MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i2.5077

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MTS AL-AZHAR PETERONGAN JOMBANG

Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Fiqh Subject to Enhance Students' Learning Interest at MTs Al-Azhar Peterongan Jombang

Laila Imelda[1], Chusnul Chotimah[2], Zakariyah[3], M. Aliyul Wafa[4]
[1,2,4]Universitas KH. A. Wahab Hasbullah; [3]UIN Sunan Ampel Surabaya
lailaimelda98@gmail.com; chusnulchotimah@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 28, 2025	Feb 12, 2025	Feb 24, 2025	Mar 1, 2025

Abstract

This research discusses the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Fiqh subjects to increase students' interest in learning at MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. The method used is a quantitative method, a type of Classroom Action Research (PTK) research based on the Kemmis & McTaggart model, which consists of planning, action, observation and reflection. This research was carried out in two cycles, with the aim of improving the learning process gradually. The research results show that the application of TGT significantly increases students' interest in learning. In the first cycle, students began to show more active involvement, while in the second cycle, student participation increased by 30%. The TGT learning model has succeeded in creating a fun and competitive learning

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

atmosphere, in accordance with the principles of collaboration and continuous improvement in the Kemmis & McTaggart PTK model. In conclusion, the TGT model is effective in increasing students' interest in learning and can be applied as an innovative learning strategy. This research contributes to the development of CAR-based learning methods to improve the quality of education. This research discusses the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Fiqh subjects to increase students' interest in learning at MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. The method used is Classroom Action Research (PTK) based on the Kemmis & McTaggart model, which consists of planning, action, observation and reflection. This research was carried out in two cycles, with the aim of improving the learning process gradually.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Student Interest in Learning, Fiqh Subjects

Abstrak: Penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus pertama, siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, sementara pada siklus kedua, partisipasi siswa meningkat sebesar 30%. Model pembelajaran TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sesuai dengan prinsip kolaborasi dan perbaikan terus-menerus dalam model PTK Kemmis & McTaggart. Kesimpulannya, model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis PTK untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Minat Belajar Siswa, Mata Pelajaran Fiqih

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar uatama untuk kemajuan suatu negara. Jadi negara mengutamakan pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan, dibutuhkan tenaga pendidik yang profesional yang mengetahui cara mengajar berbagai metode, strategi, teknik pengajaran serta cara menangani dan menggunakan teknologi pendidikan. Pendidik juga perlu mengetahui cara memanfaatkan teknologi dalam mengajar.

Jika pendidik tetap menggunakan bahan ajar tradisional seperti ceramah, papan tulis, metode klasik lainnya, peserta didik akan cepat merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pelajaran setiap harinya, karena metode utama yang digunakan hanyalah metode ceramah.(Ibnu Rozaq, 2023).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana orang memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Ada dua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu siswa sebagai subjek dan guru sebagai pengajar. Pembelajaran di antara keduanya merupakan aspek pembelajaran yang sangat penting. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa ciri, seperti kesadaran belajar siswa, motivasi memperoleh ilmu yang diinginkan, serta pemahaman dan penguasaan ilmu tersebut melalui tahapan pembelajaran yang berurutan (Soraya & Sukmawati, 2023)

Langkah awal dalam perancangan pembelajaran meliputi penetapan tujuan sesuai kebutuhan siswa, pengembangan materi, pemilihan sumber dan model pembelajaran, serta penyiapan langkah dan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Jika guru tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar, prestasi siswa bisa menurun. Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.(Arifin, 2020).

Kehadiran media dalam pembelajaran sangat penting, terutama dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih yang masih dirasa kurang. Guru perlu mempertimbangkan faktor pendukung pembelajaran, seperti variasi metode mengajar agar tidak monoton dan lebih memberikan gambaran yang jelas. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, tugas, dan demonstrasi. Penerapan metode yang tepat diperlukan untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.(Badrut Tamami, 2022)

Model pembelajaran adalah pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas. Menurut Mills, model berfungsi menyajikan sesuatu secara tepat sesuai fakta dan memungkinkan individu bertindak berdasarkan model tersebut. Kemp dalam Rusman mendefinisikannya sebagai kegiatan guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurlaelah & Sakkir, 2020). Andres menambahkan

bahwa model pembelajaran merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai model agar dapat menerapkannya secara efektif sesuai kebutuhan siswa (Sulistio & Haryanti, 2022) Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Menurut Robert E. Slavin, TGT melibatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor individu, di mana siswa berkompetisi dalam tim untuk meningkatkan pemahaman mereka. Model ini mudah diterapkan karena melibatkan semua siswa tanpa memandang status mereka, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan dan kerja sama (Yulianti et al., 2023). Selain itu, model ini membentuk kelompok belajar beranggotakan 5–6 orang dengan latar belakang yang beragam (Herawati, 2022). Siswa bermain dalam tim untuk memperoleh skor melalui kuis yang disusun oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran. TGT juga memungkinkan siswa belajar dengan rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat (Sumatri). Dengan demikian, model ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran Fiqih serta membantu guru mengajarkan materi secara lebih efektif dan efisien (Astuti et al., 2022).Selain itu, pembelajaran dalam tim kecil memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan efisien. Siswa menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan masalah, lebih berani bertanya, mengungkapkan ide atau gagasan, serta belajar untuk saling menghargai satu sama lain..(Anisa et al., 2020).

Guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, terutama di era digital saat ini, agar proses belajar lebih seru dan menyenangkan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan observasi di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang, metode ceramah masih banyak digunakan dalam pembelajaran, meskipun kurang efektif dalam mempertahankan konsentrasi siswa. Dalam praktiknya, banyak siswa yang merasa bosan dan sulit fokus, sehingga hasil belajar kurang maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan menerapkan model pembelajaran TGT yang lebih interaktif dan berbasis permainan, guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Dengan model ini, diharapkan siswa lebih giat dalam belajar dan hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Fiqih dalam

meningkatkan minat belajar siswa di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk menganalisis hubungan kausal antara variabel independen dan dependen menggunakan data numerik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, di mana peneliti bekerja sama dengan guru untuk mengatasi masalah pembelajaran. PTK bertujuan meningkatkan profesionalisme guru, mengembangkan keterampilan dalam mengatasi masalah pembelajaran, serta menumbuhkan budaya meneliti di kalangan pendidik. (Ritonga et al., 2021).

Penelitian ini menerapkan model PTK dari Kemmis dan McTaggart, yang merupakan pengembangan dari konsep dasar Kurt Lewin. Dalam model ini, tindakan (acting) dan pengamatan (observing) digabung menjadi satu kesatuan karena keduanya saling berkaitan dan harus dilakukan dalam satu waktu. Model ini terdiri dari empat tahapan utama dalam satu siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang memungkinkan penelitian dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil yang optimal dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.(Machali, 2022).

Adapun Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus berulang. Perencanaan menentukan tujuan dan metode, tindakan menerapkan perbaikan, observasi mengumpulkan data, dan refleksi menganalisis hasil untuk perbaikan selanjutnya. Siklus ini terus berlanjut hingga pembelajaran optimal tercapai.

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti objek dan tujuan sudah ditetapkan sehingga mempermudah penulis dalam melakukan penelitian.(Surokim et al., 2016). Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah di MTS Al-Azhar Senden Peterongan Jombang Jawa Timur dimulai pada tanggal 20 Juli - 18 September 2024.

Variabel penelitian adalah atribut atau nilai yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan untuk dipelajari serta dianalisis. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (X) sebagai faktor yang mempengaruhi dan variabel dependen (Y) sebagai faktor yang dipengaruhi. Variabel independen merupakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sementara variabel dependen adalah minat belajar siswa. Variabel ini berperan dalam mengukur hubungan sebab-akibat, di mana perubahan pada variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen sesuai dengan teori yang mendasarinya.

Populasi mencakup seluruh objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian, sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristiknya secara keseluruhan. Pemilihan sampel yang representatif sangat penting untuk menghindari bias yang dapat memengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Ketepatan dalam menentukan populasi dan sampel menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat digeneralisasi secara akurat tanpa menimbulkan bias atau ketidakakuratan dalam interpretasi data.(Subhaktiyasa, 2024) Untuk sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Mts Al-azhar peterongan jombang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk menilai prestasi siswa melalui pre-test dan post-test pada siswa kelas VIII MTs Al-Azhar Peterongan Jombang. Observasi merupakan metode pengamatan objektif untuk memahami situasi yang terjadi serta hubungan antar aspek yang diamati, yang bertujuan memperoleh informasi dalam penelitian (Netriwati et al., 2023). Wawancara dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung untuk memperoleh informasi yang valid, dengan memperhatikan teknik wawancara yang baik, seperti menyampaikan pertanyaan dengan jelas serta menciptakan suasana yang nyaman (Trivaika & Senubekti, 2022).

Instrumen penelitian adalah alat atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian dapat berupa kuesioner, wawancara, tes, skala, observasi, atau kombinasi dari berbagai metode pengumpulan data lainnya. Tujuan dari instrumen penelitian adalah untuk mengukur atau mengamati variabel variabel yang ingin diteliti sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa tes yang terdiri dari beberapa soal pre-test dan post-test.

Analisis data diperlukan untuk memberikan peneliti alat yang kuat untuk mengeksplorasi dan memahami makna data penelitian. Hal ini memungkinkan Anda memperoleh wawasan yang bermakna dan relevan yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman Anda tentang topik/objek yang diselidiki dan mendukung keputusan penelitian Anda. Analisis data penelitian berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mts Al-Azhar Peterongan Jombang.

