

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas XI MAN 2 Kota Bogor

Silvi Sayyidatun Nisa¹⁾, Retno Triwoelandari²⁾, Andri Ardiansyah³⁾

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

e-mail: silvisayyidatunnisa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 2 Kota Bogor. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI yang berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 73 siswa yang terdiri atas 36 siswa kelas XI-4 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model TGT dan 37 siswa kelas XI-1 sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar berskala Likert sebanyak 30 butir pernyataan yang telah memenuhi kriteria validitas dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,951. Analisis data dilakukan melalui uji deskriptif dan uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* karena data tidak memenuhi asumsi parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* kelas kontrol (99,41) lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen (86,33). Namun, setelah perlakuan, rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 120,22, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 95,03, sehingga terjadi peningkatan sebesar 33,89 poin pada kelas eksperimen. Hasil uji *Mann-Whitney U Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Temuan ini mengindikasikan bahwa TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Pembelajaran Kooperatif, Quasi Experiment*

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing the *Team Games Tournament* (TGT) learning model on students' learning interest in the Islamic Cultural History (SKI) subject for grade XI at MAN 2 Kota Bogor. The study was motivated by the low level of students' interest in SKI, which resulted in less than optimal student engagement in the learning process. This research employed a quantitative approach using a *quasi-experimental* method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample consisted of 73 students, comprising 36 students from class XI-4 as the experimental group who received treatment using the TGT model and 37 students from class XI-1 as the control group who participated in conventional learning. The research instrument was a 30-item Likert-scale questionnaire measuring learning interest, which had met the validity criteria and demonstrated a very high level of reliability with a Cronbach's Alpha value of 0.951. Data analysis was conducted through descriptive statistics and hypothesis testing using the *Mann-Whitney U Test* because the data did not meet parametric assumptions. The results showed that the mean *pretest* score of the control group (99.41) was higher than that of the experimental group (86.33). However, after the treatment, the mean *posttest* score of the experimental group increased significantly to 120.22, while the control group obtained a mean score of 95.03, indicating an increase of 33.89 points in the experimental group. The *Mann-Whitney U Test* produced a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the *Team Games Tournament* (TGT) learning model has a significant effect on improving students' learning interest in the Islamic Cultural History (SKI) subject. These findings suggest that TGT can serve as an effective alternative cooperative learning model in creating an active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere, thereby enhancing students' engagement and learning interest.

Keywords: *Team Games Tournament, learning interest, Islamic Cultural History, cooperative learning, quasi experiment*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar yang sangat penting dalam membangun karakter dan kemampuan generasi penerus bangsa. Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, pembelajaran tidak hanya fokus pada pengalihan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan minat serta motivasi belajar siswa sebagai modal utama dalam meraih tujuan pembelajaran yang optimal.

Permasalahan klasik yang masih berlangsung adalah ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (

Permasalahan klasik yang masih berlangsung adalah ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana siswa cenderung bersikap pasif. Studi oleh Markina & Molla (2022) menunjukkan bahwa metode yang berpusat pada guru membuat siswa lebih pasif, sedangkan pendekatan yang berpusat pada siswa mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap proses pembelajaran.

Fenomena ini semakin mengkhawatirkan ketika dikaitkan dengan karakteristik siswa generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Ciliers, 2017). Ketidakesesuaian antara metode konvensional dengan karakteristik belajar generasi Z mengakibatkan penurunan minat belajar yang berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat bawah dengan skor rata-rata 356 untuk membaca, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487. Hanya 57% siswa yang melaporkan bahwa guru menunjukkan minat pada pembelajaran setiap siswa, menurun dari 62% pada tahun 2012 (OECD, 2023). Kondisi ini mencerminkan rendahnya kualitas interaksi pembelajaran di Indonesia.

