

STRATEGI BELAJAR AKTIF SISWA YANG DITUMBUHKAN MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PELAJARAN STUDI AL- QURAN PADA MAHASISWA PRODI EKONOMI SYARIAH

*ACTIVE LEARNING STRATEGIES OF STUDENTS DEVELOPED THROUGH THE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL IN AL-QURAN STUDY LESSONS FOR STUDENTS
OF SHARIA ECONOMICS STUDY PROGRAM*

Damayanti^{1*}, M. Maimun Haki², Ahmad Khoirul Mustamir³

^{1,2,3}Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

***Email Correspondence: Yantidama533@gmail.com**

Abstract

This research is motivated by the low level of student engagement in Quranic Studies, which is still dominated by one-way lectures, leading to boredom and minimal learning engagement. The Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model was chosen as an alternative solution to foster active learning strategies through collaboration, competition, and tournaments that simultaneously motivate students. The study used a mixed-methods approach with an embedded concurrent design model, combining quantitative data from questionnaires and participant observations as well as qualitative data from in-depth interviews with lecturers. The results showed that the implementation of the TGT model significantly increased student engagement in the learning process with an average engagement score of 3.5 on a scale of 4. Collaboration between team members and students' critical thinking skills also increased with an average score above 3.3. The TGT model effectively overcomes boredom and passivity, creates a dynamic and enjoyable learning atmosphere, and triggers high learning motivation. Through team structures, academic games, and tournaments, students are encouraged to ask questions, discuss, and help each other understand the material. On the other hand, the study identified challenges such as discipline issues and variations in student learning interests that require method adjustments for optimal implementation. Qualitatively, the lecturers assessed that the TGT model not only increases participation but also strengthens communication and collaboration skills among students, in accordance with the demands of the Industrial Revolution 4.0 era. The study recommends that this learning model continue to be developed by considering student characteristics and innovation in learning activities to ensure its sustainability and effectiveness. Thus, the TGT cooperative learning model has proven effective in fostering active learning strategies that not only improve academic results but also shape the character and integrity of Islamic Economics students as competent and noble future professionals.

Keywords: Active Learning, Cooperative Learning Model, Engagement.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran Studi Al-Quran yang masih didominasi metode ceramah satu arah sehingga menimbulkan kebosanan dan keterlibatan belajar yang minim. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dipilih sebagai alternatif solusi untuk menumbuhkan strategi belajar aktif melalui kolaborasi, kompetisi, dan turnamen yang memotivasi mahasiswa secara simultan. Penelitian menggunakan pendekatan mixed-methods dengan model embedded concurrent design, menggabungkan data kuantitatif dari kuesioner dan observasi partisipatif serta data kualitatif dari wawancara mendalam dengan dosen pengampu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan

model TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor keterlibatan sebesar 3,5 dari skala 4. Kolaborasi antar anggota tim serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa juga meningkat dengan skor rata-rata di atas 3,3. Model TGT efektif mengatasi kebosanan dan pasivitas, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, serta memicu motivasi belajar yang tinggi. Melalui struktur tim, permainan akademik, dan turnamen, mahasiswa didorong untuk bertanya, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi. Di sisi lain, penelitian mengidentifikasi tantangan seperti masalah kedisiplinan dan variasi minat belajar mahasiswa yang memerlukan penyesuaian metode agar dapat optimal diterapkan. Secara kualitatif, dosen pengampu menilai bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama antar mahasiswa, sesuai dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0. Penelitian merekomendasikan agar model pembelajaran ini terus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa dan inovasi dalam aktivitas pembelajaran agar keberlanjutan dan efektivitasnya lebih terjamin. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament TGT terbukti efektif menumbuhkan strategi belajar aktif yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga membentuk karakter dan integritas mahasiswa Ekonomi Syariah sebagai calon profesional yang kompeten dan berakhlak mulia.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif, Model pembelajaran kooperatif, Keterlibatan.

PENDAHULUAN

Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah, 2024).