1. Uji Normalitas

   Uji normalitas dilakukan untuk mengatahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas yang digunakan yaitu dengan shapiro wilk. Adapun prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut :

   H0 : Data menyebar mengikuti distribusi normal

   HI : Data menyebar tidak mengikuti distribusi normal

   Jika X^2 hitung ≤ X^2 tabel Maka Ho diterima

   Jika X^2 hitung ≥ X^2 tabel maka Ho ditolak

   Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan nilai pretest dan postest siswa dalam penerapan media pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Dalam perhitungan data peneliti menggunakan SPSS untuk mempermudah mendapatkan hasilnya.

2. Uji Hipotesis

   Setalah dilakukan uji normalitas data maka selanjutnya yaitu uji hipotesis. Berikut ini prosedur pengujian hipotesis.

   H_1: Terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa.

   H_0: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa.

   Maka selanjutnya di lakukan uji hipotesis menggunakan Uji t

   Rumus uji t:

$$t = \frac{\overline{x1} - \overline{x2}}{\sqrt{\frac{s1^2}{n1} + \frac{s2^2}{n2} - 2r\left[\frac{s1}{\sqrt{n1}}\right] - \left[\frac{s2}{\sqrt{n2}}\right]}}$$

Dimana :

$\bar{x}_1$: rata-rata hasil belajar *pre-test*

$\bar{x}_2$: rata-rata hasil belajar *post-test*

$s1^2$: varian *pre-test*

$s2^2$: varian *post-test*

n1 : jumlah siswa *pre-test*

n2 : jumlah siswa *post-test*

r : korelasi

s1 : standard deviasi *pre-test*

s2 : standard deviasi *post-test*

Hipotesis adalah dugaan sementara yang hendak di uji kebenarannya melalui sebuah penelitian, hipotesis dalam penelitian ini adalah.

H_1 : Terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa.

HASIL

1. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar di MTS AL-AZHAR Peterongan Jombang

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mencakup empat langka yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam setiap siklus. Adapun prosedur yang dilakukan sebagai berikut:

a. Perencanaan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Fiqih di MTS Al-Azhar Peterongan Jombang

Bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Fiki selaku guru mata pelajaran Fiqih,

ditemukan bahwa metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi, dengan media pembelajaran terbatas pada PPT dan proyektor. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa akibat kondisi mereka sebagai santri yang sering merasa mengantuk di kelas. Oleh karena itu, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merancang tindakan yang lebih menarik dan interaktif melalui penerapan model TGT.

Hasil wawancara dengan Bapak Fiki selaku guru mata pelajaran Fiqih pada 27 Juli 2024 menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya variatif. Beliau menyatakan:

> "Model Pembelajaran biasanya saya menggunkan metode ceramah kalau banyak yang kurang minat, males saya melakukan metode tanya jawab, terkadang menggunakan metode diskusi , ada 3 metode yang saya gunakan, ceramah,tanya jawab ,diskusi, kalau untuk media pembelajaran saya biasanya menggunakan ppt saja karna disini fasilitasnya belum seperti sekolah-sekolah negri jadi ya hanya proyektor dan ppt saja. Untuk minat belajar siswa, karna di Mts Al-azhar ini latar belakangnya/ seluruhnya santri jadi yang sekolah di Mts Al-azhar harus wajib pondok juga jadi rata-rata banyak yang ngantuk karna malamnya ngaji, saya biasa mengatasi hal tersebut menggunakan 3 metode tadi biar siswa lebih antusias dalam belajar"

Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT belum diterapkan di MTS Al-Azhar, dan minat belajar siswa masih relatif rendah karena berbagai faktor, termasuk kelelahan akibat aktivitas di pondok.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan pembelajaran, sementara guru mata pelajaran bertindak sebagai pengamat (observer) yang mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan tes awal sebelum tindakan dan tes akhir di setiap siklus untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Observasi awal dilakukan pada 20 Oktober 2024 di kelas VIII A, di mana ditemukan bahwa siswa masih kurang fokus, banyak yang mengobrol, menggambar, atau bahkan tidur saat pembelajaran berlangsung. Guru

menggunakan metode ceramah dengan LKS sebagai sumber pembelajaran, dan tes awal dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum penerapan model TGT.

