembelajaran berkelompok, melainkan pendekatan yang didesain agar siswa memiliki tanggung jawab bersama dalam pembelajaran, didukung oleh interaksi sosial yang terstruktur dalam kelompok heterogen.¹³ Hal ini menunjukkan bahwa keberagaman dalam kelompok bukan menjadi hambatan, melainkan kekuatan utama dalam pembelajaran kooperatif. Interaksi antara siswa dengan latar belakang kemampuan yang berbeda justru memperkaya proses belajar karena mereka saling melengkapi. Dalam konteks ini, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat memberikan bantuan kepada teman sekelompoknya, sedangkan siswa yang masih kesulitan dapat belajar dengan pendekatan yang lebih personal serta interaktif secara sosial.

Model pembelajaran kooperatif juga sejalan dengan teori konstruktivisme, yang berpandangan bahwa pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke peserta didik secara langsung, melainkan dibangun secara aktif oleh

¹² Yusuf Khoirul Huda, "Implementasi Pembelajaran Kooperatif *Learning Together* Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Huruf Kapital," *QuranicEdu: Journal of Islamic Education* 5, no. 2 (2025): 380–401.

¹³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011).

individu melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar.¹⁴ Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi, kerja sama, serta diskusi dalam kelompok.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga menekankan proses interaksi, komunikasi, dan kolaborasi antar siswa. Konteks tersebut sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menyoroti pentingnya kemampuan kolaborasi, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan berpikir kritis.

Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru, model pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah kelebihan. Pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan partisipasi, interaksi sosial, dan rasa tanggung jawab bersama. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sekelompoknya melalui diskusi dan kerja sama. Hal ini berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar akademik sekaligus memperkuat hubungan sosial antarsiswa.¹⁵

¹⁴ M Pd Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Bumi Aksara, 2024).

¹⁵ Robert E Slavin, *“Cooperative Learning: Theory, Research, Andpractice,”* Englewood Cliffs, NJ: Pren-tice-Hall (1990).

Selain itu, model pembelajaran kooperatif juga membuka peluang bagi siswa untuk mengasah kemampuan interpersonal maupun intrapersonal secara simultan. Kegiatan kelompok yang dirancang secara sistematis melatih mereka dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan dengan empati, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Sebaliknya, model konvensional yang menekankan ceramah dan hafalan cenderung tidak memberi ruang untuk berpikir mandiri dan aktif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa saling menjelaskan materi, memecahkan masalah bersama, dan mengevaluasi pemahaman secara kolektif. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, demokratis, dan memberdayakan siswa sebagai pembelajar mandiri.

Dengan demikian, model pembelajaran ini dianggap relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital serta mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama. Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang cukup populer dan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kerja kelompok dengan turnamen akademik

sebagai sarana evaluasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif.

Slavin (dalam Riza Intan Ramadhani etc, 2024) menyatakan bahwa TGT memadukan kerja sama kelompok dengan turnamen akademik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.¹⁶ Hal ini diperkuat oleh penelitian Nadia Munjiah (2023) di MTs Al-Itqon, Jakarta Barat, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar SKI secara signifikan pada setiap siklus pembelajaran setelah penerapan TGT.¹⁷

Lebih lanjut, Teranikha, Fatonah, dan Saputro (2024) menyatakan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa model ini mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Ini membuktikan bahwa TGT tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa.¹⁸ Hasil ini sejalan dengan penelitian Asep Tutun Usman (2024) di MTs Al-Hidayah Garut, yang menemukan bahwa penerapan TGT meningkatkan keaktifan sekaligus motivasi belajar SKI,

¹⁶ Riza Intan Ramadhani, Sarwono Sarwono, and Lintang Ronggowulan, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Ajaran 2022/2023," *GEADIDAKTIKA* 4, no. 2 (2024): 120–134.

¹⁷ Munjiah, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IX-B Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon."

