

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS. AT-THOLIBIN LAMPUNG UTARA

Riska Rojiatun, Baharudin, Era Octafiona

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

riskarojiatun55@gmail.com, baharudinpgmi@radenintan.ac.id, era@radenintan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar siswa di kelas delapan dalam mata pelajaran Sejarah Budaya Islam (SKI) di MTs At-Tholbin, Lampung Utara. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperiment* yang melibatkan kontrol *pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas: kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT, dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Alat ukur penelitian berupa tes esai yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk sampel independen. Hasil studi mengungkapkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang jelas dan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, telah dibuktikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Prestasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*

ABSTRACT

This study aims to examine the effects of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of eighth-grade students in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MTs At-Tholbin in North Lampung. The approach used is quantitative with a quasi-experimental research design that includes a pre- and post-test. The study sample consists of two classes: Class VIII A as the experimental group, in which the TGT model was applied, and Class VIII B as the control group, in which conventional teaching took place. An essay test, whose validity and reliability had been verified, was used as the measurement instrument. Data analysis was performed using a t-test for independent samples. The result of the study yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a clear and significant difference in learning outcomes between the experimental group and the control group. This proved that the Team Games Tournament (TGT) learning model has a positive influence on students' learning outcomes in the subject of Islamic cultural history.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Cultural History*

PENDAHULUAN

Islam memberikan perhatian besar terhadap konsep pembelajaran sepanjang hayat (long life education), yang berarti bahwa setiap manusia dianjurkan untuk terus menimba ilmu sejak lahir hingga akhir hayat. Pandangan ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan kurikulum berbasis Islam masa kini, yang memprioritaskan pendidikan berkesinambungan sebagai upaya optimalisasi perkembangan potensi manusia. Pendidikan dipahami sebagai proses komprehensif yang membantu membimbing serta mengembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan belajar yang terstruktur (Sariani et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran idealnya tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan dan pembentukan sikap agar peserta didik siap menghadapi tantangan era global yang semakin kompleks. Melalui proses pendidikan, peserta didik diarahkan, difasilitasi, dan dilatih untuk memaksimalkan potensinya dalam kegiatan belajar (Pramiswari et al., 2023). Tujuan pendidikan di sekolah pada dasarnya adalah membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta kecakapan lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus mampu menumbuhkan kreativitas, ide-ide baru, serta motivasi belajar yang berkelanjutan guna mendukung perkembangan diri peserta didik secara optimal. Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”.

Dalam surat An-Nahl ayat 78 menyatakan bahwa manusia dilahirkan tanpa pengetahuan, namun Allah menganugerahkan potensi kemampuan kepada manusia berupa pendengaran, penglihatan, dan hati nurani sebagai bekal utama dalam proses belajar. Kemampuan tersebut perlu dikembangkan melalui pendidikan yang berkualitas supaya individu bisa memberikan sumbangan yang baik untuk masyarakat. Pendidikan Islam

modern seharusnya memaksimalkan kemampuan bawaan ini dengan menggunakan pendekatan yang menyeluruh, menggabungkan elemen spiritual, intelektual, dan sosial.

Proses belajar adalah interaksi yang aktif antara peserta didik dan lingkungan mereka, yang menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran yang efektif tercipta ketika guru membangun suasana yang mendorong peserta didik untuk menjelajahi, bekerja sama, dan merenungkan secara kritis dalam membangun pengetahuan mereka (Wahab & Rosnawati, 2021). Sebaliknya, pembelajaran mengacu pada metode dan strategi yang digunakan oleh generasi pelajar tertentu atau dengan kata lain, bagaimana metode ini digunakan secara efektif. Dapat diketahui bahwa pembelajaran membutuhkan interaksi yang kuat dan terbuka antara guru dan peserta didik, di mana penekanannya mengacu pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*) dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Wahab & Rosnawati, 2021).

Program dan kegiatan pendidikan sekolah sering dirancang untuk memotivasi agar peserta didik bersemangat mempelajari materi tersebut. Guru harus memahami materi atau topik agar dapat menyediakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Memahami dan menggunakan metode, materi, dan strategi pengajaran adalah cara kreatif untuk menginspirasi peserta didik untuk belajar. Pemahaman yang baik tentang model pembelajaran membantu guru melaksanakan tugas dan memfasilitasi proses pembelajaran jangka panjang bagi peserta didik (Muthmainnah dkk, 2021).

Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh hubungan yang rumit antara faktor internal (kondisi tubuh, motivasi, ketertarikan), faktor eksternal (lingkungan keluarga, pendidikan, masyarakat), serta faktor yang berkaitan dengan metode pembelajaran. Kecerdasan emosional dan dukungan sosial menjadi indikator penting untuk kesuksesan peserta didik dalam dunia digital. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) ini merupakan salah satu jenis pendekatan belajar peserta didik yang antara lain meliputi strategi dan metode mengajar yang diterapkan kepada peserta didik selama proses pembelajaran setiap materi pelajaran. Ada beberapa usaha yang dapat dilakukan oleh seorang individu selama kegiatan belajar hingga hasil belajar meningkat, yang merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan (Hanim et al., 2022).

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Tobing dan Yunita, pencapaian dalam belajar terwujud setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Indikator pencapaian belajar dapat dilihat dari nilai yang diberikan oleh guru, yang didasarkan pada sejumlah mata pelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Dalam setiap sesi pembelajaran, tentu saja hasil belajar yang optimal selalu diinginkan. Dalam mencapai tujuan tersebut, berbagai faktor dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencapai keberhasilan belajar akibat rasa percaya diri yang rendah cenderung merasa inferior dan takut untuk gagal, serta memiliki aspirasi atau harapan yang minim (Yunita & Sarajar, 2024).

Realitas proses belajar di berbagai institusi pendidikan masih banyak dipengaruhi oleh metode yang berfokus pada guru, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar. Metode ini terbukti menghalangi perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian peserta didik dalam belajar, yang sangat penting untuk menghadapi gangguan teknologi serta perubahan sosial yang cepat. Salah satu cara untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya adalah dengan merancang proses pembelajaran di kelas menggunakan model pengajaran yang tepat. Model pengajaran yang efektif akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan memiliki tujuan dalam diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (KUSMINI, 2022).

Paradigma kegiatan belajar mengajar (KBM) perlu mengalami perubahan. Yang sebelumnya didominasi oleh pengajaran dari guru, kini lebih fokus pada pengembangan dan pembinaan potensi peserta didik. Saat belajar berlangsung secara aktif, guru dianjurkan untuk menerapkan berbagai metode dan teknik sehingga setiap peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Perubahan ini dapat menciptakan generasi yang terbiasa berpikir kritis, konstruktif, dan berfokus pada solusi. Ini dapat mengurangi jarak antara pengalaman belajar di dalam dan di luar lingkungan sekolah. Peserta didik lebih akrab dengan pengumpulan informasi dari berbagai sumber di luar kelas dan mampu menyampaikan pengetahuan tanpa persiapan yang rumit. Perubahan ini memerlukan metode yang fleksibel untuk mendorong peserta didik dalam menyelesaikan tugas

pembelajaran mereka dengan baik. Dengan metode pembelajaran yang tepat, guru bisa memperluas cara penyampaian materi melalui interaksi yang bermakna dengan peserta didik (Purba, 2025).

Sebagai pendidik, sangat krusial untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. Menurut Rose dan Nichol, salah satu keterampilan paling penting yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana yang positif ini sangat berperan dalam menjaga motivasi dan fokus peserta didik selama kegiatan belajar. Agar proses pembelajaran tidak terasa monoton, guru harus inovatif dalam mengubah metode, media, dan sumber pembelajaran yang digunakan. Salah satu pendekatan yang efektif dan sering diterapkan oleh guru di kelas adalah metode pembelajaran yang berbasis permainan. Metode ini tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Nurhaliza Putri Sabila & Siti Quratul Ain, 2023).

Tabel 1. Nilai PTS Mata Pelajaran SKI MTs. At-Tholibin Lampung Utara Tahun Ajar 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Nilai		
			Nilai < 70	Nilai = 70	Nilai >70
VIII- A	34	70	29	3	2
VIII- B	34		30	2	2
Jumlah	68		59	5	4

Sumber Data: Dokumentasi Penilaian Tengah Semester Kelas VIII MTs. At-Tholibin Lampung Utara.

Terlihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik di MTs. At-Tholibin Lampung Utara menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKTP yang telah ditentukan. Nilai KKTP yang ditentukan oleh guru mata pelajaran SKI yaitu 70, namun ada beberapa peserta didik kelas A dan B yang belum tuntas. Dari data yang

diperoleh jumlah peserta didik kelas VIII A yaitu 34 peserta didik terdapat 29 peserta didik yang tidak tuntas, sedangkan pada kelas VIII B sebanyak 34 peserta didik terdapat 30 peserta didik yang tidak tuntas. Dalam konteks tersebut masih banyak peserta didik yang menghadapi kendala dalam mencapai prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 November 2024 menunjukkan bahwa selama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang diajarkan. Meskipun guru telah mencoba menggunakan metode diskusi kelompok, efektivitasnya masih tergolong rendah karena peserta didik jarang bertanya, banyak yang mengantuk, berbicara sendiri, atau melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan pada hasil wawancara dengan ibu Patmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengungkapkan beberapa permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seperti : (1) terdapat sebagian peserta didik yang kurang aktif dan sibuk dengan dunianya sendiri sehingga peserta didik kurang fokus terhadap materi yang diberikan oleh guru (2) kurangnya motivasi belajar pada peserta didik yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar (3) model pembelajaran yang digunakan kurang efektif mengakibatkan penurunan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi, pengajuan pertanyaan, dan penjelajahan pengetahuan secara mandiri. Sebagai akibatnya, pencapaian belajar peserta didik sering kali kurang dari standar yang telah ditentukan, seperti yang terlihat dari data Penilaian Tengah Semester (PTS) di MTs At-Tholibin Lampung Utara tahun ajaran 2024/2025, di mana mayoritas peserta didik gagal memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Meskipun metode ceramah dapat efektif dalam beberapa keadaan, cara ini berpotensi menjadi membosankan dan kurang menarik jika diterapkan terus-menerus. Karena sifatnya yang membosankan, metode ceramah sering mengakibatkan peserta didik tidak dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Hasil belajar peserta didik berkaitan dengan apa yang bisa mereka lakukan atau teknik yang dapat mereka gunakan setelah memahami materi

baru, mencakup domain kognitif, emosional, dan psikomotor secara lebih luas. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kurang memuaskan, mungkin disebabkan oleh rendahnya motivasi dan minat terhadap pelajaran tersebut. Metode ceramah yang beragam bisa diterapkan dengan menggunakan berbagai strategi, seperti pemanfaatan gambar, multimedia, simulasi, atau diskusi. Dengan menerapkan berbagai cara pengajaran, guru sejarah dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Lestari et al., 2024).

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai adalah hal yang penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna yang memicu keterlibatan aktif peserta didik. Pendekatan yang fokus pada peserta didik, seperti metode pembelajaran kooperatif, mampu meningkatkan semangat, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik dengan signifikan dibandingkan cara tradisional. Model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pilihan pembelajaran yang menggabungkan persaingan dan kerjasama yang konstruktif, sehingga membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan efisien..

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh M. Taufieq, mengenai model pembelajaran *Tim Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa praktik pembelajaran yang ada saat ini umumnya masih didominasi oleh peran guru. Pendekatan yang digunakan seringkali merupakan gabungan dari berbagai metode, seperti ceramah, tugas, hafalan, dan tanya jawab. Akibatnya, peserta didik menjadi cepat bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak negative terhadap hasil belajar mereka yang masih kurang memuaskan. Tes awal (*pretest*) yang dilakukan dengan memberikan soal kepada 33 orang peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari hasil tes tersebut terdapat 33 orang yang memperoleh nilai di bawah Adapun tes akhir (*posttest*) kemudian dilakukan setelah peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari hasil tes tersebut terdapat 32 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP, kemudian hanya ada satu peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan capaian pembelajaran (Taufieq, 2023). Menurut Joko

