

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Trianto (2021) mengatakan bahwa pembelajaran dengan TGT menempatkan siswa dalam posisi aktif sebagai peserta belajar, bukan penerima pasif informasi dari guru. Model ini menumbuhkan sikap tanggung jawab bersama dan keterampilan sosial melalui interaksi dalam tim menjadi meningkat. Jadi model pembelajara tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi sebuah usaha supaya bisa dipakai dalam menangani siswa yang kurang suka belajar. Melalui adanya model pembelajaran ini anak didik akan jadi jauh bersemangat serta antusias saat alur pembelajaran sedang dimulai. . Pada saat alur pembelajaran sedang berlangsung apabila seorang pendidik dapat menerapkan sebuah metode pembeljaran yang inovativ dan kreatif sehingga dapat membangun suasana belajar yang langsung berfokus pada siswa, maka hal ini akan membentuk sekaligus menjadikan siswa menjadi orang yang jauh lebih mandiri, dan dapat mengakses media serta sumber untuk belajar dengan maksimal.

Tidak hanya itu saja, nilai-nilai yang terkandung dalam model pembelajaran TGT memiliki kesesuaian dengan ajaran Islam, terutama dalam hal kerja sama, tolong-menolong, dan

musyawarah. Sama hal seperti yang sudah Allah SWT sabdakan didalam Al-Qur'an surat Asy-Syura ayat 38 :

“وَأْمُرْهُمْ شُورَىٰ بَيْنَهُمْ”

Artinya: “Dan urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka” (QS. Asy-Syura: 38)

Ayat tersebut mempertegas bahwa pentingnya kebersamaan dan musyawarah dalam setiap urusan, termasuk dalam proses belajar mengajar yang menekankan kerja sama antar anggota kelompok sebagaimana pada model TGT. Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya kebersamaan dalam kebaikan. Hadis ini juga menunjukkan bahwa keberkahan akan hadir ketika seseorang bekerja sama dengan sesamanya dalam kebaikan, sebagaimana siswa yang akan saling menolong dan berdiskusi dalam proses pembelajaran TGT. Huda (2020) memberikan pernyataan bahwa (TGT) ialah suatu model untuk belajar yang berbentuk kooperatif dengan menekankan kegiatan belajar dalam kelompok disertai permainan atau turnamen antar siswa. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan materi, membentuk tim, serta mengatur jalannya permainan untuk memperoleh skor bagi kelompok. Sebuah konsep yang disertai dengan belajar secara berkelompok dan permainan, dan juga berkaitan dengan bagaimana cara orang mempelajari, mengkaitkan dan memanfaatkan pelajaran semua itu dapat disajikan oleh Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) .

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setiap anak didik akan memainkan game bersama kelompoknya masing-masing agar setiap tim bisa mendapatkan skor. Dalam persiapan pembelajaran berbasis Teams Game Tournament TGT yakni, diharuskan bagi guru untuk mempersiapkan materi terlebih dahulu kemudian selanjutnya di tampilkan atau dipresentasikan didepan kelas, belajar kelompok dan tournament akademik adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang menyatukan kerja sama tim dan elemen perlombaan dalam wujud permainan. Menurut Sa'dah (2017) model pembelajaran TGT ini bisa digunakan sebagai daya tarik untuk perhatian peserta didik karena didalam tipe pembelajaran ini menggunakan perpaduan antara belajar, bermain, dan bersaing sampai pada akhirnya dapat memberikan peningkatan pada keinginan anak didik saat belajar. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaement*) ini juga merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang sangat cocok untuk di impenetasikan pada setiap pembelajaran. Dikarnakan dalam penerapan anak didik nantinya tidak hanya diminta untuk bisa berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung melainkan juga dengan bagaimana mereka dapat belajar berkerja sama dengan kelompok dan beradaptasi dengan lingkungannya. Model pembelajaran TGT yang menekankan kerja sama tim, interaksi sosial, dan saling membantu sesama anak didik dalam mengapai tujuan bersama. Hal ini di pertegas lagi dengan firman Allah Swt. dalam QS. Ali Imran ayat 159:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۚ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا
مِنْ حَوْلِكَ ۚ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah engkau berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkan ampun untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu.” (QS. Ali Imran: 159)

Mengikuti pendapat dari Al-Maraghi (2018), yang menunjukkan bahwa dalil tersebut menunjukkan apabila setiap urusan sebaiknya dilakukan dengan musyawarah dan kebersamaan, karena dari kerja sama akan muncul rasa tanggung jawab, keakraban, dan motivasi untuk gotong royong. Nilai tersebut sejalan dengan konsep TGT, di mana keberhasilan tim tidak hanya bergantung pada satu individu, tetapi hasil kolaborasi seluruh anggota kelompok kelas. Selain itu, didalam Islam juga diajarkan betapa penting sesama manusia untuk saling membantu dalam kebaikan, sudah sangat jelas pada QS. Al-Maidah ayat 2 yang telah kamu sertakan, yang menegaskan nilai “ta’awun” atau tolong-menolong dalam kebajikan. Prinsip ini menjadi dasar moral bagi penerapan model pembelajaran kooperatif seperti TGT. Hadis Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya kebersamaan dalam usaha dan belajar:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ
بَعْضُهُ بَعْضًا :

(رواه البخاري ومسلم)

Artinua : “Orang mukmin yang satu dengan mukmin yang lain bagaikan bangunan yang saling menguatkan satu sama lain.” (HR. Bukhari dan Muslim)

Dapat dilihat bahwa hadis tersebut menunjukkan bahwa dalam Islam, kerja sama antar individu untuk mencapai tujuan bersama sangat dianjurkan. Dalam konteks pendidikan, kerja sama ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran kooperatif seperti TGT yang menumbuhkan rasa tanggung jawab dan solidaritas antarsiswa. Sebagaimana telah diabadikan dalam QS. Al-Hujarat ayat 10 yang berbunyi sebagai berikut:

”إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ“

Artinya: “Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara.”

