TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.5928

PENGARUH METODE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PAI DI SDN 22 ANDALAS

The Effect of the Team Games Tournament Method on Students' Learning Outcomes in Islamic Education at SDN 22 Andalas

Putri Ramadani & Wirdati
Universitas Negeri Padang
Pr1167596@gmail.com; Wirdati@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 15, 2025	May 6, 2025	May 21, 2025	May 26, 2025

Abstract

The teaching method used by teachers at SDN 22 Andalas Barat is still predominantly lecture-based, resulting in a passive and monotonous classroom atmosphere, which negatively impacts student learning outcomes. This study aims to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) method on improving the learning outcomes of fifth-grade students (Phase C) in the Islamic Education subject. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving 44 students selected from a total population of 67 through purposive sampling. Data were analyzed using SPSS 26, applying the paired sample t-test, independent sample t-test, and N-Gain score calculation. The paired sample t-test showed a t-value of 14.192 with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), and the independent sample t-test yielded a t-value of 2.188, which is greater than the t-table value of 2.01808, with a significance level of 0.044, indicating a significant effect of the TGT method on student learning outcomes. The average N-Gain score of 0.523 indicates a moderate level of improvement. In conclusion, the Team Games Tournament method is proven to be more effective than the lecture method in

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

enhancing student learning outcomes. The implications of these findings highlight the importance of implementing active and collaborative learning methods to create a participatory classroom environment that supports improved academic achievement.

Keywords: Effect; Team Games Tournament Method; Learning Outcomes; Active Learning; Quasi-Experiment

Abstrak: Metode pembelajaran yang digunakan guru di SDN 22 Andalas Barat masih didominasi oleh ceramah, yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V (Fase C) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment*, melibatkan 44 siswa yang dipilih dari total populasi 67 siswa melalui teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan bantuan SPSS 26, melalui uji *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, dan perhitungan skor N-Gain. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung = 14,192 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), dan uji *independent sample t-test* menunjukkan t hitung = 2,188 > t tabel = 2,01808 dengan signifikansi 0,044, yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode TGT terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,523 menunjukkan kategori peningkatan sedang. Kesimpulannya, metode *Team Games Tournament* terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam menciptakan suasana kelas yang partisipatif dan mendukung peningkatan capaian belajar.

Kata Kunci: Pengaruh; Metode Team Games Tournament; Hasil Belajar; Pembelajaran Aktif; Quasi Eksperimen

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Hasil dari kinerja Pendidikan Nasional yaitu, mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pemerintah Indonesia memberikan peluang belajar kepada setiap anak, baik pada tingkat Pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Hal ini menjelaskan bahwa setiap anak dari berbagai lapisan masyarakat memiliki kesempatan yang luas untuk mengakses Pendidikan. Tugas guru disekolah mencakup merangsang kemauan dan keinginan belajar pada peserta didik. Di dalam Pendidikan adanya pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari bermacam elemen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Elemen tersebut dapat berupa : Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi. Keempat elemen pembelajaran tersebut harus menjadi perhatian guru dalam memilih dan menentukan Media, Metode, Strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan

dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya hakikat pembelajaran merupakan suatu proses kolaborasi antara guru dan siswa, baik secara langsung contohnya kegiatan tatap muka langsung maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, yang didasari oleh adanya perbedaan kolaborasi tersebut, sehingga pada kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memakai beragam pola pembelajaran (Sumantri, 2016).

Dalam tahap pelaksanaan proses belajar pada tingkat SD, masih banyak dijumpai model pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan yang menitikberatkan pada pendidik dengan metode ceramah. Hal ini dilakukan tanpa memberikan ruang untuk kreatifitas yang diperlukan oleh seorang pendidik dalam merancang metode yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Metode yang sesuai, cepat, dan menyenangkan seperti turnamen dan permainan tim dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Seorang guru diharapkan dapat berinovasi dan mampu membantu siswa memahami serta mengerti apa yang seharusnya siswa kuasai dalam menyerap sebuah pelajaran yang berdasarkan model dan metode pembelajaran yang dianut dikelas, agar dapat memasuki era kemajuan yang sejalan dengan perkembangan zaman.

Ketepatan dan keefektifan dalam merancang strategi serta memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk diterapkan di dalam proses belajar di sekolah dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan serta penurunan motivasi siswa dalam memahami materi. Hal ini memerlukan model pendekatan yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga interaksi di kelas menjadi lebih kooperatif dan siswa dapat belajar secara aktif. Dengan cara ini, siswa merasa dihargai ketika mengatasi berbagai kesulitan yang mereka hadapi (Sudjana, Nana, 1989).