Permasalahan rendahnya minat belajar juga terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagai mata pelajaran wajib di Madrasah Aliyah, SKI memegang peranan penting dalam membentuk kesadaran sejarah, nilai-nilai keagamaan, serta kemampuan berpikir yang relevan (Pasaribu et al., 2025). Namun, materi SKI yang bersifat hafalan, kronologis, dan penuh nama tokoh serta peristiwa sejarah kerap membuat siswa merasa jenuh.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru SKI di MAN 2 Kota Bogor, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat yang kurang: kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, minimnya pertanyaan yang diajukan, dan rendahnya antusiasme mengerjakan tugas. Kondisi ini memperkuat urgensi inovasi model pembelajaran SKI.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi sehat (Slavin dalam Nini, 2020). TGT dipandang sebagai alternatif solusi yang potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan mengukur secara kuantitatif pengaruh penerapan model TGT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas XI MAN 2 Kota Bogor.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment, khususnya Nonequivalent Control Group Design. Desain ini memiliki kemiripan dengan pretest-posttest control group design, namun pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak (Rukminingsih et al., 2020).

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kota Bogor, Jl. Raya Pajajaran No. 6, Kota Bogor, Jawa Barat, pada bulan Desember 2025 hingga Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Kota Bogor tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 370 siswa dari 10 kelas.

Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive* dengan pertimbangan bahwa mata pelajaran SKI pada kelas yang dipilih berada pada jam terakhir. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas XI-4 (n=36) sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model TGT, dan kelas XI-1 (n=37) sebagai kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional, dengan total 73 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang disusun berdasarkan empat indikator minat belajar menurut Safari dalam Meilani (2017): perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Angket terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skala Likert lima alternatif

jawaban (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju). Data dikumpulkan dalam dua tahap: pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Hasil uji validitas dengan Pearson Product Moment menunjukkan bahwa seluruh 30 butir pernyataan valid (r -hitung berkisar $0,409-0,785 > r$ -tabel $0,361$). Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach Alpha sebesar $0,951 > 0,6$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney U sebagai metode statistik non-parametrik. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Kelompok	N	Min	Max	Mean
Pretest Kontrol	37	50	123	99,41
Posttest Kontrol	37	62	118	95,03
Pretest Eksperimen	36	63	120	86,33
Posttest Eksperimen	36	82	150	120,22

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS 27

Pada pengukuran awal (pretest), kelompok kontrol ($n=37$) memperoleh rata-rata 99,41 ($SD=15,561$), sedangkan kelompok eksperimen ($n=36$) memperoleh rata-rata 86,33 ($SD=14,497$). Selisih 13,08 poin menunjukkan kondisi awal yang tidak setara, dengan minat awal kelompok kontrol lebih tinggi.

Setelah proses pembelajaran, terjadi perubahan yang sangat kontras. Kelompok kontrol mengalami penurunan rata-rata sebesar 4,38 poin menjadi 95,03 ($SD=17,289$), mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional tidak mendorong peningkatan minat belajar secara optimal. Sebaliknya, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 33,89 poin menjadi 120,22 ($SD=19,112$), bahkan melampaui kelompok kontrol dengan selisih akhir 25,19 poin.

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data (pretest dan posttest kedua kelas) memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 (pretest kontrol: 0,011; posttest kontrol: 0,005; pretest eksperimen: 0,034; posttest eksperimen: 0,021). Dengan demikian, seluruh data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas Levene's Test terhadap data posttest menghasilkan nilai signifikansi $0,778 > 0,05$, sehingga data posttest kedua kelas bersifat homogen. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney U.

C. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 2 menyajikan hasil uji Mann-Whitney U untuk membandingkan minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data posttest.