(QS. Al-Hujurat: 10)

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif yakni TGT bukan hanya mendukung bidang akademik saja, akan tetapi sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman berupa kerja sama, persaudaraan, dan musyawarah dalam kebaikan. Selain itu, menurut Sa'dah (2017), keberhasilan model TGT dalam menarik perhatian siswa sangat ditentukan oleh kreatifitas seorang guru ketika memadukan unsur pembelajaran, permainan, dan kompetisi. Guru yang baru pertama kali menerapkan TGT sering kali masih mengalami

kesulitan dalam mengatur waktu, menjaga ritme kompetisi, dan memfasilitasi dinamika kelompok kelas. Akibatnya, kegiatan turnamen belum berjalan secara optimal dan tujuan peningkatan minat belajar belum sepenuhnya tercapai. Maka dari itu supaya nantinya penerapan TGT dapat mendapatkan hasil yang maksimal, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup luas mengenai langkah-langkah implementasinya serta harus mempersiapkan cukup waktu dalam setiap fase pembelajaran, mulai dari penyajian Kelas hingga turnamen dan pemberian penghargaan kelompok.

b. Karakteristik TGT

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang menjadi alasan sebagai daya tarik tersendiri bagi siswa. Adapun karakteristik dari model TGT ini diantaranya adalah:

- 1) Adanya interaksi antar anggota tim sehingga hal ini dapat menjalin sosial yang kuat diantara tim
- 2) Penyelesaian tugas berbasis kompetisi antar kelompok, kegiatan ini yang nantinya akan membuat semua peserta didik akan merasa semakin bersemangat untuk saling memenangkan satu sama lain antara tim.
- 3) Sistem penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok penghargaan ini lah yang menjadi salah satu motivasi siswa semakin bersemangat.
- 4) Pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Setiap anak pasti sangat menyukai

permainan bahkan jika disuruh memilih antara belajar ataupun bermain sebagian anak pasti akan memilih untuk bermain. Maka dari itu pendekatan dalam metode TGT ini sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Indikator TGT

Mengacu pada teori yang sudah dikemukakan oleh Slavin indikator utama dalam TGT ada 5 diantaranya yaitu: yang pertama persiapan Kelas guru menyiapkan kelas dengan menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik dikelas Kemudian yang kedua belajar bersama kelompok setelah penyajian materi guru mulai mengarahkan siswa untuk membagi tim atau kelompok dan memberikan intruksi untuk belajar bersama membahas materi yang sudah disampaikan, yang ketiga permainan guru menentukan jenis permainan apa yang di gunakan. Yang ke empat tournament antar kelompok, setelah belajar kelompok dan memnetukan jenis permainan barulah guru memulai tournamen. Yang ke lima pemberian hadiah untuk kelompok yang menang inidkator yang terakhir (Nugraha dan Subroto, 2020).

Adapun berikut penjelasan mengenai indikator tersebut berdasarkan teori Slavin dalam Thalita (2019) yaitu :

1) Penyajian dalam Kelas

Disaat penyajian kelas seorang guru harus menjelaskan tema pelajaran dengan metode pengajaran secara langsung atau dengan cara berdiskusi yang dibina langsung oleh guru. Guru perlu menyampaikan materi pelajaran di depan kelas dengan

baik agar lebih mudah dipahami, sehingga siswa bisa melaksanakan semua kegiatan TGT. Dengan mengikuti perintah ataupun intruksi untuk melakukan pembelajaran TGT dengan baik.

2) Kelompok dalam kelas (team)

Kemudian sesudah itu pendidik mengklompokan kedalam grup yang nantinya akan berisikan 4 – 5 anggota, dimana setiap anggota itu heterogen yang dapat dilihat melalui prestasi akademik, gender, dan ras. Bisa juga secara random sesuai tempat duduk atau menggunakan undian. Adapun yang paling penting dari fungsi kelompok yakni untuk menjamin seluruh anggota betul-betul belajar.

3) Games

Kemudian guru memberikan intruksi mengenai *games* yang akan dilakukan. Adapun *games* yang dilakukan bisa bervariasi sesuai kreativitas guru masing-masing tidak terfokus dengan satu *games* saja dan bisa menggunakan media tambahan sesuai kebutuhan. Meskipun jenis *games* yang digunakan bervariasi akan tetapi isi dari *games* bisa terdiri dari pertanyaan yang sudah dirancang agar bisa mengkaji ulang pengetahuan pelajaran yang sudah didapatkan siswa saat guru presentasi didepan kelas dan saat belajar kelompok

4) Turnamen

Turnamen nantinya akan dilaksanakan saat setelah materi pelajaran pada satu sub tema atau bisa juga satu judul selesai dilaksanakan. Peserta didik akan melaksanakan game

pelajaran atau biasa disebut game akademi kelas. Seluruh anggota tim yang sudah ditentukan sebelumnya akan berkompetisi dengan anggota tim lainnya. Dengan permainan yang sudah ditentukan kemudian di kopetisikan untuk memperoleh poin kemenangan.