Krismanto H. Model *Tim Games Tournament* (TGT) adalah sebuah metode yang memerlukan kerja sama antar tim dan meningkatkan interaksi antara individu. Aktivitas bermain juga diterapkan dalam penggunaan dan penerapan model pembelajaran ini. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), permainan melibatkan persaingan dan mengikuti aturan yang telah ditentukan sebelumnya (Harianja, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, model *Tim Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman aktif peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar. Nurul Kartika Rizani & nurlizawati(2024) membuktikan bahwa penggunaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran sosiologi di SMA. Sementara, Margareta & Manalu, (2023) terdapat pengaruh yang signifikan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP. Penelitian Lisa Eka Putri, Deswalantri, Al- Baihaqi Anas, (2023) membuktikan bahwa ada pengaruh dengan diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VII. Sedangkan, Umi Sya'adah, Sutrisno, Nurinna Happy, (2023) menunjukkan hasil bahwa minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran TGT lebih baik daripada model pembelajaran konvensional di kelas IV. Namun, Muh. Nurhidayat, Nurhaedah & Hamzah Pagarra (2023) menemukan bahwa proses pembelajaran menggunakan model TGT berlangsung efektif dan mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik, dengan hasil uji t menunjukkan nilai t hitung > t tabel. Namun, Gap penelitian yang muncul ada pada kurangnya studi yang secara khusus mengeksplorasi prestasi belajar peserta didik di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Oleh karena itu, novelty penelitian ini secara spesifik menelaah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs. At-Tholibin Lampung Utara yang secara khusus membahas kinerja kognitif tinggi, terutama dalam domain C4 (analisis) dan C5 (evaluasi) yang masih cukup jarang.

Urgensi penelitian ini terletak pada rendahnya kinerja peserta didik kelas VIII dalam mata pelajaran Sejarah Budaya Islam (SKI) di MTs At-Tholibin, Lampung Utara. Data yang

terdapat menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Dari total 68 peserta didik, hanya 9 yang berhasil mendapatkan nilai minimum, sementara sisanya belum mencapainya. Ini menunjukkan ada masalah serius dalam proses pendidikan. Selain itu, metode pengajaran yang utama adalah pembelajaran langsung, yang membuat peserta didik menjadi pasif, kurang terlibat, dan tidak termotivasi untuk berpikir kritis atau belajar secara mandiri. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang terlihat dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini memiliki kepentingan karena menawarkan sebuah solusi dalam bentuk model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Model TGT berfokus pada turnamen dan kerjasama kelompok, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat diketahui bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman aktif peserta didik mengenai sejarah dan budaya Islam lewat interaksi sosial serta persaingan yang positif. Dengan cara kolaborasi dan persaingan antar kelompok, peserta didik diajak untuk lebih terlibat dalam materi sejarah, berdiskusi, dan memperluas pemahaman kolektif, sehingga pengajaran sejarah budaya Islam menjadi lebih menarik dan efisien. Capaian pembelajaran merujuk pada hasil yang diraih oleh peserta didik dalam menguasai beragam informasi dan gagasan yang diajarkan. Capaian pembelajaran berperan sebagai tanda keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran di institusi pendidikan, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari penilaian atau ujian dalam mata pelajaran tertentu (Wardana et al., 2025).

Menghadapi situasi tersebut, seorang guru yang kreatif perlu melakukan inovasi untuk menciptakan perubahan positif, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan fokus dalam meningkatkan prestasi belajar selama proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran kooperatif, seperti *Tim Games Tournament* (TGT), untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model ini menggabungkan permainan dan kompetisi dalam kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik,

interaktif, dan efektif terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam diartikan sebagai perkembangan atau kemajuan kebudayaan Islam dalam perspektif sejarahnya. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam dimaksudkan untuk menjelaskan, memahami, dan mengamalkan prinsip-prinsip Islam, yang kemudian menjadi landasan pandangan hidup melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran, keteladanan, penggunaan pengalaman, dan pembiasaan. Tujuannya adalah untuk memajukan kebudayaan dan peradaban Islam, baik di masa kini maupun di masa yang akan datang (Darmalinda, 2024). Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik bagi peserta didik. Banyak peserta didik yang sulit untuk memahami materi, yang berdampak negatif pada prestasi belajar peserta didik. Hal ini menjadi perhatian serius bagi para pendidik karena prestasi belajar yang buruk dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu, beberapa isu telah terdeteksi dalam proses pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Masalah utama berada pada pendekatan pengajaran yang membosankan dan kurang menarik. Sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa pengajaran lebih didominasi oleh ceramah yang monoton, tanpa melibatkan aktivitas partisipatif seperti diskusi kelompok, permainan pendidikan, atau penggunaan media visual, yang mengakibatkan peserta didik dengan cepat merasa jenuh dan kehilangan semangat untuk belajar. Seperti yang telah ditekankan, pengajaran akan lebih efektif jika dapat mendorong aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui model pembelajaran yang beragam dan menyenangkan (Vebrianto & Anwar, 2025). Oleh karena itu, model pengajaran yang lebih efektif diperlukan dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik. Maka penelitian ini ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. At-Tholibin Lampung Utara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest* dan *posttest* jenis *quasi eksperiment* dalam kelompok kontrol yang tidak setara. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yang ditentukan secara non acak, kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Tem Game Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang menerapkan pengajaran konvensional. Desain ini dipilih karena dapat menguji hubungan sebab akibat antara pengaruh TGT prestasi belajar pembelajaran SKI tanpa harus melakukan pengacakan kelas di MTs At-Tholib Lampung Utara. Subjek dari penelitian ini terdiri dari dua kelas: Kelas VIII A yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen dengan pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dan Kelas VIII B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *probability* melalui metode *random sampling* yaitu pengambilan sampel acak, dilakukan tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi.