¹⁸ Elma Teranikha, Siti Fatonah, and Susilo Adi Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika" 4, no. April (2024): 24–29.

ditunjukkan dengan kenaikan skor rata-rata dari 53,33 (pretest) menjadi 83,33 (posttest).¹⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan bentuk inovatif dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur kolaborasi dan kompetisi akademik. Model ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan dengan tujuan utama untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kooperatif, dan kompetitif secara sehat. Menurut Slavin (dalam Riza I.R etc. 2024), TGT bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan elemen permainan dan turnamen. Dengan pembentukan kelompok heterogen dan penggunaan permainan akademik, siswa didorong untuk saling membantu, memperkuat pemahaman materi, dan membangun motivasi belajar yang tinggi.²⁰ Temuan ini didukung oleh penelitian Anika Nabila (2025) di MAN Sidoarjo yang membuktikan bahwa TGT tidak

¹⁹ Asep Tutun Usman et al., “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 6 (2024): 2143–2160.

²⁰ Intan Ramadhani, Sarwono, and Ronggowulan, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Ajaran 2022/2023.”

hanya meningkatkan motivasi belajar fikih, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang inklusif, melibatkan semua siswa tanpa membedakan kemampuan akademik mereka.²¹

Senada dengan itu, Fadila, Kesumawati, dan Sukardi (2023) menyebut bahwa model TGT bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan penguasaan konsep akademik, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok. Pendekatan ini dianggap efektif karena menggabungkan unsur interaksi sosial dengan strategi kompetitif yang terstruktur.²²

Sementara itu, menurut Teranikha, Fatonah, dan Saputro (2024), TGT bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Model ini dirancang untuk membangun suasana kelas yang dinamis, mendorong siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap mendukung.²³

Secara keseluruhan, model TGT dirancang tidak hanya untuk pencapaian kognitif, tetapi juga sebagai media pengembangan afektif dan

²¹ Nabila, "Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN Sidoarjo."

²² Puja Nur Fadila and Nila Kesumawati, "*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD,*" Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 5, no. 2 (2023): 1474–1481.

²³ Teranikha, Fatonah, and Saputro, "*Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.*"

sosial peserta didik. Elemen permainan, turnamen, dan penghargaan dalam model ini memberikan motivasi internal maupun eksternal yang mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

3. Karakteristik Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari model pembelajaran kooperatif lainnya. Karakteristik ini tidak merinci tahapan pelaksanaan teknis, melainkan mencerminkan nilai-nilai inti dan bentuk interaksi yang dikembangkan dalam pembelajaran. Karakteristik-karakteristik utama model TGT antara lain sebagai berikut:

- a) **Kooperatif dan kompetitif yang seimbang;** siswa diajak untuk bekerja sama dalam kelompok sekaligus berkompetisi secara sehat dalam bentuk turnamen, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan menantang yang dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa.²⁴
- b) **Pengelompokan heterogen;** siswa ditempatkan dalam kelompok dengan komposisi yang bervariasi dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial. Hal ini bertujuan menciptakan ruang belajar yang inklusif dan mendorong siswa untuk saling belajar serta saling melengkapi.²⁵

²⁴ Ilo Isaloka and Lailatul Mufidah, “Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) with Content Differentiation Approach: An Effort to Improve Student Learning Outcomes in Whole Number Topics,” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 4 (2024): 664–677.

²⁵ Afrian Azmi Priandana and Himawan Putranta, “Application of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model to Students Understanding of Concepts in Stationary Wave Material,” *Pillar of Physics Education* 17, no. 2 (2024): 127–135.