5) Penghargaan Tim

Tim atau kelompok yang berhasil memberikan kerjasama yang paling baik akan diberikan apresiasi dari guru bisa berupa hadiah apa saja tergantung keinginan guru atau bisa dengan kesepakatan bersama. Sama halnya seperti lomba pada umumnya, bagi tim pemenang yang nantinya paling banyak memperoleh poin/ skor merekalah yang akan mendapat juara, selanjutnya untuk para juara 2 dan seterusnya diambil berdasarkan urutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang mereka peroleh. Hadianya pun bisa bervariasi bisa berupa apa saja termasuk tambahan nilai akademik dan nilai sikap.

d. Keunggulan Dan Kelemahan TGT

Pembelajaran komperati model TGT memiliki kelebihan dalam menambah semangat minat belajar, partisipasi siswa, dan kepahamn siswa pada materi pelajaran. Selain itu, TGT mendorong kerjasama tim dan mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Menurut Hidayatus,(2022) terdapat kelebihan serta kekurangan dari metode pembelajaran TGT. Berikut adalah Kelebihan dari adanya model TGT yakni seperti berikut:

- 1) Sebagian murid nantinya akan merasa saling membutuhkan didalam hal yang baik.
- 2) Adanya kesadaran untuk merespons perbedaan individu. Jadi siswa yang memiliki perbedaan dalam hal kemampuan mereka akan saling melengkapi satu sama lain.
- 3) Peserta didik nantinya akan berkontribusi secara langsung didalam perencanaan serta pengendalian Kelas .
- 4) Terciptanya interaksi yang cukup nyaman serta terciptanya hubungan persahabatan diantara peserta didik dengan guru.
- 5) Akan terciptanya suasana yang damai dan membahagiakan didalam kelas.
- 6) Peserta didik jadi mempunyai banyak kesempatan untuk mereka dapat mengekspresikan diri dari pengalaman emosi yang menyenangkan.

Adapun Kekurangan dari model pembelajaran komperatif tipe TGT yakni sebagai berikut:

- 1) Jam pelajaran yang akan dibutuhkan cukup lama untuk dapat memahami konsep dasar pembelajaran dalam grup, ditakutkan nantinya peserta didik akan merasa terhalang dengan peserta didik lainnya yang mempunyai keterbatasan kemampuan.
- 2) Sangat sulit untuk dapat mengelompokkan antara kemampuan masing-masing peserta didik dengan kemampuan kerjasama timnya.

- 3) Sulit bagi guru bahwa dalam penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok kelas. Karena seharusnya hasil prestasi yang akan dinilai dan diinginkan guru adalah prestasi yang berasal dari setiap individu siswa bukan kelompok kelas.
- 4) Dengan model pembelajaran dimana anak-anak saling mengajari satu sama lain itu akan membuat mereka menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan.

Adapun pendapat lainnya yakni mengenai kelebihan dan kekurangan TGT antara lain yakni:

Kelebihan TGT:

- 1) Dengan adanya model TGT ini dapat menjadikan murid yang tadinya mempunyai keahlian dibawah rata-rata dan jarang sekali aktif didalam kelas bisa mempunyai peran yang sangat penting didalam tim karena mereka menjadi sangat aktif, jadi yang aktif tidak hanya mereka yang berprestasi saja.
- 2) Dengan adanya model TGT akan menghadirkan rasa ingin saling menjaga dan menghormati diantara sesama, serta akan menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 3) Dengan adanya penghargaan untuk kelompok terbaik peserta didik akan berubah jadi lebih bersemangat lagi dan akan menunjukkan hasil yang maksimal agar mereka bisa menang dan mendapatkan penghargaan itu.

- 4) Dengan adanya permainan (turnaments) menjadikan seluruh tim peserta didik akan merasa jadi lebih bahagia ketika ikut dalam kegiatan belajar. Karna mereka akan berlomba untuk menang.

Kekurangan TGT:

- 1) Jam belajar yang perlu digunakan relatif lama sehingga tidak efisien.
- 2) Saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan pendidik diminta agar pandai saat menentukan materi yang akan disampaikan (Milawati, 2019).

Adapun kelebihan dari model TGT (*Teams Games Tournament*) ini yang sudah dijabarkan oleh Shoimin dalam Mega dkk (2023) yaitu:

- 1) Dengan model tipe TGT ini bisa membuat seluruh murid dapat berperan aktif dan sangat penting didalam setiap kelompoknya, tidak hanya mereka yang berkemampuan akademik tinggi.
- 2) Dapat menghadirkan perilaku saling menghargai antar anggota serta dapat membangun kebersamaan.
- 3) Dengan adanya sebuah penghargaan kelompok bisa membangun semangat bagi anak didik agar ikut serta dalam setiap kegiatan belajar.
- 4) Karna adanya permainan dan turnamen membuat peserta didik menjadi senang dan lebih semangat.

Tidak hanya kelebihanannya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT juga punya kelemahan. Adapun kelemahannya yakni sebagai berikut:

- 1) Untuk seorang guru, akan sulit rasanya untuk membentuk kelompok peserta didik berdasarkan heterogen dalam segi akademi kelas tidak hanya itu saja, ketika sedang diskusi kelompok ini akan memakai jam pelajaran yang lebih lama dari jam yang sudah diatur, akan tetapi hal tersebut bisa diatasi jika pendidik mampu menghendel kelas .
- 2) Untuk anak didik, karna masih ada peserta didik yang berkeahlian tinggi dalam bidang akademik hal ini menimbulkan rasa kurang percaya diri jika mereka harus mentransfer ilmu kepada teman sebayanya.

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan pendapat Aris Shoimin dalam Sabrina (2023) yang mengatakan bahwa tahapan dalam menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yakni seperti berikut:

1) Penyajian kelas (class precentation)

Tahapan pertama, yakni penyajian kelas pertama yang harus dilakukan guru pendidik yakni harus menyampaikan gambaran mengenai pembelajran terlebih dahulu dengan cara memberikan presentasi didepan Kelas. Kemudian menjelaskan apa yang akan dituju dari pembelajaran, inti materi, dan sebagian penjelasan singkat terkait pembelajaran TGT. Kemudian peserta didik wajib memperhatikan penyampaian

penjelasana tersebut, agar nantinya peserta didik bisa tahu apa saja peraturan yang harus diikuti saat berdiskusi, bermain, dan turnamen dan pada akhirnya memudahkan murid dalam menerima materi dan dapat meraih skor yang banyak.