Masalah kritis yang ditemukan pada Uji Kompetensi Lapangan kelas A2 prodi ekonomi syariah adalah dominasi metode presentasi yang bersifat satu arah, di mana hanya presenter yang aktif berbicara sementara audiens mahasiswa lainnya pasif, tidak menyimak, bahkan merasa bosan. Fenomena ini sering disebut sebagai "absensi fisik tanpa pembelajaran," karena mahasiswa hanya hadir secara fisik tanpa benar-benar terlibat atau memahami materi yang disampaikan oleh teman mereka. Sikap pasif ini muncul akibat kurangnya interaksi dan partisipasi audiens selama sesi presentasi. Ironisnya, metode yang seharusnya melatih kemampuan komunikasi justru berujung pada pemborosan waktu belajar dan minimnya pemahaman materi. Sedangkan Pemahaman yang mendalam terhadap Al-Quran merupakan landasan fundamental dalam membentuk frame of mind ekonom syariah yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga berkarakter dan berintegritas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang pasif berisiko menghasilkan pemahaman yang parsial dan kurang aplikatif dalam konteks ekonomi syariah yang kompleks. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh tiara dinda lestari bahwa metode pembelajaran aktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Siswa yang belajar dengan metode aktif menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari aktivitas diskusi kelompok, presentasi, dan kerja

sama dalam proyek. Metode pembelajaran aktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama (Tiara Dinda Lestari, et. al., 2025). Karena Secara keseluruhan, penerapan model TGT dalam kelas mendorong transformasi pembelajaran menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa serta keterampilan sosial mereka.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih banyak yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah yang dalam pelaksanaannya siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Permasalahan ini masih banyak dijumpai, akibat guru kurang adaptasi dengan perkembangan kebutuhan belajar siswa. Terlebih para lulusan dituntut setelah lulus dapat menguasai kemampuan hard skill dan soft skill, termasuk di dalam penguasaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mohamad Miftah, et. al., 2024).

Dalam konteks ini, pembelajaran aktif (*active learning*) hadir sebagai sebuah keniscayaan. Pembelajaran aktif menekankan pada keterlibatan intelektual dan emosional siswa secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan, melampaui sekadar mendengarkan ceramah atau metode pasif lainnya. Hal ini sejalan dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Nurulhidayah Binti Ariff, et. al). Salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini mengintegrasikan unsur kolaborasi dalam tim, kompetisi melalui permainan akademik, dan sistem turnamen yang memicu motivasi berprestasi. Melalui TGT, suasana kelas yang biasanya monoton dapat ditransformasi menjadi dinamis dan menyenangkan (Ichda Nurul Marlita dkk, 2023).

Untuk mengatasi masalah kepasifan peserta didik dan meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Cooper model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengatur peserta didik agar bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Berdasarkan struktur tugasnya, model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi dua kategori, yaitu (1) pembelajaran kelompok dan (2) spesialisasi tugas.

Di kategori pertama, semua anggota kelompok belajar bersama dan memiliki tanggung jawab yang sama sedangkan di kategori kedua tiap-tiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap satu bagian dari tugas kelompok (Gristi Damaiyanti Parhusip dkk, 2023). Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan antara pentingnya pembelajaran aktif untuk mata kuliah Studi Al-Quran dengan realitas metode pengajaran yang masih cenderung pasif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games

Tournament (TGT) dapat menumbuhkan pembelajaran yang aktif bagi mahasiswa mata kuliah Studi Al-Quran pada prodi Ekonomi Syariah. Signifikansi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif di perguruan tinggi, maupun secara praktis sebagai rujukan bagi dosen untuk menerapkan pendekatan yang lebih partisipatif dan efektif, khususnya dalam strategi yang melibatkan keaktifan mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-methods* dengan model *embedded concurrent design* untuk menganalisis secara komprehensif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran aktif di perguruan tinggi. Pendekatan campuran ini dipilih karena memadukan kekuatan dari kedua jenis data; di mana data kuantitatif berfungsi sebagai bukti primer untuk mengukur dan membuktikan tingkat keterlibatan aktif mahasiswa secara empiris, sementara data kualitatif berperan sebagai pendukung untuk menggali makna, pengalaman praktis, dan sudut pandang. Dimana kehadiran peneliti sebagai praktisi yang menerapkan dan meneliti hasil yang mendalam dari Dosen dan Mahasiswa yang terlibat langsung. Sampel penelitian ini terdiri dari 35 mahasiswa S1 Program Studi Ekonomi Syariah kelas A1 dan 1 dosen pengampu mata kuliah. Itu adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan mahasiswa UKL melalui observasi partisipatif untuk menjaring data kuantitatif tentang keterlibatan dan keaktifan belajar, wawancara mendalam dengan dosen pengampu untuk memperoleh data kualitatif mengenai persepsi perubahan pola belajar mahasiswa serta dokumentasi sebagai bukti pendukung. Sebagaimana yang sudah terangkum sebagai berikut:

Table 1. Instrumen Pengumpulan Data

Bagian Peneliti	Jenis Data	Metode Pengumpulan	Tujuan
Menyebarkan Angket	Kuantitatif	Survei dengan skala Likert tentang keterlibatan pembelajaran, kolaborasi, dan berfikir kritis terhadap model pembelajaran	Mengukur dan mengeksplorasi hubungan antara keterlibatan pembelajaran, kolaborasi, dan berfikir kritis terhadap model pembelajaran.
Wawancara	Kualitatif	Wawancara mendalam dengan dosen pengampu mata kuliah.	Mengetahui persepsi mengenai terapan model pembelajaran sebagai perubahan pola belajar.

Melalui kuesioner berbasis skala Likert, penelitian ini bertujuan untuk mengukur, termasuk keterlibatan siswa, kolaborasi dan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran. perhitungan Skala tersebut dikelompokkan dalam pernyataan favorable dan Unfavorable dengan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor item pada Favorabel bergerak dari 4 sampai 1, sedangkan Skor item pada Unfavorabel bergerak dari 1 sampai 4 (Ardiansyah dkk, 2023).

Table 2. Pertanyaan (angket) Skala Likert

No	Pertanyaan	Penilaian Skala	
		Favorable	Unfavorable
1	Sejauh mana anda merasa terlibat dalam pembelajaran	4 hingga 1	1 hingga 4
2	Bagaimana tingkat kerjasama tim belajar anda saat melaksanakan pembelajaran aktif dengan model yang diterapkan	4 hingga 1	1 hingga 4
3	Bagaimana anda menilai efektifitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran	4 hingga 1	1 hingga 4
4	Apakah anda merasa dengan adanya model pembelajaran yang diterapkan bisa meningkatkan pemahaman anda terhadap materi pelajaran	4 hingga 1	1 hingga 4
5	Seberapa sering anda berkolaborasi dengan sesama siswa lain demi mengikuti model pembelajaran	4 hingga 1	1 hingga 4
6	Sejauh mana anda merasa TIDAK terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran	1 hingga 4	4 hingga 1
7	Bagaimana anda menilai ketidak efektifnya pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran	1 hingga 4	4 hingga 1
8	Bagaimana tingkat kebosanan anda dengan model pembelajaran	1 hingga 4	4 hingga 1
9	Seberapa sering anda tidak mau berkolaborasi dengan sesama siswa ketika melakukan model pembelajaran	1 hingga 4	4 hingga 1
10	Apakah anda merasa bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran anda menjadi TIDAK faham dengan materi pelajaran	1 hingga 4	4 hingga 1

Survei ini juga akan menyelidiki seberapa sering siswa berkolaborasi dengan teman nya melalui model pembelajaran, serta sejauh mana model pembelajaran meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran. Data yang dihasilkan dari survei akan menjadi dasar untuk analisis statistik, memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola umum antar variabel. Dengan survei ini, penelitian ini akan memperoleh pandangan yang lebih terukur dan terstruktur terkait dampak model pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman pembelajaran ini dalam konteks perguruan tinggi dibutuhkannya Wawancara mendalam yang merupakan komponen sangat penting untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang persepsi peningkatan pemahaman, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kekurangan dan saran bagi praktisi, bisa kita lihat pada tabel 3 berikut.

Table 3. Pertanyaan Wawancara

No	Topik Wawancara	Pertanyaan
1	Persepsi efektifitas model pembelajaran	Bagaimana menurut anda efektifitas pemberlajaran dengan terapan model pembelajaran
2	Kekurangan dalam terapan model pembelajaran	Apa saja kekurangan dari mahasiswa UKL ketika menerapkan model pembelajaran
3	Keterlibatan dan kolaborasi siswa	Bagaimana keterlibatan dan kolaborasi siswa Selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran
4	Peningkatan kualitas pehaman	Bagaimana anda menilai bahwa terapan model pembelajaran bisa meningkatkan kualitan pehamanan siswa pada materi pelajaran
5	saran & evaluasi	Menurut anda sejauh ini apa saran dan evaluasi untuk mahasiswa UKL.