- c) **Permainan akademik sebagai media pembelajaran;** aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, atau kartu soal digunakan untuk memperkuat pemahaman materi sekaligus meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa.²⁶
- d) **Penanaman nilai sosial dan keterampilan sosial;** proses belajar dalam TGT menumbuhkan sikap tanggung jawab, sportifitas, komunikasi, dan kemampuan berkolaborasi antarsiswa dalam sebuah tim. Pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan sosial siswa.²⁷
- e) **Evaluasi berbasis turnamen dan penghargaan;** meskipun penilaian dilakukan secara individual, hasilnya berkontribusi terhadap skor tim. Siswa yang menunjukkan prestasi diberikan apresiasi berupa pujian, sertifikat, atau hadiah simbolik untuk meningkatkan motivasi belajar.²⁸

Karakteristik-karakteristik tersebut menunjukkan bahwa model TGT dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga untuk membentuk suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Selain itu, karakteristik ini juga menjadi dasar bagi struktur

²⁶ Raimon Efendi, Melisa Anggrayni, and Atlia, "The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes," *TOFEDU : The Future of Education Journal* 4, no. 6 (2025): 2186–2191.

²⁷ Winda Sherly Utami and Ayu Aprilia Pangestu Putri, "Team GamesTournament: A Cooperative Model for Training Prosocial Behavior in Early Childhood," *Jurnal Ilmiah Potensia* 10, no. 1 (2025): 24–31.

²⁸ Priandana and Putranta, "Application of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model t o Students ' Understanding of Concepts in Stationary Wave Material." *Pillar of Physics Education* 17, no. 2 (2024): 127–135

pelaksanaan model TGT yang akan dijelaskan dalam komponen dan langkah-langkah berikut.

4. Komponen dan Langkah-langkah Model TGT

Berdasarkan Slavin (dalam Sugiyanto & Prihadi, 2024), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki lima komponen inti yang sekaligus menjadi langkah-langkah pelaksanaannya di kelas, yaitu:²⁹

a) Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi secara klasikal—melalui ceramah, diskusi, atau media—sebagai dasar pemahaman awal sebelum siswa bekerja dalam tim.

b) Tim Belajar (*Team Study*)

Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen (4–6 orang) dan bekerja sama untuk mempelajari materi. Dalam fase ini, siswa saling berdiskusi dan membantu satu sama lain untuk memahami isi pelajaran.

c) Permainan Akademik (*Games*)

Setiap kelompok mengikuti permainan akademik seperti kuis, teka-teki silang, atau soal kompetitif lainnya yang dirancang untuk memperkuat penguasaan materi secara menyenangkan dan menantang.

²⁹ IGPN Harry Priyatna Putra, K Udy Ariawan, and IP Suka Arsa, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–115.

d) Turnamen Akademik (*Tournament*)

Perwakilan dari tiap kelompok bertemu di “meja turnamen”, tempat mereka bersaing secara sehat untuk menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Skor individu akan dihitung dan dikontribusikan untuk nilai tim.

e) Rekognisi atau Penghargaan Tim (*Team Recognition*)

Setelah turnamen berlangsung, guru memberikan penghargaan kepada tim dengan akumulasi skor tertinggi. Penghargaan dapat berupa pujian, sertifikat, atau bentuk apresiasi lainnya yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar.

Kelima komponen ini membentuk kerangka implementasi model TGT yang sistematis—dimulai dari penyampaian materi, pembentukan tim, penguatan melalui permainan, kompetisi terstruktur, hingga pemberian penghargaan sebagai motivasi. Model ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antarsiswa.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Fadila, Kesumawati, dan Sukardi (2023), yang menjelaskan bahwa implementasi TGT dimulai dari penyampaian materi secara klasikal hingga tahap evaluasi dalam bentuk turnamen, yang disusul dengan pemberian penghargaan untuk tim dengan skor tertinggi.³⁰ Lebih lanjut, Teranikha, Fatonah, dan Saputro (2024) menekankan bahwa aspek permainan dan turnamen dalam model ini dapat

³⁰ Fadila and Kesumawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD.”

meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran.³¹

Dengan demikian, struktur langkah-langkah dalam TGT dapat diterapkan secara sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan.