2) Diskusi Kelompok (teams)

Selanjutnya guru mulai mengelompokkan murid berdasarkan dengan ciri-cirinya masing-masing. Dengan membuat tim yang beranggotakan 4-5 anak didik pada setiap tim. Ini semua dilakukan untuk anak didik agar mampu secara optimal untuk memahami jika dengan berkelompok Setelah kelompok terbentuk yang dilakukan kemudian memberikan penugasan misalnya seperti mempelajari suatu permasalahan yang ada dan sama seperti yang ada didalam materi, bisajuga dengan saling membandingkan jawaban sesama kelompoknya, atau bisa juga dengan menyamakan semua jawaban yang ada serta memperbaiki jika ada jawaban yang salah. Berdiskusi ini kegiatan pembelajaran yang dianjurkan seperti dalam QS. Al-Ma'idah ayat 2, yaitu.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ
إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.” (QS. Al-Ma'idah, ayat 2)

Menurut Alim (2022) ayat ini memuat seruan agar manusia tidak membalas keburukan dengan keburukan, melainkan saling membantu dalam kebaikan. Ayat tersebut mengajak umat untuk bersinergi dalam mengerjakan kebajikan (al-birr) dan ketakwaan (al-taqwa), sekaligus larangan untuk bekerja sama dalam perbuatan dosa atau permusuhan (al-itsm dan al-‘udwân). Terlihat jelas dari ayat tersebut bahwasanya manusia itu terciptakan agar dapat saling membantu dan bekerja sama agar nantinya dapat saling membantu untuk meminimalkan beban agar dapat menghindari segala perilaku yang buruk. Semuanya sama seperti tata cara berdiskusi bersama didalam kelompok beranggotakan dari sebagian peserta didik saat sedang menyelesaikan sebuah permasalahan.

3) Permainan (*games*)

Ada banyak macam *games* yang bisa dimainkan saat pembelajaran TGT belrlangsung. Akan tetapi untuk menganalisis kali ini peneliti akan menggunakan *games* “*Quick On The Draw*” ini merupakan Permainan yang sering disebut Permainan Cepat Tepat merupakan sebuah bentuk *games edukatif* yang bisa dipakai pada proses belajar untuk meningkatkan partisipasi, konsentrasi, serta daya tangkap anak didik terhadap materi pelajaran. Sehingga *games* ini sangat cocok untuk di terapkan dalam pembelajaran TGT. Berikut tahapan dalam permainannya seprti berikut:

- Guru mempersiapkan pertanyaan terkait materi.
- Tiap kelompok mengirim satu perwakilan maju ke depan.
- Guru memberi aba-aba hitungan (misalnya: “1... 2... 3... mulai!”).
- Setelah aba-aba, siswa menulis jawaban di papan tulis.
- Siswa atau kelompok dengan jawaban tercepat dan benar mendapat skor (misalnya 10 poin).
- Setelah beberapa ronde, poin dijumlahkan untuk menentukan kelompok pemenang.

4) Pertandingan (tournament)

Sesudah guru menyelesaikan presentasinya dan kelompok semuanya sudah menyelesaikan soal-soal yang dilakukan pada akhir pekan seperti biasanya. Kemudian selanjutnya pelaksanaan tournament dilakukan yakni saat permainan dimulai. Hal yang dilakukan selanjutnya yakni guru membagikan kelompok peserta didik sesuai dari hasil skor yang didapatkan, peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi digabungkan kedalam meja ke I, peserta didik yang jumlah skornya sedang masuk didalam kelompok meja II dan meja III, terakhir dengan peserta didik yang mendapatkan skor rendah digabungkan kedalam meja IV, yang lainnya bisa disesuaikan dengan jumlah peserta didik.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Sesudah pertandingan selesai untuk menentukan tim pemenang, guru harus menghitung prestasi perolehan skor masing-masing kelompok. Dari kelompok yang paling banyak sekornya dialah pemenangnya dan akan di beri apresiasi berupa hadiah. Hal ini merupakan salah satu motivasi peserta didik untuk semangat dalam berkopetisi. Maka dari itu penerapan model TGT sangat tepat untuk siswa karna dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan minat belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dalam model TGT, siswa merasa lebih terlibat karena adanya permainan dan penghargaan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi.

2. Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar yang tinggi adalah sebuah indikator keimanan dan kecintaan seseorang akan ilmu. Dalam Islam sangat ditekankan akan pentingnya menimba ilmu sebagai bentuk ibadah. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

“يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ”

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadilah: 11)

Menurut Shihab (2020), ayat ini mempertegas bahwasanya ilmu punya posisi mulia dalam pandangan Islam. Semangat belajar dan minat mencari ilmu merupakan bentuk ketaatan dan penghormatan terhadap nikmat akal yang diberikan Allah. Maka dari itu seseorang harus memiliki kesadaran penuh untuk memiliki ilmu dengan cara menumbuhkan minat dalam dirinya sendiri. Karna minat untuk belajar merupakan bantuan didalam diri seseorang agar berperan aktif pada aktivitas belajar. Seseorang yang mempunyai keinginan belajar tinggi akan menonjolkan perasaan bahagia, perhatian, dan keterlibatan dalam setiap aktivitas belajar. Dalam pandangan Islam, semangat dan minat belajar merupakan bagian dari perintah Allah untuk menimba ilmu. Seperti yang difirmankan oleh Allah SWT didalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” (QS. Az-Zumar: 9)