Perencanaan tindakan pada siklus I meliputi koordinasi dengan guru, penyusunan materi tentang puasa sunnah dan puasa wajib, pembuatan lembar diskusi kelompok, pedoman wawancara, soal turnamen pertama, serta daftar anggota kelompok. Pada siklus II, perencanaan difokuskan pada penyempurnaan prosedur turnamen agar lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. Kegiatan yang dilakukan meliputi koordinasi lanjutan dengan guru, penyusunan soal turnamen kedua, serta pembuatan lembar tes akhir tindakan. Dengan strategi ini, diharapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih.

b. Pelaksanaan Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar di Mts Al-Azhar Peterongan Jombang

Peneliti akan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) teknik minimal sebanyak dua siklus. Guru berperan sebagai pemberi informasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti akan bertindak sebagai observer dengan dibantu mahasiswa lain untuk menilai aktivitas belajar fiqih siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan selama kegiatan turnamen berlangsung untuk menentukan tim mana yang terbaik.

1) Pelaksanaan Tindakan (siklus I)

a) Tahap Pelaksaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan berlangsung pada Minggu, 10 November 2024, pukul 08.30-09.30 WIB di MTS Al-Azhar Peterongan Jombang dengan 27 dari 28 siswa hadir. Peneliti bertindak sebagai guru, sementara guru Fiqih menjadi observer. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, absensi, serta penggunaan media PPT.

Pada tahap inti, peneliti menjelaskan materi puasa wajib dan sunnah, lalu membentuk kelompok diskusi beranggotakan 4-5 siswa untuk mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan di papan tulis, di mana jawaban benar mendapatkan 100 poin. Setelah penghitungan poin, kelompok 2 menjadi

juara pertama dan kelompok 5 juara kedua, yang diberikan apresiasi berupa pujian dan nilai tambahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b) Tahap Pengamatan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bekerja sama dengan guru Fiqih sebagai observer untuk mengamati jalannya pembelajaran dan menentukan langkah selanjutnya. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, di mana observer mencatat aktivitas peneliti dan peserta didik. Secara umum, penyampaian materi oleh peneliti sudah baik dan sesuai harapan, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

c) Hasil Catatan Lapangan

Hasil catatan lapangan pada siklus I menunjukkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik masih pasif dan tidak memperhatikan saat peneliti bertanya atau menjelaskan materi. Selain itu, ada beberapa siswa yang belum dapat menerima anggota kelompoknya dan kurang berpartisipasi dalam kerja sama kelompok, sehingga masih ditemukan peserta didik yang hanya diam tanpa ikut serta dalam diskusi.

d) Tahap Refleksi

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa peserta didik masih belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), terutama dalam kerja sama kelompok heterogen. Beberapa siswa masih kesulitan menerima anggota kelompoknya dan cenderung mengerjakan soal secara individu. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi serta ada yang gaduh dan bermain saat materi disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan siklus II untuk meningkatkan minat belajar fiqih di kelas VIII A Mts Al-Azhar Peterongan Jombang.

2) Pelaksanaan Tindakan (Siklus II)

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki dari siklus I. siklus II ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Berikut ini tahap-tahap pelaksanaan tindakan siklus II

a) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada tindakan siklus II yang dilaksanakan pada Minggu, 17 November 2024, seluruh siswa tampak lebih siap dalam mengikuti

pembelajaran. Peneliti memulai dengan doa, absensi, serta mengingatkan materi sebelumnya sebelum menambahkan materi baru. Seperti pada siklus I, peserta didik duduk dalam kelompok dan secara bergantian menjawab pertanyaan di papan tulis menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Antusiasme meningkat ketika mereka mengetahui adanya reward bagi kelompok terbaik. Hasilnya, kelompok 2 menjadi juara I dan kelompok 3 juara II. Setelah pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan menggunakan model pembelajaran TGT.

b) Tahap Pengamatan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan observer (pengamat) guru Fiqih untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pembelajaran, di mana observer mengamati aktivitas peneliti dan peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, penyampaian materi oleh peneliti sudah sangat baik dan sesuai dengan harapan.

c) Data Hasil Catatan Lapangan

Beberapa temuan dari hasil observasi menunjukkan perkembangan positif dalam pembelajaran. Pertama, peserta didik lebih aktif dan antusias dalam diskusi, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang memanfaatkan kesempatan tersebut. Kedua, siswa mulai terbiasa dengan sistem kelompok belajar heterogen, sehingga interaksi dan kerja sama dalam kelompok semakin baik. Ketiga, siswa terlihat senang dan lebih termotivasi dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.

d) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil tes akhir siklus II, hasil observasi, dan hasil catatan lapangan terlihat bahwa proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajran TGT (Teams Games Tournament) dalam siklus II sudah lebih baik dari pada siklus I. Setelah dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II di peroleh refleksi sebagai berikut:

i. Pembelajaran tindakan kelas siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran tindakan kelas siklus I
ii. Berdasarkan hasil tes akhir tindakant pada siklus II menunjukan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat. Dan minat belajar siswa meningkat
iii. Siswa merasa tidak bosan dan sangat semangat saat melakukan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah menunjukan adanya peningkatan partisipasi aktif dari peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar bagi peserta didik serta keberhasilan peneliti dalam penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan minat belajar siswa di Mts Al-azhar peterongan Jombang oleh karena itu tidak perlu untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada saat selesai melakukan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) peneliti melakukan wawancara terhadap 3 siswa, guru fiqih dan kepala sekolah. Tentang bagaimana model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) saat peneliti sudah melakukan penerapan tersebut.