5. Kelebihan dan Kekurangan TGT

a) Kelebihan Model TGT

Menurut Tukiran (2014) dalam Masmu'ah dkk (2018) menyatakan bahwa kelebihan model TGT antara lain yaitu:³²

- 1) Dalam konteks kooperatif, siswa mempunyai kebebasan untuk berinteraksi, mengekspresikan dan mengemukakan pendapat mereka.
- 2) Kepercayaan diri siswa meningkat.
- 3) Motivasi belajar siswa meningkat yang juga berdampak pada keberhasilan belajarnya.

Menurut Suarjana yang dikutip Muhammad (2019:443), kelebihan model TGT adalah:³³

- 1) Penekanan lebih besar pada penggunaan waktu yang berhubungan dengan tugas

³¹ Teranikha, Fatonah, and Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika."

³² Masmu'ah, Hunaepi, and Laras Firdaus, "Pengaruh Metode TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Jurnal Ilmiah IKIP mataram* 5, no. 1 (2018): 41–48.

³³ Muhamad Surya Hamdani and Krisma Widi Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 431–437.

- 2) Menerima perbedaan terhadap variasi individu
 - 3) Dapat menguasai materi secara mendalam meskipun dengan waktu yang singkat
 - 4) Siswa aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung
 - 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.
 - 6) Mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi serta peningkatan hasil belajar siswa.
 - 7) Menumbuhkan sikap berbudi luhur, kepekaan sosial, dan sikap toleransi antarindividu.
- b) Kekurangan Model TGT
- Adapun kekurangan TGT antara lain yaitu:³⁴
- 1) Mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan belajar yang beragam dapat menjadi tantangan bagi guru. Namun, kelemahan ini dapat diminimalkan apabila guru mampu membagi kelompok secara cermat dan tetap menjaga kontrol kelas dengan baik. Selain itu, siswa yang menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi hingga melampaui waktu yang dialokasikan juga dapat menjadi masalah. Masalah ini dapat diatasi jika guru berhasil mengendalikan kelas dengan baik secara keseluruhan.
 - 2) Siswa yang memiliki kemampuan tinggi namun belum terbiasa dapat mengalami kesulitan saat menjelaskan materi kepada teman

³⁴ Ibid.

sekelompoknya. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan arahan dan bimbingan yang tepat agar siswa tersebut mampu serta bersedia berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lainnya.

6. Indikator Keberhasilan Implementasi Model TGT

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT tidak semata-mata dilihat dari peningkatan hasil belajar akademik, tetapi juga dari partisipasi aktif siswa, kemampuan berkomunikasi, serta terjalinnya interaksi sosial yang positif selama proses pembelajaran. Model ini mampu menghadirkan suasana belajar yang kolaboratif, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta mendorong motivasi dan tanggung jawab siswa dalam kelompok.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan indikator keberhasilan pada peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, mengingat penerapan model TGT dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih tergolong baru. Fokus ini penting untuk melihat sejauh mana model TGT dapat menumbuhkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran SKI.

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Sekolah Muhammadiyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) termasuk dalam rumpun Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bertujuan

menumbuhkan kesadaran sejarah, memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai Islam, serta meneladani sikap dan perjuangan tokoh-tokoh Islam bagi peserta didik. Di sekolah Muhammadiyah, SKI tidak hanya diposisikan sebagai pelajaran sejarah keagamaan semata, melainkan juga sebagai instrumen untuk membangun jati diri keislaman yang progresif dan berkemajuan, sesuai dengan visi gerakan Muhammadiyah.³⁵

Menurut Lestari, Pratiwi & Nasion (2022), pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) perlu diarahkan ke proses yang kontekstual, yakni mengaitkan materi-sejarah dengan kehidupan nyata siswa sehingga tidak hanya menjadi hafalan kronologis semata. Penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam SKI mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memuaskan.³⁶ Oleh karena itu, implementasi SKI yang baik di sekolah (termasuk sekolah dengan identitas keislaman) sejalan dengan misi untuk menanamkan pemahaman dan pengalaman keislaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya penguasaan fakta sejarah.