Dalil diatas mepertegas perbandingan antara keutamaan manusia berilmu dengan manusia yang tidak mempunyai pengetahuan. Allah Swt. memerintahkan Nabi Muhammad untuk menyampaikan bahwa tidak mungkin pernah sama

derajat antara hamba yang tahu akan kebenaran dan hamba yang tidak mengetahuinya. Ilmu menjadikan seseorang mampu mengenal Allah, memahami ciptaan-Nya, serta tahu perbedaan antar benar dan salah. Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir (2020), ayat ini menunjukkan keutamaan ilmu dan ahli ilmu. Di sisi Allah Orang yang lebih tinggi derajatnya ialah orang yang berilmu, karena ilmulah ia bisa beribadah dengan baik benar dan memberikan banyak kegunaan bagi orang sekitar. Sebaliknya, untuk orang tidak berilmu akan berada dalam kegelapan kebodohan yang menjauhkan dirinya dari sesuatu yang benar. Dalam Tafsir Al-Muyassar Kementerian Agama Saudi Arabia, (2013), disebutkan bahwasanya orang yang mengetahui hakikat kebenaran serta mengikuti petunjuk Allah tidak akan sama dengan orang yang lalai dan berpaling dari petunjuk-Nya. Orang yang berilmu memiliki cahaya petunjuk dalam hatinya, sedangkan orang bodoh berada dalam kesesatan. Sementara Shihab (2002) dalam Tafsir al-Mishbah menerangkan jika ayat ini tidak hanya membedakan antara orang berilmu dan tidak berilmu dalam arti pengetahuan umum, tetapi juga menekankan ilmu yang membawa kepada pengenalan dan ketaatan kepada Allah. Ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang memicu manusia untuk selalu berperilaku baik, berakhlak mulia, serta menumbuhkan rasa takut kepada Allah Swt.

Dengan demikian, ayat ini menjadi dasar penting bagi umat Islam untuk menuntut ilmu sepanjang hayat. Ilmu menjadi

jalan menuju kemuliaan, karena melalui pengetahuan seseorang dapat memahami ajaran agama, mengembangkan peradaban, dan mengangkat derajat diri serta masyarakatnya. Petikan ayat ini menunjukkan bahwasanya Allah akan menaikkan derajat bagi orang yang berpengetahuan serta punya semangat untuk belajar. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya menjadi faktor penting dalam keberhasilan akademik, tetapi juga bernilai ibadah karena merupakan wujud ketaatan terhadap perintah Allah SWT untuk menuntut ilmu.

Dari uraian ayat-ayat dan hadis tersebut bisa dipahami bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* selaras nilai-nilai Islam tentang kerja sama dan kebersamaan. Sementara itu, minat belajar mencerminkan semangat menuntut ilmu sebagaimana dianjurkan dalam Islam. Maka dari itu implementasi model TGT dalam belajar itu tidak hanya memberikan peningkatan intelektual saja, tapi juga menumbuhkan nilai keagamaan dan sosial siswa sesuai ajaran Islam. Ayat dan hadis ini juga dapat memperkuat teori-teori sebelumnya bahwa minat belajar bukan sekedar sifat psikologis, tapi juga spiritual dan religius. Siswa yang memiliki kesadaran bahwa belajar adalah ibadah akan sangat mudah memberi dorongan untuk giat dan antusias dalam proses belajar, termasuk dalam pembelajaran SKI.

Menurut Larasati, Sutriani & Aini (2022) minat merupakan sebuah kecenderungan akan ketertarikan, perhatian, keinginan yang lebih akan suatu hal. Perasaan tersebut akan

muncul dengan sendirinya pada dalam diri seseorang tanpa adan ya sebuah dorongan ataupun sebuah paksaan. Apabila dalam hal pembelajaran hal ini berarti sebuah perasaan senang untuk mempelajari sesuatu hal yang dapat menimbulkan rasa senang sehingga dapat merubah pola pikir baik dalam aspek kognitif dan nonkognitif orang tersebut. Minat merupakan sebuah pusat perhatian yang didalamnya terdiri dari elemen berupa emosi, kegembiraan, ketertarikan, dorongan, dan berkontribusi aktif dalam mresponlingkungan. Keinginan menjadi sebuah hal yang begitu penting bagi orang agar mampu menjalankan aktivitasnya. Orang yang akan berusaha menggapai suatu tujuan haruslah mempunyai keinginan. Maka dari itu minat disebut sebagai sebuah sisi emosional manusia yang bisa dijadikan sebagai dorongan dalam menggapai suatu tujuan.

Ada dua aspek yang terkandung dalam minat diantaranya yakni aspek kognitif dan aspek afektif. Pengertian dari aspek kognitif ialah sebuah keinginan yang di dahului oleh wawasan, penguasaan, serta gagasan, yang bisa diperluas dengan pengalaman dari hasil interaksi dengan sekitarnya. Sedangkan pengertian dari Aspek afektif ialah kondisi psikis yang ditunjukan dan diungkapkan saat mebentuk sebuah proses penilaian dalam memilih aktivitas yang disenanginya. (Andi 2019) Contohnya apabila ada seseorang melakukan sebuah aktivitas yang didasari oleh minat yang cukup kuat dari individu tersebut , maka ia akan menuangkan dan mengarahkan seluruh perhatiannya dengan sangat baik

terhadap aktivitas yang dilakukannya tersebut. Sama halnya ketika seorang siswi susah memiliki minat yang kuat untuk mengikuti pembelajaran sejarah, maka tanpa disadari siswa itu akan menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dengan sendirinya, seperti fokus mendengarkan dan antusias dalam menjalani proses pembelajaran sehingga nantinya akan memperoleh hasil yang optimal.