Proses penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretes* di kedua kelompok untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Kemudian, pengajaran di kelompok eksperimen dilaksanakan mengikuti langkah-langkah dari model *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini mencakup persiapan kelas oleh guru, penyampaian tujuan serta materi pembelajaran, pembentukan kelompok belajar yang beragam menjadi 4 kelompok, penyampaian materi, serta pelaksanaan permainan dan turnamen akademik antar kelompok, diikuti dengan pemeriksaan jawaban, pemberian umpan balik, dan penghargaan kepada kelompok yang berhasil. Sementara itu, kelas kontrol diajarkan menggunakan metode konvensional. Setelah intervensi selesai, dilakukan *posttest* di kedua kelas untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan intervensi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes prestasi yang terdiri dari 15 soal esai di mana terdapat 12 pertanyaan bersifat positif dan 3 pertanyaan bersifat negatif, yang dibuat untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik, khususnya dalam aspek C4 (Analisis) dan C5 (Evaluasi). Sebelumnya, validitas dan reliabilitas dari instrumen tes tersebut telah diperiksa. Pengujian validitas menunjukkan bahwa mayoritas soal memiliki validitas,

sedangkan untuk reliabilitas, metode *Cronbach's alpha* menghasilkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,721, yang dianggap cukup baik, sehingga instrumen ini layak digunakan untuk penelitian.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yang dimulai dengan penilaian awal terhadap asumsi analitis. Semua tahap tes awal dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk memperoleh hasil yang tepat dan teratur. SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) adalah salah satu *software* statistik yang paling umum digunakan dalam penelitian pendidikan karena kemampuannya dalam mengolah data dengan cepat, tepat, dan teratur. Penilaian ini meliputi uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan uji *Levene* untuk memastikan bahwa data sesuai untuk analisis statistik parametrik. Setelah data diidentifikasi sebagai terdistribusi normal dan homogen, proses analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis melalui uji t untuk *sampel independen*. Hasil dari analisis ini digunakan untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan. Sebelum dimulainya intervensi, peneliti melakukan *pretest* di awal setiap tahapan guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi SKI dan mengelompokkan peserta didik ke dalam empat grup. Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada tahapan II dan III, berdasarkan modul yang telah dibuat, berlangsung dengan sukses. Pada tahapan keempat, para peneliti melaksanakan *posttest* untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT dan memberikan umpan balik yang positif. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian, karena peserta didik menunjukkan pencapaian belajar yang lebih baik dalam materi yang diajarkan oleh para peneliti dan juga menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, berikut adalah hasil

pembelajaran dalam mata pelajaran SKI dengan materi Kejayaan Intelektual Ilmuwan Dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah .

1. Uji kualitas data

a) Uji validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan atau kesahihan dari suatu instrumen penelitian.(Soesana et al., 2023). Sebuah instrumen pengukuran dinyatakan valid jika digunakan sesuai dengan tujuan pengukurannya. Oleh karena itu, pengujian validitas instrumen bertujuan untuk menilai apakah kuesioner tersebut memang valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	Rxy (R hitung)	R tabel	Keterangan
1	0,561	0,361	VALID
2	0,476	0,361	VALID
3	0,211	0,361	TIDAK VALID
4	0,618	0,361	VALID
5	0,475	0,361	VALID
6	0,086	0,361	TIDAK VALID
7	0,521	0,361	VALID
8	0,414	0,361	VALID
9	0,409	0,361	VALID
10	0,163	0,361	TIDAK VALID
11	0,502	0,361	VALID
12	0,544	0,361	VALID
13	0,407	0,361	VALID
14	0,615	0,361	VALID
15	0,639	0,361	VALID

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan *korelasi Product Moment Pearson*, yaitu dengan membandingkan nilai r hitung (Rxy) dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361. Berdasarkan hasil analisis uji validitas terhadap 15 butir pernyataan yang diuji, diperoleh 12 butir pernyataan dinyatakan valid dan 3 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Butir pernyataan yang dinyatakan valid adalah

item nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, dan 15, karena memiliki nilai R_{xy} lebih besar dari 0,361 sehingga layak digunakan dalam penelitian. Sementara itu, butir pernyataan nomor 3, 6, dan 10 dinyatakan tidak valid karena nilai R_{xy} yang diperoleh lebih kecil atau sama dengan nilai r tabel.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi jawaban dari responden. Tingkat keandalannya biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, seperti koefisien. Semakin tinggi nilai koefisiennya, semakin tinggi pula tingkat keandalan dan konsistensi jawaban dari responden tersebut. (Sahir, 2021).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.721	15

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,721 dengan jumlah item sebanyak 15 butir pernyataan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

2. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah variabel bebas dan variabel terikat mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kormogorov-Smirnov* karena jumlah sampel yang dianalisis melebihi 50 orang, memanfaatkan program SPSS 25.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	Pretest Kontrol	.099	34	.200*	.969	34	.446
	Posttest Kontrol	.147	34	.060	.897	34	.004
	Pretest Eksperimen	.113	34	.200*	.963	34	.304
	Posttest Eksperimen	.135	34	.121	.935	34	.045

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, diketahui bahwa pada kelas kontrol nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,060. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,121. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pada kedua kelas berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Table 5. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1.998	1	66	.162
	Based on Median	1.936	1	66	.169
	Based on Median and with adjusted df	1.936	1	65.608	.169
	Based on trimmed mean	1.988	1	66	.163

Uji Homogenitas menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variance* dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data kedua kelompok dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai Sig. = 0,162 pada uji berdasarkan mean, Sig. = 0,169 pada uji berdasarkan median, dan Sig. = 0,163 pada uji berdasarkan trimmed mean. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

a) Uji Independet Sample T-Test

Tabel 6. Hasil Uji Independet Sample T-Test

Group Statistics									
KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
HASIL	Posttest Kontrol	34	74.47	7.157	1.227				
	Posttest Eksperimen	34	85.50	5.899	1.012				

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
HASIL	Equal variances assumed	1.998	.162	-6.934	66	.000	-11.029	1.591	Lower -14.205 Upper -7.854
	Equal variances not assumed			-6.934	63.679	.000	-11.029	1.591	Lower -14.207 Upper -7.851

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test*. Hasil *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,162 > 0,05$, sehingga data dinyatakan homogen dan pengujian menggunakan asumsi equal variances assumed. Hasil uji t diperoleh nilai t hitung = -6,934, df = 66, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kemudian, untuk menentukan seberapa besar dampak selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), dilakukan analisis *effect size* untuk mencapai tujuan kedua dari penelitian ini agar dapat diketahui apakah penelitian ini memberikan pengaruh selama perlakuan. *effect size* yang diperoleh dapat dilihat di tabel.