Setelah mengumpulkan data, tahap selanjtnya adalah analisis data dalam hal ini praktisi menggunakan analisis statistik deskriptif untuk merangkum unutup memahami hasil kuantitatif. Ini melibatkan menghitung nilai minimum, maximum, rata-rata, median, dan standar deviasi dari variabel pembelajaran aktif. Dan untuk data kualitatif analisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dari observasi dianalisis secara statistik deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat keterlibatan mahasiswa. Kedua set data tersebut kemudian diintegrasikan dan didiskusikan secara bersamaan untuk memberikan pemahaman yang holistik dan saling melengkapi tentang efektivitas model TGT dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif (Matthew B. Miles, 1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa kelas A2 prodi ekonomi syariah sebanyak 35 yang menjadi sampel penelitian, didapatkan data mengenai persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran times games tournament yang dapat mewujudkan pembelajaran aktif. Data tersebut kemudian dirangkum untuk menunjukkan bagaimana siswa memandang efektivitas dan kenyamanan dalam mengikuti Model tersebut sehingga tercapainya pembelajaran aktif mencakup aspek seperti tingkat partisipasi siswa, berfikir kritis dan kolaborasi siswa dalam tujuan pembelajaran aktif.

Table 4. Hasil Angket Mahasiswa

N o	Pertanyaan	Min	Max	Mean	Std. Deviation
1	Sejauh mana anda merasa terlibat dalam pembelajaran	2.00	4.00	3,5	0.56
2	Bagaimana tingkat kerjasama tim belajar anda saat melaksanakan pembelajaran aktif dengan model yang diterapkan	2.00	4.00	3,3	0.71
3	Bagaimana anda menilai efektifitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran	1.00	4.00	3,3	0.85
4	Apakah anda merasa dengan adanya model pembelajaran yang diterapkan bisa meningkatkan pehaman anda terhadap materi pelajaran	2.00	4.00	3,4	0.67
5	Seberapa sering anda berkolaborasi dengan sesama siswa lain demi mengikuti model pembelajaran	2.00	4.00	3,2	0.80
6	Sejauh mana anda merasa tidak terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran	1.00	4.00	3,1	0.63
7	Bagaimana anda menilai ketidak efektifnya pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran	2.00	4.00	3,3	0.68
8	Bagaimana tingkat kebosanan anda dengan model pembelajaran	2.00	4.00	3,1	0.83
9	Seberapa sering anda tidak mau berkolaborasi dengan sesama siswa ketika melakukan model pembelajaran ?	2.00	4.00	3,2	0.74
10	Apakah anda merasa bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran anda menjadi TIDAK faham dengan materi pelajaran ?	2.00	4.00	3,0	0.58

Hasil kuesioner kuantitatif dari 35 mahasiswa menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa aktif terlibat dalam pembelajaran dengan model TGT, dengan rata-rata skor keterlibatan tinggi mean sekitar 3,5 dari skala 4. Kolaborasi tim, efektivitas pembelajaran, hingga peningkatan pemahaman materi juga mendapat penilaian positif dengan skor rata-rata di atas 3. Ini menunjukkan bahwa model TGT mampu memecah kebosanan dan ketidakaktifan yang kerap muncul pada model pembelajaran konvensional. Melalui unsur kompetisi dan kolaborasi dalam tim, mahasiswa didorong mengembangkan rasa tanggung jawab belajar bersama dan semangat berprestasi secara sehat. Pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat, menggantikan kebiasaan pasif menerima materi saja.

Kolaborasi antar mahasiswa juga meningkat signifikan dengan skor rata-rata 3,3. Karena berbasis kerja kelompok, mahasiswa belajar memanfaatkan kekuatan anggota tim secara sinergis. Pembelajaran kooperatif TGT memfasilitasi keterampilan sosial dan komunikasi melalui interaksi langsung yang intensif, aspek penting di era Revolusi Industri 4.0. Hal ini berbeda dengan pembelajaran individu yang memisahkan kompetensi akademik dari keterampilan sosial. Selain itu, kesadaran terhadap kolaborasi mendorong mahasiswa untuk saling membantu memahami materi dan menyelesaikan masalah bersama.

Selain itu, respons negatif seperti rasa bosan dan ketidaknyamanan juga terefleksi dalam sebagian kecil mahasiswa, dengan skor sekitar 3,1. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model TGT lebih interaktif, tetap ada kebutuhan adaptasi metode sesuai karakteristik dan minat siswa yang beragam. Perlu juga diperhatikan keberlanjutan penggunaan model ini agar tidak kehilangan daya tariknya.