Ega,Rahayu,&Mahendra (2021) menjelaskan bahwa minat belajar adalah salah satu gerakan hati untuk dapat suka atau tertarik pada suatu perkara dan kegiatan belajar tanpa adanya dorongan dari orang lain yang menyuruh untuk belajar. Minat belajar juga menjadi faktor pendorong lain bagi seorang siswa yang belajar atas dasar rasa tertarik dan juga rasa gembira serta kemauan belajar bagi siswa itu sendiri. Sebagai seorang siswa pasti mempunyai keinginan berbeda-beda dalam memahami dan menampung materi yang guru berikan, dan tidak hanya itu mereka juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Bila tidak adanya minat belajar, kreatifitas dan segala yang dilakukan siswa akan sulit atau bahkan tidak bisa mencapai tujuan dengan maksimal dan prestasi siswa menjadi berkurang.

Menurut Apriani,Nugraha,&Yuliawan (2022) penyebab dari munculnya minat dalam diri seseorang berbeda-beda pada umumnya terdiri dari dua jenis yakni seperti berikut:

- 1) Minat dalam diri individu.

Yakni keinginan yang asalnya dari pembawaan yang terdapat dari dalam diri pribadi. Minat ini akan muncul sendiri dari diri individu tersebut,, pada umumnya faktor yang mempengaruhi hal ini yakni keturunan atau bahkan bakat alamiah. contoh seorang anak yang menurun bakat dari orangtuanya.

2) Minat yang timbul dari luar diri individu.

Minat ini ialah minat yang asal munculnya dari luar diri. Hal ini biasanya akan muncul bersamaan dengan proses pertumbuhan individu tersebut. Adapun faktor yang begitu mempengaruhi minat ini ialah lingkungan, keinginan orang tua, dan kebiasaan atau adat

Kemudian ada beberapa fungsi dari minat bagi siswa diantaranya yaitu:

1) Minat memiliki fungsi untuk membentuk suatu rancangan cita-cita. contohnya: seorang yang berkeinginan dalam bidang olahraga akan cenderung memilih menjadi olahragawan yang berprestasi, sedangkan seorang yang berkeinginan dibidang kesehatan akan cenderung memilih menjadi dokter.

2) Minat juga jadi sebuah faktor pendorong yang kuat. Siswa yang berminat pada suatu pelajaran akan lebih dalam hal penguasaan materi. Hal ini juga yang akan jadi faktor pendorong yang kuat untuk anak tetap pergi kerja kelompok walaupun cuaca diluar sedang hujan.

- 3) Pencapaian yang terus dipengaruhi oleh kategori beserta tingkatannya. Walaupun seorang siswa diajarkan dengan guru yang sama dengan siswa lainnya, tetap saja daya serap dan daya faham mereka akan berbeda. Karna anak yang memiliki minat dia akan cenderung lebih cepat untuk memahmi dibandingkan anak yang tidak minat.
- 4) Minat bawaan yang sudah ada senadri kecil biasanya akan trus terbawa selama hidup, karena minat membawa kepuasa dari luar seperti bagaimana cara guru tersebut mengajar.

Oleh karnanya dapat di fahami bahwa guru punya peran yang cukup penting ketika menciptakan minat belajar pesertadidik. Cara salah satu dengan memberikan pengajaran yang menyenangkan dengan demikian minat dalam diri anak bisa muncul dengan sendirinya. Minat belajar adalah perhatian, keinginan, dan keingin tahuan peserta didik pa da kegiatan belajar dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belsjsr memberi motivasi yang membangun.

Berpacu dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi sasaran dari minat belajar adalah untuk membentuk perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan kefokusan peserta didik pada pembelajaran. Semakin menarik metode pembelajaran yang disajikan oleh pengajar maka semakin mudah untuk siswa dalam memahami suatu konsep atau materi sehingga tujuan pembelajaran bisa mudah tercapai. Ketika siswa sudah minat akan sebuah

pelajaran maka siswa akan mampu untuk memahami konsep dengan cukup baik dan tidak lupa akan apa yang telah dipelajari.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2022), mengatakan bahwasanya ada dua unsur yang bisa berpengaruh pada keinginan belajar yakni diataranya unsur dari dalam seperti motivasi dan sikap, serta unsur dari luar seperti metode pembelajaran. Beliau juga mengatakan ada beberapa indicator dari minat belajar diantaranya yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Sebagaimana firman Allah Swt untuk memerintahkan kepada hambanya untuk belajar yang dijelaskan dalam QS. Al-Alaq Ayat 1 yang berbunyi:

“اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ”

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,"

Adapun menurut Rani Apriani dkk dalam Barokah (2022) mengatakan bahwa didalam indikator dari ketertarikan belajar memiliki beberapa acuan. Anak didik yang mempunyai keinginan belajar cukup tinggi akan terlihat nantinya lewat tahapan pembelajaran di kelas maupun di rumah. Berikut ini indikator yang dapat dilihat yaitu:

1) Perasaan senang.

Bagi seorang peserta didik yang mempunyai rasa senang ataupun suka akan suatu pelajaran, maka anak itu nantinya akan cenderung lebih senang untuk mengkaji materi itu dan sesuatu yang masih berhubungan dengan pelajaran itu. Tidak akan timbul sama sekali dari dalam dirinya rasa terpaksa saat mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan.

Perasaan tertarik adalah salah satu bagian rasa yang akan dimiliki setiap individu. Rasa tertarik ini biasanya akan diungkapkan dengan perasaan suka, kegembiraan, rasa peduli akan sesuatu walaupun belum dilakukan, atau suatu bentuk penilaian yang baik pada sebuah objek.

3) Keterlibatan.

Keikutsertaan biasanya dapat dilihat saat siswa mengikuti segala macam kegiatan yang ada di sekolah. Adapun keterlibatan dalam segi perilaku yang biasanya ditunjukkan saat di sekolah yakni seperti seorang siswa akan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, ikut serta dalam ekstrakurikuler yang disediakan sekolah, siswa akan merasa ada ikatan emosional dengan sekolah, dan siswa akan cenderung lebih mudah dalam berfikir untuk memahami pelajaran. Semuanya dilakukan secara konsisten tidak hanya sekali.