Kurikulum SKI di sekolah-sekolah di bawah naungan Muhammadiyah secara umum mengacu pada kerangka kurikulum nasional, namun kemudian diperkaya melalui muatan khas organisasi keislaman tersebut. Misalnya, di

³⁵ Ahmad Ruslan, "Falsafah Ajaran Kyai Ahmad Dahlan Dan Etos Pendidikan Muhammadiyah," *Chronologia: Journal of History Education* 2, no. 1 (2020): 46–54.

³⁶ Armita Dwi Lestari et al., "Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST) Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning Pada Sejarah Kebudayaan Islam," *Journal of Educational Management and Strategy (JEMAST)* 01, no. 01 (2022): 40–45.

sekolah yang menempuh penelitian ditemukan penerapan Kurikulum ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab) yang “merefleksikan filsafat pendidikan Muhammadiyah yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, semangat ke-Muhammadiyah tercermin dalam sikap, perilaku dan tindakan” serta “menanamkan nilai-nilai sosial, moral, budaya dan mengintegrasikan pendidikan karakter, agama, sosial dalam membentuk akhlak mulia bagi peserta didik.”³⁷ Dalam praktiknya, guru SKI di sekolah Muhammadiyah juga didorong untuk menggunakan pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, dan kontekstual, agar siswa tidak hanya mengetahui peristiwa sejarah, tetapi juga mampu mengambil ibrah dan menerapkannya dalam konteks kekinian.³⁸

Salah satu tantangan dalam pembelajaran SKI di era digital adalah kurangnya minat siswa terhadap materi sejarah yang dianggap membosankan dan kurang relevan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi model pembelajaran yang mampu menghadirkan SKI dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan memicu rasa ingin tahu siswa. Model kooperatif seperti Teams Games Tournament (TGT) menjadi alternatif menarik untuk menjawab tantangan tersebut, karena memungkinkan siswa belajar sejarah Islam melalui interaksi, permainan, dan kerja tim yang membangun pengalaman belajar yang lebih hidup.

³⁷ Lisaman Harefa, Luh Putu Sendratari, and Alif Alfi Syahrin, “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMAS Muhammadiyah 2 Singaraja,” *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 50–63.

³⁸ Djuanda, “Strategi Pembelajaran Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Madrasah,” *Jurnal El-Hamra : Kependidikan dan Kemasyarakatan* 9, no. 3 (2024): 299–304.

D. Pembelajaran di Era Digital

Era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pendekatan dan strategi pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam proses belajar mengajar, baik sebagai media, sumber belajar, maupun sarana interaksi. Pembelajaran di era digital menekankan pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, dan fleksibilitas dalam kegiatan belajar siswa.³⁹

Sementara itu, berdasarkan kajian oleh Nugraha dan Hartati (2020) — mengacu pada temuan dalam jurnal tentang kesenjangan akses teknologi di sekolah — terungkap bahwa salah satu tantangan utama pembelajaran di era digital mencakup kesenjangan akses terhadap teknologi (misalnya perangkat, jaringan internet, layanan e-learning), serta keterbatasan literasi digital guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Selain itu, penelitian tersebut juga menyinggung isu potensi distraksi dari media sosial dan perangkat digital yang tak terkontrol sebagai hambatan dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan teknologi secara bijak dan terencana agar kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara menyeluruh di era digital.⁴⁰

³⁹ Ardiansyah Ardiansyah et al., “Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan, Aksesibilitas, Fleksibilitas Serta Efektifitas Assessment Dan Evaluasi Pembelajaran Mahasiswa Di Era Digital 5.0,” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 6, no. 3 (2025): 366–377.

⁴⁰ Putra Dedy Darmawan, Moh Fitrah Ramadani Aziz, and Trisa Aini, Kurratul, “Kesenjangan Akses Teknologi Di Sekolah: Tantangan Dan Solusi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning,” *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 1–12.