Wawancara 3 siswa yang pertama bernama silmi nuriyatin fadiyah kelas VIII-A tentang penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran fiqih kelas VIII-A di Mts Al-azhar seperti yang terdapat dari hasil wawancara berikut ini.

> "Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menurut silmi nuriyatin fadiyah sangat menyenangkan, dan bisa meningkatkan minat belajar siswa, dan bisa bekerja sama dengan kelompok dengan baik, dan lebih percaya diri dalam proses pembelajaran"

Wawancara yang kedua bernama lisya mendhy istikomah kelas VIII-A seperti yang terdapat dari hasil wawancara berikut ini.

> ”Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menurut lisya mendhy istikomah sangat seru tidak membosankan, dan juga bisa bekerja sama dengan kelompok, sangat menyenangkan bisa dapat reward saat selesai melakukan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), dan sangat bisa meningkatkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung”

Wawancara yang ketiga bernama firsya ayusabila elvayat VIII-A seperti yang terdapat dari hasil wawancara berikut ini.

> ”Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menurut firsya ayusabila elvayat sangat menyenangkan karna menggunakan kuis-kuis jadi menyenangkan sekali, dan tidak ada kendala saat mengerjakannya karna berkelompok karna bekerjasama dengan teman kelompoknya, lebih bisa memahami materinya, tapi model pembelajaran membuat kelas ramai untuk menjawab pertanyaan tapi sangat seru karna akhir pembelajaran dikasih hadiah biar tambah semangat belajar dan menjawab soal-soal, dan juga bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan baik”

Selanjutnya wawancara dengan bapak fiki selaku guru fiqih Mts Al-azhar Peterongan jombang tentang penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran fiqih kelas VIII-A di Mts Al-azhar seperti yang terdapat dari hasil wawancara berikut ini.

> “Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran fiqih kelas VIII-A di Mts Al-azhar menurut bapak fiki sangat bagus karna bisa membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Dari yang saya amati sangat bagus saat menerapkan TGT (Teams Games Tournament). Dan untuk kendala itu dari kita sebagai guru model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) itu permainan jadi harus dipersiapkan secara matang, untuk pembelajaran

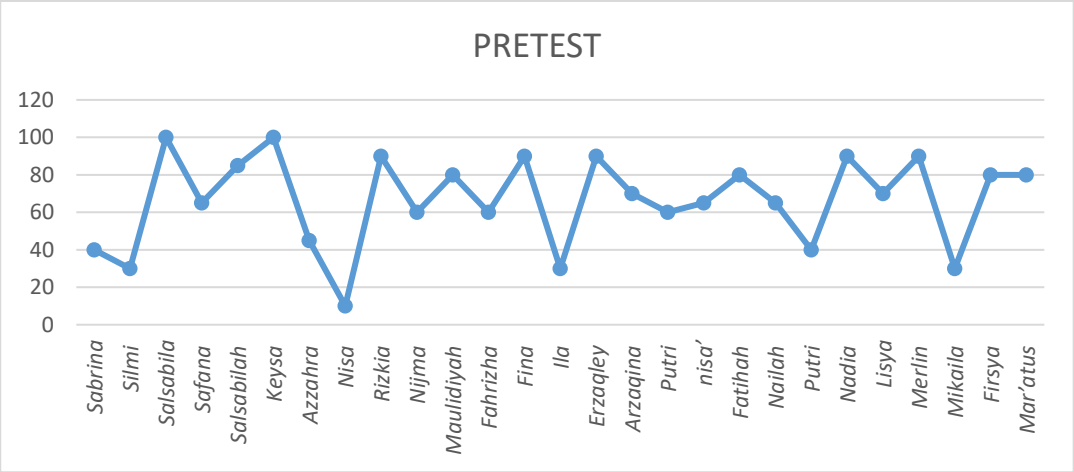
> TGT ini saya rasa sangat bisa meningkatkan minat belajar siswa, dan membuat siswa lebih bersemangat dan tidak bosan. Saya rasa sangat bagus sekali, untuk keterlibatan siswa saya rasa sangat baik karna semua siswa bisa bekerjasama antar kelompok. Untuk kedepannya pada saat saya mengamati sampean saat menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk pertemuan selanjutnya saya coba menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) karna menurut saya itu sangat bagus buat pembelajaran dan bisa meningkatkan minat belajar siswa. Dan lebih semangat lagi"

Selanjutnya wawancara dengan bapak M.Herry Hidayatulloh,S.S selaku kepala sekolah Mts Al-azhar seperti yang terdapat dari hasil wawancara berikut ini.