4) Perhatian.

Perhatian adalah bentuk kefokuskan atau pemusatan fikiran dalam diri kita untuk mengamati, memperhatikan, dan sebagainya dengan mengabaikan hal lain.

Jadi disimpulkan bahwa keinginan belajar dapat dipengaruhi dari 2 faktor dan 4 indikator yang perlu dimiliki agar suatu minat belajar bisa tercapai. Jika sudah memenuhi indikator tersebut tahapan belajar pasti akan berlangsung baik.. Karna jika anak didik sudah tertarik untuk ikut serta dalam belajar, maka ia akan dengan sendirinya menjadi siswa yang aktif dan tanpa disadari bisa memunculkan perasaan gembira dari dalam diri siswa bahkan akan menjadi lebih perhatian dan berfokus pada ilmu yang akan diajarkan. Dan Siswa secara sukarela akan ikut serta pada setiap tahapan pembelajaran hingga selesai dengan baik memperhatikan objek tersebut. Contohnya, ada seorang siswa yang meletakkan minatnya kepada pelajaran, maka siswa tersebut akan terus berusaha untuk fokus dan selalu memperhatikan penjelasan dari gurunya.

c. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Dalam konteks pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), minat belajar memiliki peran yang sangat besar karena pelajaran ini tidak hanya berisi perihal peristiwa sejarah, tapi terkandung juga nilai-nilai moral, spiritual, dan budaya Islam yang bisa membentuk karakter peserta didik di kelas. Ini semua sejalan dengan fatwa Rasulullah saw. yang memberikan

dorongan umatnya untuk senantiasa menimba ilmu sebagaimana terdapat dalam hadis:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim.” (HR.

Ibnu Majah)

Hadis ini menyatakan bahwasanya setiap seorang muslim dituntut untuk mempunyai motivasi dan minat belajar agar tidak terjerumus dalam kebodohan. Dalam konteks pembelajaran SKI, minat belajar yang tinggi terhadap sejarah Islam akan menumbuhkan kecintaan kepada nilai-nilai Islam dan teladan para tokoh Muslim terdahulu. Mempelajari sejarah dan kebudayaan Islam, juga merupakan bagian dari kewajiban seorang muslim. Dengan mempelajari SKI, peserta didik diharapkan mampu memperkuat keimanan, memperluas wawasan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap kejayaan Islam di masa lampau sebagai motivasi untuk berprestasi di masa kini.

Seroang siswa yang punya ketertarikan yang cukup tinggi pada pelajaran SKI pasti cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap kisah perjuangan tokoh-tokoh Islam, perkembangan peradaban Islam di berbagai wilayah, serta nilai luhur yang terkandung. Mereka akan lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti membaca sumber-sumber sejarah, berdiskusi, maupun mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kehidupan masa kini. Sebaliknya, siswa yang memiliki

minat rendah cenderung menganggap pelajaran SKI sebagai hafalan semata dan sulit untuk dihayati maknanya. Ini semua bisa berpengaruh pada kurangnya pemahaman pada nilai-nilai sejarah Islam dan melemahkan semangat belajar mereka. Maka karena ini guru sangat berperan penting untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran SKI melalui strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media visual, metode diskusi kelompok, permainan edukatif, atau pendekatan kontekstual yang menghubungkan pelajaran SKI dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya minat belajar siswa terhadap pelajaran SKI, diharapkan nantinya mereka semua bukan sekedar mampu fahami sejarah Islam dengan cara intelektual, akan tetapi bisa juga meneladani semangat perjuangan, keteladanan, dan nilai-nilai moral dari para tokoh Islam agar bisa diimplementasikan pada kehidupan kini dan yang akan datang.

Belajar SKI adalah sebuah bagian dari bidang studi Pendidikan Agama Islam pada kurikulum Madrasah Tsanawiyah yang mana tujuannya hal ini adalah untuk menyiapkan anak didik untuk bisa menelaah, mencerna meresapi riwayat peradaban islam, yang selanjutnya akan prinsip hidup, lewat pembinaa, latihan, maupun pengajaran, serta pembiasaan. Pelajaran SKI merupakan bagian dari PAI di madrasah yang berisikan tentang mendidik akhlak, ragam budaya, serta jati diri bangsa. Peranan yang strategis dalam pengaturan tersebut di antaranya ketika membangun manusia

yang ada di Indonesia jadi manusia yang punya iman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan punya budi pekerti yang luhur, jadi bagian pokok dalam membangun manusia Indonesia.

Mata pelajaran SKI sangat berperan penting pada tahap interaksi sosial dan penyerapan beberapa penilaian yang sangat diperlukan. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik dapat diperkenalkan dan ditekankan pada nilai-nilai dasar seperti iman dan ihsan, adil, dan peka terhadap kelompok yang rapuh dan kurnag mapuampu, bertanggung jawab terhadap keperluan bersama, sikap saling menghormati, kejujuran dan keterbukaan, solidaritas, kreativitas, rasionalitas, kepedulian sosial, persatuan, ketekunan, serta ketertiban, dan nilai-nilai luhur lainnya. (Mursidah 2022)

B. Penelitian Relevan

Menurut Sugiyono (2019: 102) penelitian yang relevan berfungsi untuk memperkuat argumentasi teoritis dan menghindari duplikasi penelitian yang telah ada. Dengan menelaah penelitian terdahulu, peneliti dapat mengetahui posisi dan kebaruan (novelty) dari penelitian yang sedang dilakukan.