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	198,000
Wilcoxon W	901,000
Z	-5,166
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Tabel 2. Hasil Uji Mann-Whitney U

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS 27

Hasil uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

D. Pembahasan

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Usman et al. (2024) yang menemukan peningkatan keaktifan belajar dari 41% menjadi 87% setelah penerapan TGT pada mata pelajaran SKI. Penelitian Nurlaila et al. (2025) juga menemukan bahwa TGT meningkatkan partisipasi, perhatian, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran SKI, dengan siswa yang menjadi lebih aktif, percaya diri, dan kooperatif. Keberhasilan TGT dalam meningkatkan minat belajar dapat dijelaskan melalui Teori Self-Determination (SDT). Menurut Muhammad Furqon (2024), manusia memiliki tiga kebutuhan psikologis bawaan: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan. Ketiga kebutuhan ini terpenuhi secara simultan melalui struktur TGT: otonomi terpenuhi melalui kebebasan berdiskusi dalam kelompok; kompetensi

terpenuhi melalui keberhasilan menjawab pertanyaan dalam turnamen; dan keterkaitan terpenuhi melalui interaksi sosial dalam kelompok heterogen. Ketika ketiga kebutuhan terpenuhi, minat belajar tumbuh secara intrinsik dan berkelanjutan. Sebaliknya, pembelajaran konvensional tidak mengakomodasi ketiga kebutuhan tersebut. Tidak ada otonomi karena guru mendominasi, tidak ada rasa kompetensi yang dirayakan secara kolektif, dan tidak ada keterkaitan sosial yang bermakna. Hasilnya adalah gejala kemerosotan minat yang tercermin dari penurunan nilai posttest kelas kontrol, sejalan dengan Jamaluddin (2016) bahwa cara mengajar yang monoton membuat siswa kehilangan minat dan semangat belajar. Penelitian ini juga membuktikan temuan Utami (2018) yang menyatakan bahwa pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pemberian reward merupakan upaya efektif untuk meningkatkan minat belajar. Unsur-unsur inilah yang menjadi kekuatan utama model TGT dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan pada pembelajaran SKI.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MAN 2 Kota Bogor, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pertama, sebelum perlakuan, minat awal kelompok kontrol (rata-rata pretest 99,41) lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen (86,33) dengan selisih 13,08 poin. Kedua, setelah perlakuan, kelompok eksperimen yang menerapkan TGT mengalami peningkatan signifikan dari 86,33 menjadi 120,22 (naik 33,89 poin), sementara kelompok kontrol justru mengalami penurunan dari 99,41 menjadi 95,03. Ketiga, uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (Ha diterima), yang membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas XI MAN 2 Kota Bogor. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru SKI mempertimbangkan penerapan model TGT sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Sekolah perlu mendukung dengan menyediakan fasilitas memadai dan mendorong pelatihan model pembelajaran aktif. Peneliti selanjutnya disarankan memperhatikan kesetaraan kondisi awal sampel dan memperluas cakupan ke lebih banyak sekolah.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5, 104-111.
- Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 188-198.
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Team Games Tournament: Suatu analisis hasil implementasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104-113.
- Furqon, M. (2024). Minat belajar. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Jamaluddin. (2016). Minat belajar. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 30-35.
- Julianto, I., Dharma, S. H., & Hamid, H. T. B. A. (2024). Implementasi model Teams Games Tournament terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 128-136.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Margareta, E., & Manalu, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24-32.
- Markina, E., & Molla, A. G. (2022). The effect of a teacher-centred and learner-centred approach on students' participation in the English classroom. *Bellaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature*, 15(3), 1-18.
- Meilani, R. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Nurlaila, L., Bagus, S., & Setiawan, U. (2025). Kebudayaan Islam melalui model Team Games Tournament (TGT) pada siswa

- kelas X MA Al-Ahliyah. *Jurnal Sains Student Research*, 3(6), 733-739.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results, factsheets*. OECD Publishing.
- Pasaribu, Y., Daulay, S., Aisyah, A., & Sihombing, I. (2025). Strategi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan. *Jurnal Studi Islam Lintas Negara*, 7(1), 150-157.
- Rukminingsih. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Erhaka Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Ummah, A. T., & Wirdati, W. (2025). Pengaruh penerapan model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. *An-Nuha*, 5(2), 224-237.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Implementation of Team Games Tournament (TGT) learning model to increase student learning activity in the subject of Islamic Cultural History. *JlIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143-2160.
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 84-91.