> "Di sekolah Mts Al-azhar ini masih menggunakan K13. Kepala sekolah juga tidak memberikan kewajiban tentang menggunakan metode pembelajaran tertentu bagi guru, segala kebijakan terkait pengelolaan kelas dikembalikan kepada kebijakan guru masing-masing yang menurut mereka cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, tapi disini juga ada beberapa pelajaran yang menggunakan model pembelajaran tertentu seperti kuis-kuis dan alhamdulillah mina belajar siswa sangat meningkat dan lebih paham, tidak mudah bosan. Untuk yang sampean terapkan sangat bisa diterapkan kedepannya untuk guru fiqih ataupun guru lainnya karna itu sangat bagus dalam proses pembelajaran"

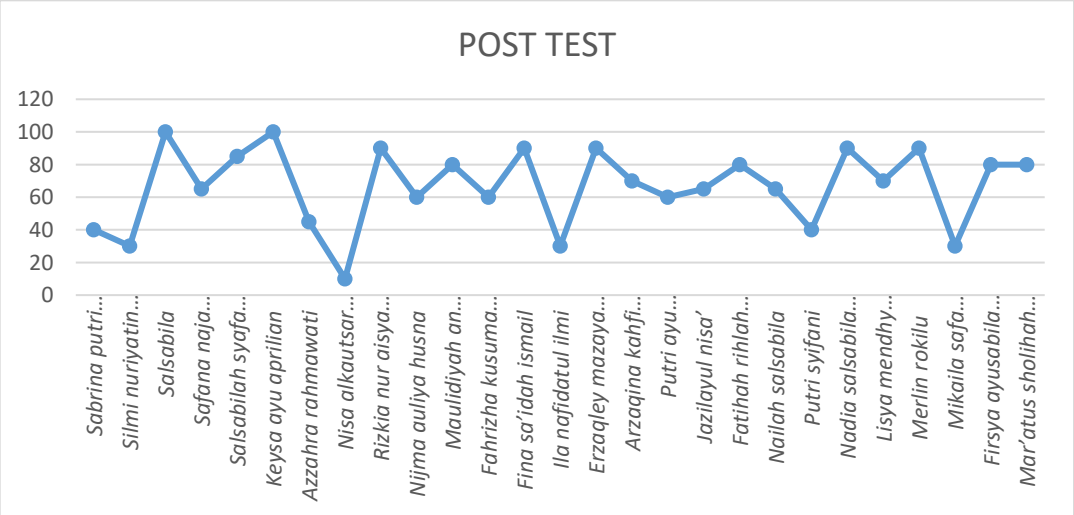
Dan dapat disimpulkan dari beberapa informan tentang penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran fiqih kelas VIII-A Mts Al-azhar bahwasanya sangat bisa meningkatkan minat belajar siswa karna model pembelajaran sangat menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Efektifitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar siswa di Mts-Al azhar Peterongan Jombang



Gambar 1. Hasil belajar Pretest siswa siswa kelas VIII MTs-Al azhar

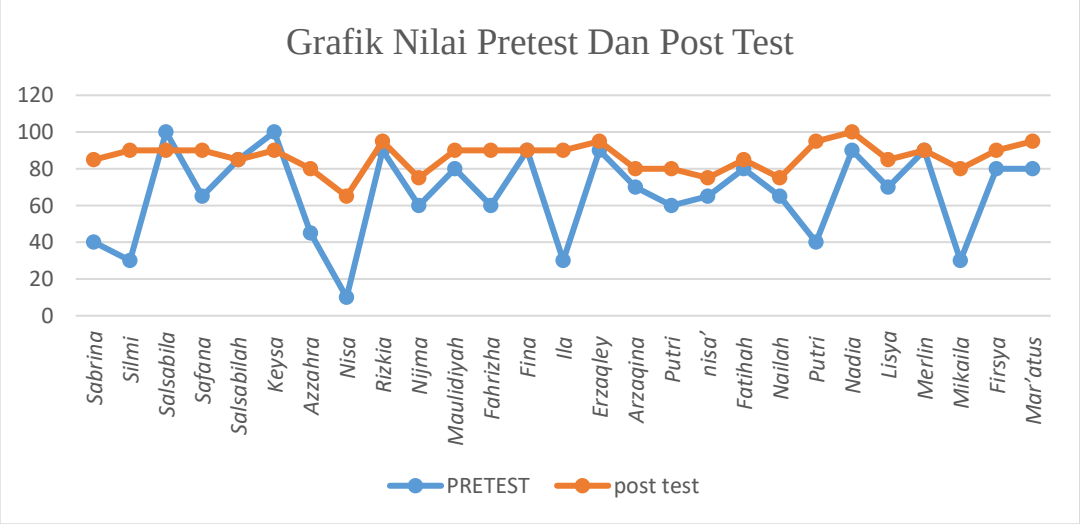
Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui hasil belajar siswa dengan 27 respondent yang mendapatkan nilai rata-rata 66,48. Dari hasil pretest ini menunjukkan bahwa nilai siswa masih banyak yang di bawah KKM. Hasil Post test ini di dapatkan sebelum siswa mendapatkan perlakuan dalam model pembelajaran.