Berikut beberapa penelitian yang relevan:

1. Aquarista (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)* Terhadap Minat Belajar Ips Siswa kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar” menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya yaitu terdaopat pengaruh dalam model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa kelas 7, SMP Muallimin Kabupaten Blitar yang mana hasil tersebut berdasarkan dari uji t-test nilai Sig. $0,030 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar, dan pengaruh ini cukup besar. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil uji *Cohen* besar pengaruhnya yaitu 0.600 dikategorikan sedang. Persamaanya yakni sama-sama meneliti pengaruh model tgt terhadap minat belajar dan perbedaanya disini dalam pembelajaran IPS sedangkan yang akan diteliti pembelajaran SKI

2. Zahara & Saputra (2024) didalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01” menunjukkan bahwa penerapan model TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dan model TGT juga terbukti mampu meningkatkan keterkaitan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ynag sama dengan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model TGT, sedangkan bedaannya ada pada mata pelajaran yang menjadi fokus kajian

3. Thalita dkk (2019) didalam jurnalnya penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV” menyatakan bahwasanya penerapan model Teams Games Tournament berhasil tingkatan keaktifan belajar siswa kelas IV. Peningkatan tersebut terlihat pada setiap indikator keaktifan siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Berhasilnya penelitian ditunjukkan melalui pencapaian kriteria keaktifan siswa yang optimal pada siklus II. Persamaannya pada penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel kedua yang digunakan.
4. Billah (2017) didalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”. Penelitian ini menyatakan adanya pengaruh yang berarti pada model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Terbukti dengan hasil uji hipotesis yang dilaksanakan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada post test adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan $\leq 0,05$.
5. Pratiwi dkk (2023) didalam karya nya yang berjudul “Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik kelas IV SD.” Menyatakan terdapat

pengaruh saat setelah menerapkan model TGT (Teams Games Tournament). Dengan nilai rata-rata awal peserta didik pada pra siklus 23,9%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 81,5% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 85,3%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa TGT (Teams Games Tournament) bisa meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.

6. Sya'adah didalam jurnalnya yang berjudul "Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa" yang jadi tujuan pada penelitian yakni mengidentifikasi apakah model pembelajaran TGT dengan alat bantu kartu soal akan berjalan efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Analisis memakai *Quasi Eksperimental Design* yang berbentuk *Posttest Only Control Design*. Dan hasilnya menyatkan bahwasanya keinginan belajar dan hasil belajar siswa pada model TGT yang dibantu kartu soal jauh lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa

C. Kerangka Berfikir



Menurut Slameto (2022), minat belajar merupakan tekanan dari dalam diri seseorang sehingga membuatnya tertarik dan juga senang belajar. Minat belajar yang rendah bisa jadi disebabkan oleh komponen yang ada dalam diri, seperti dorongan, dan kesiapan belajar, serta komponen dari luar diri, seperti strategi pembelajaran, lingkungan belajar, serta peran guru. Jika guru hanya menggunakan metode konvensional

seperti ceramah, keterlibatan siswa menjadi rendah dan suasana belajar cenderung membosankan.

Saat ini, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Pancasila Bengkulu masih menggunakan metode konvensional. Inilah salah satu penyebab kurangnya minat belajar murid, yang akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi. Minimnya varian metode belajar memicu suasana kelas jadi kurang menarik dan menurunkan keterlibatan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Shoimin (2021) menyarankan pengimplementasian model belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini langsung dibina oleh Slavin (1995) sebagai strategi pembelajaran yang:

1. Menyatukan kerja sama kelompok, persaingan antar kelompok, dan permainan edukatif.
2. Menggunakan kelompok heterogen, jadi pada setiap siswa bertanggung jawabkan pemahaman tim kelompok masing-masing.
3. Menyediakan reward/penghargaan bagi kelompok yang memenangkan turnamen, sehingga memotivasi siswa untuk aktif.

Diharapkan penerapan model TGT bisa memberi peningkatan pada minat belajar siswa, yang diperlihatkan melalui:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran
2. Keterlibatan dan partisipasi aktif

3. Rasa senang dan motivasi belajar
4. Perhatian terhadap materi pembelajaran

Dengan demikian, model TGT bukan hanya memberi peningkatan minat belajar pada mata pelajaran SKI saja, tapi berpotensi meningkatkan kemampuan sosial dan dorongan untuk belajar pada mata pelajaran lainnya

D. Asumsi

Menurut Sugiyono (2022), asumsi penelitian adalah: “Suatu anggapan yang diterima sebagai dasar berpikir dalam penyusunan kerangka penelitian, yang diambil dari teori, pengalaman, dan hasil penelitian sebelumnya.” Artinya, asumsi penelitian berfungsi sebagai pondasi konseptual yang mendasari pelaksanaan penelitian agar hasil yang diperoleh dapat dipahami secara logis sesuai teori. Lingkungan belajar di kelas VII MTs sangat mendukung penerapan model pembelajaran TGT, termasuk waktu, fasilitas, dan suasana kelas. Siswa kelas VII di MTs memiliki karakteristik yang mungkin untuk mereka berpartisipasi dalam tahapan pembelajaran berbasis permainan seperti TGT. Maka dari itu model pembelajaran TGT sangat efektif untuk peningkatan minat belajar karena prosesnya melibatkan unsur kompetisi, salah satu indikator yang dapat diukur melalui dimensi tertentu seperti peduli, daya tarik, motivasi, dan keaktifan siswa pada tahap pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas

interaktif, seperti TGT, lebih menarik untuk anak didik daripada metode ceramah atau pembelajaran konvensional.

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis ialah dugaan sesaat dari permasalahan penelitian yang masih membutuhkan bukti benar tidaknya melalui proses penelitian. Bisa dikatakan hipotesis adalah jawaban sesaat yang harus ulang pengujian data yang diperoleh untuk mengetahui kebenarannya. Berpcu pada kerangka berpikir dan asumsi yang telah dijelaskan sebelumnya, jadi hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar SKI siswa kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.

H_a : adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tourn ament* (TGT) terhadap minat belajar SKI siswa kelas VII MTs Pancasila Bengkulu.