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengertian siswa pada materi pembelajaran adalah memakai metode *Teams Games Tournament*. Metode ini efektif membantu peserta didik mengerti akan topik yang kompleks juga mengajar sejauh mana pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan oleh pengajar. Ria Nuryanti (2019) megidentifikasi tujuan digunakannya metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kesempatan guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif atau positif. Metode TGT memiliki karakteristik permainan dan turnamen yang memberikan nuansa positif di kelas karena kegembiraan siswa terhadap permainan yang ada. Berdasarkan

beberapa observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas, perubahan pada lingkungan fisik di dalam kelas dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat, sehingga mereka bisa lebih berkonsentrasi dalam belajar (Nuryanti, 2019).

Penelitian sebelumnya fokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam saja yang dilakukan oleh Annissa Rizki Amalia pada tahun 2017. namun, belum menyentuh kepada aspek hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki strategi yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengertian siswa pada materi pembelajaran adalah memakai metode *Teams Games Tournament*. Metode ini efektif membantu peserta didik mengerti akan topik yang kompleks juga mengajar sejauh mana pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan oleh pengajar. Ria Nuryanti (2019) megidentifikasi tujuan digunakannya metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kesempatan guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif atau positif.

Metode TGT memiliki karakteristik permainan dan turnamen yang memberikan nuansa positif di kelas karena kegembiraan siswa terhadap permainan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode teams games tournament, untuk mengetahui hasil belajar serta mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh metode team games tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini berupa siswa- siswi kelas V SDN 22 Andalas sebanyak 67 orang dan sampel berupa kelas V B sebagai kelas eksperimen serta kelas V C sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan berupa tes dan dokumentasi. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu program komputer SPSS yang terdiri dari uji homogenitas dan uji hipotesis. Teknik analisi data pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL

Pelaksanaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Di SDN 22 Andalas

Pelaksanaan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, dimana 4 kali pertemuan kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan kelas kontrol. Kelas VB Fase C dijadikan kelas eksperimen, yang

diberikan perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournament*, metode ini diterapkan untuk mengetahui keefektivitasannya terhadap hasil belajar peserta didik.



Gambar I. Pelaksanaan Metode Team Games Tournament Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pretest yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode Team Games Tournament. Soal berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan waktu pengerjaannya selama 30 menit.

Pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan mengenai metode Team Games Tournament, apa itu metode Team Games Tournament, bagaimanakah cara pembelajaran menggunakan metode Team Games Tournament. Selanjutnya barulah peneliti menyampaikan materi menggunakan infocus disertai dengan gambar-gambar animasi agar siswa lebih paham mengenai materi yang dijelaskan, gambar-gambar animasi tersebut juga bertujuan untuk membuat siswa lebih semangat dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 2 Pretest Team Games Tournament

Pada pertemuan ketiga, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, setelah itu peneliti memerintahkan siswa untuk berbaris sesuai kelompok dan menghadap ke papan tulis, lalu peneliti membacakan soal, setiap kelompok wajib berdiskusi dengan anggotanya untuk menentukan jawaban, setelah itu siswa menjawab soal dengan menyusun huruf demi huruf secara bergantian, peneliti memeriksa jawaban yang siswa susun, tim atau kelompok dengan menyusun tercepat dan benar akan mendapatkan point 100.



Gambar 3 Penerapan Metode Team Games Tournament

Pada pertemuan keempat ini peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal pretest sebagai tes akhir, soal pilihan ganda dan essay, waktu pengerjaan selama 45 menit.



Gambar 4 Pengerjaan Posttest

Pelaksanaan Kelas Kontrol Menggunakan Metode Ceramah

Pertemuan pertama, karena keterbatasan waktu pada pertemuan ini peneliti hanya memberikan soal pretest kepada siswa. Soal pretest berupa soal essay sebanyak 5 soal, dengan waktu pengerjaannya selama 30 menit.



Gambar 5 Pretest Kelas Kontrol

Pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, dengan judul materi "Ketika Kehidupan Telah Berhenti".



Gambar 6 Penjelasan Materi Menggunakan Metode Ceramah

Pada pertemuan ketiga peneliti menjelaskan materi yang belum selesai dijelaskan pada pertemuan kedua. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah materi point ketiga, yaitu hikmah beriman kepada hari akhir. Setelah menjelaskan semua materi siswa dipersilahkan untuk bertanya jika ada yang kurang paham mengenai materi yang telah dipaparkan.