Gambar 2. Hasil belajar Post Test siswa siswa kelas VIII MTs-Al azhar

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui hasil post test siswa dengan respondent 27 siswa mendapatkan nilai rata-rata 86,30. Dapat dikatakan bahwa terdapat

kenaikan nilai siswa, setelah siswa mendapatkan perlakuan penggunaan model pembelajaran saat proses pembelajaran dilakukan. Hal ini dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 3. Grafik Nilai Pretest dan Post Test

Berdasarkan gambar diatas bahwa terdapat perbedaan nilai pretest dan post test pada kelas VII-A. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* cukup berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII-A terlihat dari nilai post test yang lebih tinggi dari nilai pretest

a. Uji Normalitas Data

Asumsi Uji Normalitas data

H0 : Data menyebar mengikuti distribusi normal

HI : Data menyebar tidak mengikuti distribusi normal

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,156	27	,091	,931	27	,074
POSTTEST	,236	27	,000	,921	27	,042

Berdasarkan hasil output di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan Shapiro-wilk untuk variable PRETEST sebesar 0,074 dan POSTTEST sebesar 0,042 , nilai pretest 0,074>0,05 dan nilai posttest 0,042>0,05. Sehingga dapat di simpulkan bahwa variable di atas berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas shapiro-Wilk karena sampel yang di ambil oleh penelitian dibawah 30 sampel.

b. Uji-t Dua Sampel Berpasangan

H_1 : Terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran

Tabel 1. Hasil Uji-t Dua Sampel Berpasangan

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	66,48	27	24,251	4,667
	POSTTEST	86,30	27	7,917	1,524

Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa

Pada tabel diatas rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest sebesar 86,30 sedangkan nilai rata-rata nilai pretest sebesar 66,48 disini terdapat nilai kenaikan nilai rata-rata siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) memberikan pengaruh cukup baik terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

c. Uji T Berpasangan

Tabel 1. Hasil Uji T Berpasangan

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	27	,505	,007

Sedangkan table diatas hasil analisis uji t berpasangan hasil nilai signifikan sebesar 0,007<0,05 sehingga dapat di katakana bahwa ada pengaruh model dari penerapan pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).

PEMBAHASAN

1. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar di MTS AL-AZHAR Peterongan Jombang

a. Perencanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar di MTS A-AZHAR Peterongan Jombang'

Dalam proses pembelajaran seseorang guru dituntut untuk menyusun perencanaan pembelajaran, semakin perencanaan disiapkan dengan baik maka pelaksanaan dan evaluasi akan berjalan dengan baik hal ini akan berdampak pada minat belajar yang meningkat dan hasil belajar peserta didik yang meningkat dalam pembelajaran fiqih kelas VIII-A di Mts Al-azhar peterongan jombang.

Menurut (Astuti et al., 2022), perencanaan yang matang dalam penerapan model pembelajaran TGT berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang sistematis, termasuk membentuk kelompok belajar yang heterogen dan menyediakan alat bantu yang mendukung keberhasilan model ini. Selain itu, penelitian oleh (Herawati, 2022) menunjukkan bahwa perencanaan yang baik akan meningkatkan efektivitas TGT dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

b. Pelaksanaan Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar di MTS AL-AZHAR Peterongan Jombang

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah metode yang mengandalkan kerja tim dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana setiap tim harus menjawab pertanyaan demi memperoleh nilai tertinggi. Jika satu tim tidak dapat menjawab, tim lain memiliki kesempatan untuk menambah poin dengan menjawab pertanyaan tersebut. Penerapan TGT meningkatkan semangat belajar siswa karena mereka terdorong untuk memperoleh poin tertinggi, sekaligus melatih kerja sama dan menghargai pendapat satu sama lain, yang

berkontribusi pada pembentukan karakter yang baik. Dalam penelitian penerapan TGT pada pembelajaran fiqih dengan materi "Puasa Wajib dan Sunnah" di kelas VIII-A MTs Al-Azhar Peterongan Jombang, ditemukan peningkatan hasil belajar siswa. Sebelumnya, pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab, yang membuat siswa kurang aktif dan nilai mereka kurang memuaskan.