Dikuatkan lagi dari segi kualitatif, analisis konten dari wawancara mendalam menghasilkan temuan yang mendalam dan kontekstual. Tabel 5 merinci temuan kualitatif dari wawancara mendalam, memperkuat aspek-aspek seperti apresiasi interaktivitas oleh siswa dan tantangan yang dihadapi pengajar terkait pelatihan dan infrastruktur dengan hasil yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Table 5. Hasil Wawancara Mendalam

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Bagaimana menurut anda efektivitas pembelajaran dengan terapan model pembelajaran	Implementasi model pembelajaran sangat efektif untuk di terapkan karena dapat menjadi landasan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga dapat melihat bagaimana respon dari mahasiswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Selain itu model pembelajaran bisa jadi <i>triger</i> untuk mahasiswa dalam mengembangkan analisis dan cara berpikir kritis.
2	Apa saja kekurangan dari praktisi ketika menerapkan model pembelajaran	Kendala dalam penerapan model pembelajaran ini Adalah gangguan disiplin seperti mahasiswa yang terlambat serta kurangnya minat belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa merasa tidak tertarik dalam mengikuti model pembelajaran. Hal ini yang menjadi kekurangan dalam menerapkan model pembelajaran kurang optimal.
3	Bagaimana keterlibatan dan kolaborasi siswa Selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran	Dalam penerapan model pembelajaran mahasiswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan dalam kolaborasinya model pembelajaran mendorong mahasiswa agar turut aktif dan interaktif sehingga model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar.
4	Bagaimana anda menilai bahwa terapan model	Keberhasilan model pembelajaran ini dapat dilihat dengan respon dan tingkat partisipasi keaktifan mahasiswa dalam

	pembelajaran bisa meningkatkan kualitan pemahaman siswa pada materi pelajaran	hal keterampilan berpikir kritis.
5	Menurut anda sejauh ini apa saran dan evaluasi untuk praktisi dalam menerapkan model pembelajaran.	Menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter mahasiswa di kelas agar dapat meningkatkan kualitas pemahaman mahasiswa pada materi yang di sampaikan serta inovasi dalam model dan bentuk pembelajaran yang ter struktur agar dapat menarik, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan menjadi alat untuk praktik pembelajaran.

Tabel di atas menyajikan jawaban dari persepsi wawancara berdasarkan topik wawancara yang diajukan kepada dosen pengampu. hasil wawancara mendalam dengan dosen pengampu mata kuliah, ditemukan bahwa model pembelajaran ini diapresiasi karena kemampuannya menciptakan interaktivitas dan motivasi belajar yang meningkat. Namun, ada tantangan terkait kesiapan praktisi dan infrastruktur yang perlu diperbaiki. Keseluruhan persepsi dosen memperkuat bahwa model TGT memberikan kontribusi signifikan pada peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih partisipatif dan aktif, sesuai dengan tujuan pembelajaran aktif.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam oleh Dosen pengampu mata kuliah sebagai pemantau dan pengevaluasi praktisi dalam menerapkan model pembelajaran, diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Menilai bahwa model pembelajaran ini sangat efektif diterapkan, karena tidak hanya berfungsi sebagai landasan yang kokoh untuk menyampaikan materi, tetapi juga berhasil memicu respons positif mahasiswa dalam memahami konten pembelajaran. Lebih dari itu, model TGT menjadi *trigger* yang mendorong pengembangan analisis dan cara berpikir kritis mahasiswa.

Dalam pelaksanaannya, model ini berhasil mendorong keterlibatan langsung dan kolaborasi aktif antar mahasiswa, sehingga menciptakan interaktivitas yang tinggi dan meningkatkan motivasi belajar. Keberhasilan tersebut tercermin dari peningkatan kualitas pemahaman mahasiswa, yang dapat dilihat dari respons dan partisipasi aktif mereka, khususnya dalam hal keterampilan berpikir kritis. Namun, di balik efektivitasnya, dosen mengungkapkan kendala yang dihadapi, terutama terkait disiplin mahasiswa seperti keterlambatan dan kurangnya minat belajar dari sebagian peserta, yang menyebabkan penerapan model ini belum sepenuhnya optimal.

Rekomendasi berharga untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik mahasiswa di kelas serta melakukan inovasi dalam bentuk dan struktur pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, menarik, dan efektif sebagai media praktik pembelajaran yang berkelanjutan. Diperkuat oleh penelitiannya Akib menyatakan bahwa strategi kooperatif mendorong kolaborasi dalam memahami materi dan memecahkan persoalan pembelajaran.