Gambar 7 Pertemuan Kedua Menggunakan Metode Ceramah

Pertemuan keempat, pada pertemuan ini peneliti hanya memberikan soal tes akhir atau disebut postest. Soal berupa pilihan ganda dan essay, sebanyak 20 soal dengan waktu pengerjaan selama 45 menit.



Gambar 8. Post-Test kelas kontrol

Hasil Belajar Siswa di SDN 22 Andalas

a. Hasil belajar siswa kelas eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan nilai pretest siswa dikelas eksperimen memperoleh nilai maksimal 75 dengan jumlah 1 orang siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 50 yang diperoleh oleh 4 orang siswa. Hasil perhitungan dalam lampiran menunjukkan bahwa skor posttest dikelas eksperimen tertinggi adalah 95, yang dicapai oleh 1 orang siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 65 yang dicapai oleh 3 orang siswa. Dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Ringkasan nilai kelas eksperimen

Statistik	Pretest	Postest
Jumlah siswa	22	22
Jumlah soal	20	20
Jumlah Nilai	1355	1830
Mean	61,5	83,1
Standar eror	1,65	1,90
Median	62,5	85
Mode	65	85
Standar Deviasi	7,77	8,93
Varians	60,4	79,8
Range	30	40
Nilai maksimum	75	95
Nilai minimum	45	55
Sum	1235,0	1580,0

b. Hasil belajar kelas kontrol

Dalam kelas kontrol, skor pretest tertinggi dimiliki oleh 1 orang dengan nilai 75, sementara skor terendah adalah 45 yang diperoleh oleh 2 orang siswa. Pada skor posttest tertinggi dimiliki oleh 1 orang dengan nilai 95, sementara skor terendah adalah 55 yang diperoleh oleh 1 orang siswa.

Tabel 2. Ringkasan Nilai kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Postest
Jumlah siswa	22	22
Jumlah soal	20	20
Jumlah Nilai	1235	1680
Mean	56,14	76,36
Standar eror	1,739	2,466
Median	52,50	75
Mode	50	65
Standar Deviasi	8,155	11,56
Varians	66,5	133,7

Range	30	40
Nilai maksimum	75	95
Nilai Minimum	45	55
Sum	1235,0	1680,0

Pengaruh Metode *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 22 Andalas

a. Uji Normalitas

Pada kelas eksperimen, diperoleh nilai mean = 0.0000, standar deviation = 6.842, absolute = 0.169, nilai sig = 0.102, dari hasil signifikan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai mean = 0,0000, standar deviation = 9,454, absolute = 0,128, nilai sig sebanyak 0,200, dengan hasil signifikan tersebut maka kelas control diditribusikan normal.

b. Uji Homogenitas

Variabel 1 merupakan kelas control, Variabel 2 merupakan kelas eksperimen.
Pengujian menggunakan uji F menggunakan data analisis excel :

Tabel 3. Uji F Kelas Eksperimen dan Kontrol

F-test Two-Sample for Variances		
	Variable 1	*Variable 2*
Mean	**76,36**	**83,1**
Variance	**133,7**	**79,8**
Observation	**22**	**22**
Df	**21**	**21**
F	**5,156**	
P(P<=f) one tail		
F Critical one-tail		

c. Uji Paired Sampel T-Test

Berdasarkan tabel paired sampel t-test kelas eksperimen terdapat nilai mean = -21,590, standar deviation = 7,135, standar error mean = 1,521, lower = -24,754, upper = -18,427, t hitung= 14,192, df = 21, signifikansi one sided p = <0,000, signifikansi (2-taled) = 0,000. Jadi nilai signifikansi (2taled) 0,000 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir (pre test dan post test). Dari hasil analisis diperoleh nilai *thitung* = 14,192 dan *ttabel* = 2,07961 sehingga *thitung* > *ttabel* , maka dapat disimpulkan

bahwa berbeda secara signifikan (*H0* ditolak) yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *Team Games Tournament.*

Sedangkan pada kelas kontrol tabel paired sampel t-test nilai mean = -20,227, standar deviasi (SD) = 9,571, standar error mean = 2,041, t hitung = -9,912, df = 21, signifikansi (2-taled) = 0,000. Jadi signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir (pretest dan posttest). Dari hasil analisis diperoleh nilai *thitung* = 9,912 dan *ttabel* = 2,07961 sehingga *thitung* > *ttabel* , maka dapat disimpulkan bahwa berbeda secara signifikan (*H0* ditolak) yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan metode *Team Games Tournament* .