Tabel 7. Hasil Uji *effect size*

Data	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	74,47	5,899
<i>Posttest</i>	85,50	7,157
<i>Effect Size</i>	1,541	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan melalui *effect size*, hasilnya mencapai 1,541. Rata-rata skor *posttes* siswa menunjukkan angka 1,541 deviasi standar lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest* peserta didik, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan penggunaan pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs At-Tholbin, Lampung Utara. Peningkatan tersebut sangat terlihat pada kemampuan kognitif yang lebih tinggi, terutama di bidang C4 (analisis) dan C5 (evaluasi), yang sebelumnya terhambat oleh dominasi metode ceramah dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik sebagai partisipan aktif dapat memperbaiki pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kesimpulan disajikan dengan jelas dan menyeluruh berdasarkan hasil analisis statistik serta implikasi teoritis dan praktis, didukung juga oleh pengujian t sampel independen dengan $t_{hitung} = -6,934$ ($df=66$, $Sig. = 0,000$ $0,361$), reliabel (*Cronbach's alpha* = $0,721$), data yang terdistribusi normal (*Kolmogorov-Smirnov sig* $> 0,05$ pada semua kelompok), dan homogenitas (*Levene's sig* $> 0,05$). Dalam implementasinya, TGT mengatasi masalah awal, di mana 85% peserta didik (59/68) tidak berhasil memenuhi KKTP 70 pada PTS 2024/2025, dengan kelompok eksperimen (VIII A, $n = 34$) menunjukkan perkembangan yang signifikan setelah adanya intervensi yang melibatkan elemen turnamen permainan tim.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah model TGT, yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Dalam pelaksanaannya, model TGT tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus, seperti peralatan atau ruangan. Selain mudah diterapkan, TGT mendorong semua peserta didik

untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang membantu mereka memahami konsep yang diinginkan (Oktaffi Arinna Manasikana, 2022).

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu oleh Nisuan Konitah & Anggit Prabowo, (2024), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik di jenjang pendidikan umum. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Ningsih & Meilida Eka Sari, (2025) mengungkapkan bahwa pendekatan TGT meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik. Keterlibatan ini dapat dilihat dari partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi, semangat mereka saat mengikuti turnamen, serta rasa tanggung jawab yang mereka miliki dalam kelompok. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan, sehingga mendorong peserta didik untuk belajar secara bersama-sama. Pembelajaran dengan pendekatan TGT dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk saling membantu, memastikan setiap anggota kelompok memberikan usaha maksimal untuk mencapai kesuksesan tim dalam berbagai permainan dan kompetisi, serta meraih penghargaan. Metode pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi melalui elemen permainan dan turnamen. Dalam konteks ini, kemampuan partisipatif peserta didik berkembang dengan baik, meliputi kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah dengan cara yang damai dan adil, serta menjalankan kesepakatan (Tsalsa Unafisah, 2025).

Berdasarkan pengolahan informasi, peningkatan capaian belajar peserta didik kelas VIII A di MTs. At-Tholibin Lampung Utara teridentifikasi melalui penerapan model TGT. Model TGT merupakan metode belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain. Tujuannya adalah untuk melibatkan semua peserta didik secara aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan minat mereka dalam kegiatan di kelas, sehingga dapat memotivasi dan menumbuhkan kecintaan terhadap belajar. Beberapa keuntungan dari model TGT mencakup: 1) semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang setara, 2) mendorong kerja sama dan saling menghargai di antara peserta didik, 3) meningkatkan semangat peserta didik, dan 4) menjadikan proses belajar lebih berarti dan menyenangkan. Metode belajar TGT terdiri dari lima tahap

yaitu: presentasi di kelas, pembelajaran kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan bagi tim (Fadly, 2022). Penerapan model TGT terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik, yang selanjutnya berdampak positif pada prestasi belajar mereka. Menurut Budiyo, prestasi belajar merupakan apa yang telah dicapai atau diperoleh. (Budiyo, 2023).

Temuan dari penelitian ini juga mengindikasikan bahwa rendahnya prestasi akademik peserta didik yang terdeteksi pada tahap penilaian awal, saat banyak peserta didik belum mencapai KKTP, bisa diperbaiki melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. *Team Games Tournament* (TGT) melatih peserta didik untuk menganalisis materi sejarah, menilai informasi, serta menempatkan peristiwa sejarah dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, pendekatan ini dapat memindahkan pembelajaran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif dan sekaligus mengurangi ketergantungan mereka terhadap penjelasan dari guru.

Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa guru SKI perlu mulai mengurangi penggunaan metode ceramah dan beralih pada model pembelajaran aktif seperti *Team Games Tournament*. Pembelajaran SKI tidak hanya sebatas membaca dan mendengarkan cerita; dengan adanya model TGT, proses belajar ini menjadi lebih menarik. (Julianto et al., 2024). Para peserta didik tidak merasa jenuh atau kehilangan perhatian saat belajar, yang secara tidak langsung memperbesar ketertarikan mereka terhadap SKI, serta tanpa disadari memperbaiki pencapaian belajar mereka. Bagi institusi pendidikan, temuan ini bisa menjadi landasan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran serta program pelatihan bagi guru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik. Secara konseptual, penelitian ini juga menambah pemahaman tentang teori pembelajaran kooperatif dengan menunjukkan bahwa model TGT dapat diterapkan secara efektif dalam pengajaran SKI dan meningkatkan hasil belajar terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap capaian belajar peserta didik kelas VIII dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs At-Tholbin Lampung Utara. Peserta didik yang menggunakan metode TGT menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan prestasi belajar ini disebabkan oleh ciri khas metode TGT yang menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan berdasarkan akademik, serta kompetisi yang terorganisir, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dari segi teori, penelitian ini menguatkan gagasan tentang pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Dari sisi praktis, temuan ini bisa dijadikan pedoman bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam menerapkan metode TGT sebagai pilihan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan capaian peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyo. (2023). *Manajemen Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Siswa* (Issue 5). PT Arr Rad Pratama.
- Darmalinda, F. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi , Tujuan , Materi , Strategi , Dan Evaluasi Pembelajaran). *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9, 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.
- Hanim, I., Khulaifiyah, Sairah, Sirdjuddin, M. S., Rachmi, T., Nufus, A. S., & Raihanad. (2022). Psikologi Belajar. In *NBER Working Papers*. Wade Group.
- Harianja, J. K. (2022). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Yayasan Kita Menulis.
- Julianto, I., Dharma, S. H., & Hamid, H. T. B. A. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournament terhadap Memberikan Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran

- Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(April), 128–136.
<https://doi.org/10.58540/pijar.v2i2.513>
- KUSMINI. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (Sscs) Pada Mata Pelajaran Matematika. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(3), 317–327.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v2i3.1360>
- Lestari, T., Nanda, S., & Syariffudin. (2024). Efektivitas Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Satya Widya*, 40(2), 143–154. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p143-154>
- Lisa Eka Putri, Deswalantri, Al- Baihaqi Anas, E. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Swasta Gantung Ciri. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(4), 104–119. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i4.520>
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran SIS (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
<https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Muh. Nurhidayat, Nurhaedah, H. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Maros. *PINSI Jurnal Of Education*, 3(4), 238–251.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i4.258>
- Muthmainnah dkk. (2021). Sistem Model dan Desain Pembelajaran. In *Desain Pembelajaran*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nisuan Konitah, Anggit Prabowo, D. S. A. R. (2024). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Pakel. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 43–54.
- Nurhaliza Putri Sabila, & Siti Quratul Ain. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Kelas Ii Sdn 177 Pekanbaru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2).
- Nurul Kartika Rizani, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3, 318–327.

- Oktaffi Arinna Manasikana, D. (2022). MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN RANCANGAN PEMBELAJARAN UNTUK GURU IPA SMP. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Pramiswari, E. D., Suwandi, B. I., & Deviana, T. (2023). Analisis Kebutuhan Modul Ajar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas 2 Sd Muhammadiyah 03 Assalaam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 nomor 0(2477-2143), 2548-6950.
- Purba, P. B. (2025). *Pendidikan di Era Digital : Tantangan bagi Generasi*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM Indonesia.
- Sariani, N., Megavitry, R., Abdillah Syukur, T., Sianipar, D., Muhammadiyah, U., Hamsiah, A., & Safii, M. (2023). *Pendidikan Pendidikan Sepanjang Hayat Sepanjang Hayat*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Taufieq, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa the Influe. *Journal of Mathematics Education*, 1(2), 66-71.
- Tsalsa Unafisah, N. F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 343-359.
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis : Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya*. 8(2), 937-951.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (Issue April). Penerbit Adab.
- Wahyu Ningsih, Meilida Eka Sari, H. P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Wardana, M. I., Azizah, N., Makhbuloh, D., Farida, F., & Octafiona, E. (2025). What is the

Relationship Between Self-Awarenes and Learning Achievement students? *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 231–239. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6524>

Yunita, R., & Sarajar, D. K. (2024). Improving Learning Achievement Through a Self-Esteem Perspective : The Secret to Student Success. *Jurnal Ilmiah Psikologi* |, 12(3), 326–332.