Dalam TGT, diskusi kelompok menjadi komponen utama karena kerja sama tim sangat berperan dalam membantu seluruh anggota mencapai pemahaman yang lebih baik, termasuk membimbing anggota yang kurang mampu. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana pada tahap awal peneliti mempersiapkan peserta didik, lalu pada tahap inti mereka menerapkan model TGT yang melatih berpikir kritis dan tanggung jawab, serta pada tahap akhir dilakukan refleksi untuk memperkuat pemahaman. Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas VIII-A MTs Al-Azhar.

Penelitian oleh (Yulianti et al., 2023) menemukan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran berbasis keagamaan dapat meningkatkan motivasi siswa serta membangun kerja sama yang lebih baik antaranggota kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan (Badrut Tamami, 2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan seperti TGT dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

2. Efektifitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan minat belajar siswa di Mts-Al azhar Peterongan Jombang

Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Dengan menggunakan pretest dan posttest, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penerapan TGT adalah 66,48, yang tergolong rendah. Setelah penerapan TGT, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,30, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Uji normalitas data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p = 0,074 > 0,05$), sementara hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai signifikan $0,007 < 0,05$,

yang berarti terdapat pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran ini terhadap minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga turut menunjang efektivitas metode ini, sehingga TGT dapat dianggap sebagai model pembelajaran yang layak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di MTs Al-Azhar.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan minat belajar dan hasil akademik siswa. Menurut (Astuti et al., 2022), penerapan TGT dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi siswa dalam kelompok, membuat suasana kelas lebih aktif, dan meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan (Badrut Tamami, 2022), yang menemukan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis permainan seperti TGT.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti et al., 2023) menunjukkan bahwa TGT dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan partisipasi dalam diskusi, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar. Dengan adanya kompetisi yang sehat dan penghargaan dalam sistem turnamen, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membantu meningkatkan hasil akademik mereka secara signifikan. Oleh karena itu, metode ini dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Azhar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ini dilakukan melalui empat tahapan utama: perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang tindakan, menyusun instrumen, menyiapkan materi, serta perlengkapan yang dibutuhkan. Tahap tindakan melibatkan pembagian kelompok, penjelasan peraturan, pelaksanaan game dan turnamen, serta pengumuman pemenang dan pemberian penghargaan. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer untuk

mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, sementara tahap refleksi bertujuan untuk meninjau kembali hasil yang diperoleh dan menentukan langkah selanjutnya. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa siswa cukup antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat berpartisipasi dalam game dan turnamen.

Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode ini. Sebelum penggunaan TGT, hasil pretest siswa menunjukkan rata-rata nilai 66,48, yang mencerminkan rendahnya minat belajar mereka. Setelah penerapan model pembelajaran ini, hasil posttest meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai 86,30. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka lebih antusias dalam pembelajaran, serta mengurangi kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Azhar Peterongan Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, F. N., Turmuzi, M., Triutami, T. W., & Amrullah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *11*(1), 27–36. https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078

Arifin, M. S. (2020). Implementasi media pembelajaran dalam materi Pendidikan Agama Islam kelas XII SMKN 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019-2020. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Jember*. http://digilib.uinkhas.ac.id/3392/1/MOH SAMSUL ARIFIN T20151162.pdf

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(2), 195–218. https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098

Badrut Tamami. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120

Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, *3*(2), 117–125. https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092

Ibnu Rozaq, A. R. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Mts Daarul Ihya Desa Kuripan, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor. *Mozaic : Islam Nusantara*, *9*(2), 127–141. https://doi.org/10.47776/mozaic.v9i2.848

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Netriwati, Lena, M. S., Nendra, F., Rahim, Z., & Tricia, A. (2023). *Praktik observasi sekolah* (Edisi ke-1). www.madzamedia.co.id

Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 113–122. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230

Ritonga, R., Iskandar, R., Ridwan, Y., & Syah Aji, R. H. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Strategi Pengembangan Profesi Guru)* (W. Amelia (ed.)). https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65011

Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(1), 34–42. https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(4), 2721–2731. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, *2*(1), 21–27. https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36

Surokim, Rakhmawati, Y., Suratnoaji, C., Wahyudi, M., Handaka, T., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Rachmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, H. A., Quraisyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). *Riset Komunikasi (Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula)* (Surokim (ed.)). Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & Aspikom Jawa Timur. http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/BUKU-RISET-KOMUNIKASI-JADI.pdf

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, *16*(1), 33–40. https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom%0APerancangan

Yulianti, A., Suhardini, A. D., & Enoh. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). *Bandung Conference Series: Islamic Education*, *3*(2), 844–853. https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i2.9502