d. UJi Independent sample t-test (Uji dua sample tidak berpasangan)

Berdasarkan hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* diperoleh signifikansi = 0,015, maka kurang dari taraf signifikan 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pada kelas eksperimen (yang mendapat perlakuan metode *Team Games Tournament*) dan pada kelas kontrol (yang tidak mendapat perlakuan metode *Team Games Tournament*)

e. Uji Efektivitas

Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	44	.10	.86	.5231	.20494
ngain_persen	44	10.00	85.71	52.3053	20.49410
Valid N (listwise)	44				

Tabel 4. Deskriptif Output N-Gain

Berdasarkan hasil perhitungan uji diatas diperoleh N = 44, nilai minimum = - 0,10,-10,00, nilai maksimum = 0,86, 85,71, mean = 0,523, 52,3053, dan standar deviation 0,204, 20,4941. Yang dilihat dari uji ini adalah rata-rata N-Gain Score yakni sebesar 0,523, dimana berada pada interval 0,2 < d < 0,8, maka berada pada kategori sedang.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament

Metode pembalajaran Team Games Tournament merupakan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, dimana para peserta didik

berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008).

Hasil Belajar Siswa di SDN 22 Andalas

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajar PAI yang ditandai dengan skala nilai berupa angka atau huruf atau symbol, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya peserta didik tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar PAI dinilai dari tiga bagian yakni afektif, kognitif dan psikomotor.

Adapun hasil belajar siswa yang dinilai pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif PAI pada hasil posttest. Sehingga diperoleh dari lapangan nilai posttest kelas eksperimen ditemukan rata-rata (mean) = 83,1, nilai tengah (median) = 85, nilai yang sering muncul (modus) = 85, standar deviasi (SD) = 8,93, range (R) = 30, nilai terendah (min) = 65, nilai tertinggi (max) = 95. Sedangkan nilai posttest kelas kontrol diperoleh rata-rata (mean) = 76,36, nilai tengah (median) = 75, nilai yang sering muncul (modus) = 65, standar deviasi (SD) = 11,56, range (R) = 40, nilai terendah (min) = 55, nilai tertinggi (max) = 95.

Pengaruh penggunaan metode Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 22 Andalas

Metode Team Games Tournament adalah suatu pendekatakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan responsif. Dengan menerapkan metode ini dalam kelas, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan siswa akan lebih mampu mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode guru mengajar. Metode guru mengajar adalah cara mengajar yang dilakukan guru dalam proses belajar agar peserta didik dapat menerima, memahami, dan lebih mengembangkan bahan pelajaran itu.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 22 Andalas Barat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Prosedur pelaksanaan metode TGT dilakukan dengan membagi siswa ke dalam empat kelompok, menginstruksikan mereka berdiskusi

untuk menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah diajarkan, dan menyusun jawaban secara bergilir dalam bentuk huruf. Proses kompetitif yang dikemas dalam suasana menyenangkan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Kelompok yang menjawab dengan benar dan tercepat diberikan poin, yang menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Dari segi hasil belajar, diketahui bahwa sebelum penerapan metode TGT, rata-rata nilai siswa hanya sebesar 62,5. Setelah metode diterapkan, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,8, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam capaian akademik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam mendorong pemahaman materi melalui pendekatan belajar kooperatif yang menekankan diskusi kelompok, partisipasi aktif, dan rasa tanggung jawab kolektif antarsiswa. Hal ini memperkuat bukti bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dan kolaborasi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan kompetisi sehat dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional. Keberhasilan metode TGT tidak hanya terletak pada mekanisme permainan, tetapi juga pada peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengelola diskusi, mengevaluasi proses, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Sebagai rekomendasi, disarankan agar metode *Team Games Tournament* diimplementasikan secara lebih luas di berbagai kelas dan jenjang pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan penguatan pemahaman konsep secara interaktif. Guru juga disarankan untuk memodifikasi bentuk pertanyaan dan mekanisme permainan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar agar pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji pengaruh metode TGT terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, kerja sama tim, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan penerapan yang tepat, metode ini berpotensi menjadi pendekatan alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, *20*(1), 40–51.

Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analysis. *Manajerial*, *3*(5), 239–246.

Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, *2*(2), 22–28.

Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, *IX*(1), 48–56.

Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, *6*(2), 104–113.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1), 1–13.

Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, *2*(2), 98.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 128.

Primadoniati, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Di SMPN 2 Ulaweng Kabupaten Bone. *Jurnal Al-Qayyimah*, *2*(2), 40–55.