Dengan demikian, pembelajaran di era digital menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memilih dan mengelola teknologi pembelajaran yang tepat. Inovasi pembelajaran seperti model Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu alternatif yang potensial karena mampu menggabungkan unsur permainan, kerja tim, dan teknologi secara harmonis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Relevansi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Era Digital

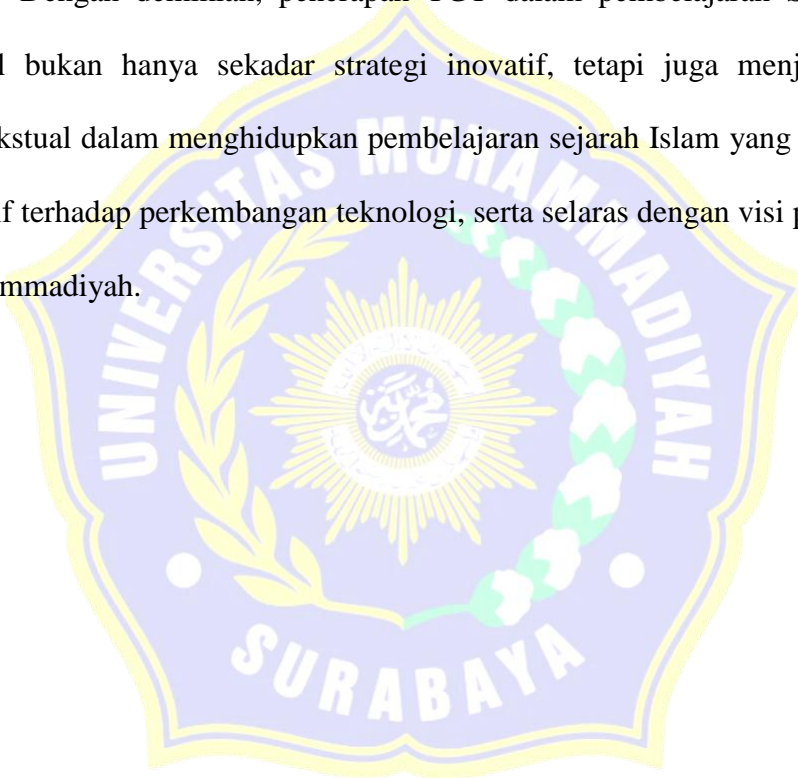
Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya di era digital saat ini. Pembelajaran SKI kerap dianggap monoton oleh sebagian siswa karena identik dengan hafalan dan kronologi peristiwa. Dalam kondisi ini, TGT mampu menawarkan pendekatan yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk mempelajari materi sejarah Islam secara menyenangkan.⁴¹

Integrasi TGT dalam pembelajaran digital semakin memperkuat daya tarik model ini. Dengan bantuan teknologi seperti kuis interaktif (Kahoot!, Quizizz), presentasi daring, dan dokumen kolaboratif, TGT dapat dikembangkan ke dalam platform pembelajaran digital yang sesuai dengan karakter siswa zaman sekarang. TGT juga sejalan dengan karakteristik

⁴¹ Zulhijra Zulhijra et al., "Exploration of Student Experience in TGT Type Cooperative Learning in Islamic Cultural History (SKI) Subject at MTs Marfu'ah Palembang," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1386–1393.

pendidikan Muhammadiyah yang mengedepankan pembelajaran aktif dan nilai-nilai kolaborasi Islami. Sebagaimana ditekankan oleh Nur Indah Sari dan Nanda Rahayu A (2024), pendekatan pembelajaran kooperatif seperti TGT mampu memperkuat karakter siswa dalam hal tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas—nilai-nilai yang sangat penting dalam pendidikan karakter berbasis Islam.⁴²

Dengan demikian, penerapan TGT dalam pembelajaran SKI di era digital bukan hanya sekadar strategi inovatif, tetapi juga menjadi solusi kontekstual dalam menghidupkan pembelajaran sejarah Islam yang bermakna, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta selaras dengan visi pendidikan Muhammadiyah.



⁴² Nur Indah Sari and Nanda Rahayu Agustia, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Kooperatif Sebagai Upaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Miftahussalam Medan," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 9, no. 4 (2024): 2006–2015.