Dengan adanya bimbingan guru, siswa dilatih untuk berpikir sistematis dan logis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Pemahaman siswa pun menjadi lebih luas karena adanya pembelajaran timbal balik antarsiswa, di mana mereka dapat saling bertanya dan menjelaskan konsep kepada teman yang belum memahami materi (Fauzi dan Masrupah, 2024). Pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan praktisi melalui beberapa tahapan sistematis yang dirancang untuk menumbuhkan keterlibatan aktif dan kolaborasi mahasiswa tetapi tidak sepenuhnya diterapkan karena melihat situasi mahasiswa yang sudah meranjak dewasa. Berikut tahapan

seederhana yang praktisi terapkan:

- 1) Menyampaikan Informasi (Teaching): Pada tahap awal, mahasiswa presentasi menyampaikan materi secara singkat dan jelas untuk memberikan pemahaman dasar sebelum mahasiswa memulai aktivitas kelompok. Penjelasan ini menjadi landasan bagi mahasiswa untuk melanjutkan ke aktivitas berikutnya.
- 2) Pembentukan Tim (Team Formation): Mahasiswa dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil yang heterogen, yang bertujuan untuk menggabungkan berbagai tingkat kemampuan dan kepribadian sehingga tercipta sinergi belajar. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran secara bersama-sama.
- 3) Games (Permainan Akademik): Tim yang telah dibentuk mengikuti sejumlah permainan atau kuis akademik yang dirancang untuk mengasah pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif.
- 4) Tournament (Turnamen): Setelah mengikuti permainan, tim-tim yang telah berlomba akan bertanding dalam turnamen yang menguji kemampuan mereka dalam menguasai materi. Turnamen ini memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih baik dan berkolaborasi secara optimal untuk memenangkan kompetisi.
- 5) Penghargaan Kelompok (Group Awards): Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan atau pengakuan kepada tim yang berhasil dalam turnamen. Penghargaan ini berfungsi sebagai motivasi tambahan dan memperkuat rasa pencapaian serta semangat belajar (Nuraeni Dkk).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam menumbuhkan strategi belajar aktif mahasiswa pada mata kuliah Studi Al-Quran Program Studi Ekonomi Syariah. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek keterlibatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,5, kolaborasi tim sebesar 3,3, serta peningkatan pemahaman materi mencapai 3,4. Temuan ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan dosen pengampu yang mengkonfirmasi bahwa model TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memicu perkembangan kemampuan analisis kritis mahasiswa.

Hasil wawancara mendalam dengan dosen pengampu mengungkapkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang esensial dalam pembelajaran era modern. Meskipun demikian, implementasi model ini masih menghadapi tantangan dalam aspek kedisiplinan mahasiswa dan variasi minat belajar. Untuk mengoptimalkan penerapan model ini ke depan, diperlukan penyesuaian desain pembelajaran yang lebih responsif terhadap karakteristik mahasiswa serta pengembangan variasi permainan akademik yang lebih inovatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini telah membuktikan bahwa model TGT tidak hanya mampu mengatasi masalah kepasifan dalam pembelajaran, tetapi juga relevan dengan tuntutan kompetensi abad 21 yang menekankan penguatan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Penerapan model ini juga sejalan dengan visi pendidikan yang komprehensif dalam membentuk calon ekonom syariah yang tidak hanya menguasai kompetensi teknis, tetapi juga memiliki karakter dan integritas yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Ariff, Nurulhidayah Binti, dan Norasykin Mohd Zaid. *Pengaplikasian Pendekatan Pembelajaran Aktif Di Kalangan Pelajar Tahun Akhir Pendidikan Pra Siswazah*. t.t.
- Fauzi, Akhmad, dan Syiraful Masrupah. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2024): 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.
- Lestari, Tiara Dinda, dan Prilintan Gita Aulia. “PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA.” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 4 (2025): 7599–604.
- Marlita, Ichda Nurul, Siti Masfuah, dan Lovika Ardana Riswari. “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (2023): 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>.
- Miftah, Mohamad, dan Syamsurijal Syamsurijal. “Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 01 (2024): 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>.
- Miles, Matthew B., dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE, 1994.
- Nuraeni, Rike, Ruswandi Hermawan, dan Ani Hendriani. *PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA*. 2019.
- Parhusip, Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi Kristanto, dan Partini Partini. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11, no. 2 (2023): 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>.