

Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Pengetahuan Konsep Rukhsah Pada Pelajaran PAI Di SMP

Nabila Rahmah Saumi^{1*}, Murharyana², Mohammad Sabarudin³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; nabilarahmah154@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; murharyana83@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; mohammadsabarudin@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi *Rukhsah* yang menekankan nilai kemudahan dan kasih sayang Allah SWT dalam beribadah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pengetahuan siswa pada materi *Rukhsah* di SMP Negeri 1 Cihampelas. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan kelas VII.7 sebagai eksperimen dan VII.4 sebagai kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji deskriptif, normalitas, linearitas, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 25.0. Hasil menunjukkan data berdistribusi normal dan hubungan variabel bersifat linear, namun nilai signifikansi 0,572 ($> 0,05$) menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan model TGT terhadap pengetahuan siswa. Meskipun demikian, nilai rata-rata posttest meningkat secara praktis. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, Pengetahuan Siswa, *Rukhsah*, *Teams Games Tournament*.

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of innovation in Islamic Religious Education (PAI) learning, particularly in the Rukhsah (Islamic Religious Service) material, which emphasizes the value of ease and mercy of Allah SWT in worship. The purpose of this study was to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' knowledge of the Rukhsah material at SMP Negeri 1 Cihampelas. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving class VII.7 as the experimental class and VII.4 as the control class. Data were collected through pretests and posttests, then analyzed using descriptive tests, normality tests, linearity tests, and simple linear regression using SPSS 25.0. The results showed a normal distribution of data and a linear relationship between variables. However, a significance value of 0.572 (> 0.05) indicated no significant effect of the TGT model on student knowledge. However, the average posttest score increased significantly. This research contributes to the development of active, enjoyable, and contextual PAI learning strategies.

Keywords: Islamic Religious Education, Student Knowledge, *Rukhsah*, *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter, pengembangan potensi diri, dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta nilai-nilai moral yang menjadi dasar perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan nasional, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional berperan penting dalam membentuk kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang luhur. Salah satu materi penting dalam PAI adalah *rukhsah*, yang mengajarkan prinsip kemudahan dalam beribadah sebagai bentuk kasih sayang Allah SWT kepada hamba-Nya.

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak membahas efektivitas berbagai model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian (Adiputra & Heryadi, 2021) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Sementara itu, (Ramdani et al., 2023) menjelaskan bahwa model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa oleh (Wiriani, 2021) menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih difokuskan pada mata pelajaran umum seperti IPA, IPS, dan Matematika, sedangkan penerapan model TGT dalam mata pelajaran PAI, khususnya pada materi *rukhsah*, masih jarang diteliti. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengkaji bagaimana model TGT dapat mempengaruhi pengetahuan keagamaan siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai fleksibilitas dan kasih sayang Allah melalui konsep *rukhsah*.

Penelitian sebelumnya cenderung menyoroti dampak TGT terhadap aspek kognitif umum, sementara pengaruhnya terhadap pemahaman spiritual dan nilai-nilai religius siswa masih belum banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, pembelajaran PAI di banyak sekolah masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, yang sering kali membuat siswa pasif dan kurang antusias (Saadjad, 2021). Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep agama secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pengajaran PAI melalui penerapan model TGT yang diharapkan dapat menjawab kesenjangan tersebut.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi *rukhsah*. Selama ini, model TGT lebih banyak diaplikasikan pada mata pelajaran eksakta, padahal nilai-nilai kooperatif dan kompetitif yang

dikandungnya sangat relevan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami ajaran agama. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran agama dengan pendekatan aktif, menyenangkan, dan partisipatif yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif tetapi juga memperkuat nilai spiritual siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran PAI berbasis kolaborasi dan permainan edukatif.

Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pengetahuan siswa pada materi *rukhsah* di SMP Negeri 1 Cihampelas. Tujuan dari pengajaran *rukhsah* ialah untuk membentuk pemahaman bahwa dalam pelaksanaan ibadah, Allah memberikan fleksibilitas sesuai dengan keadaan masing-masing individu (Ningsih, n.d.). Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kemudahan dalam beribadah, serta bagaimana aktivitas belajar berbasis kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat ilmiah berupa pengembangan model pembelajaran agama yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan belajar siswa abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan referensi ilmiah (Candra Susanto et al., 2024), pendekatan kuantitatif dianggap sebagai metode ilmiah yang objektif serta terstruktur, yang bertujuan mengumpulkan data berbentuk angka, menganalisis secara statistik, serta menyimpulkan hasil berdasarkan data yang telah diperoleh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design*, karena bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pengetahuan siswa pada materi *rukhsah*. Quasi-eksperimen merupakan jenis eksperimen yang melibatkan perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan dalam rangka menarik kesimpulan mengenai perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut (Abraham & Supriyati, 2022).

Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu memberikan data yang terukur, teruji secara statistik, dan dapat direplikasi oleh peneliti lain. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang terpilih untuk *Experiment* diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sementara kelas kontrol mengimplementasikan model pembelajaran konvensional (Agustina et al., 2020). Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 431 siswa. Pengambilan sampel dilakukan

menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kemampuan akademik yang seimbang antara kelas. Kelas VII.7 dipilih sebagai kelompok eksperimen dan VII.4 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah sekitar 40 siswa. Subjek penelitian adalah siswa berusia 13–15 tahun yang aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam dan memenuhi kriteria inklusi, yaitu kehadiran penuh selama penelitian berlangsung. Pemilihan lokasi dan sampel dilakukan agar hasil penelitian mencerminkan kondisi pembelajaran PAI yang sesungguhnya di sekolah tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar, kuesioner respons siswa, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, mencakup indikator makna dan dalil *rukhsah*, penerapan dalam ibadah, serta hikmah yang terkandung di dalamnya. Kuesioner diberikan untuk mengetahui respon dan motivasi siswa terhadap penerapan model TGT dengan menggunakan skala Likert empat tingkat (Sangat Setuju–Sangat Tidak Setuju). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa catatan hasil belajar, daftar hadir, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum digunakan, seluruh instrumen diuji *validitas* dan *reliabilitasnya* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Teknik analisis data dilakukan melalui tahap analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data rata-rata, median, dan modus dari hasil pretest dan posttest. Metode ini merujuk pada representasi statistik yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap informasi dengan merangkum dan mengidentifikasi pola dari sampel data tertentu (Sofwatillah et al., 2024). Sebelum uji hipotesis dilakukan, data diuji normalitas dan linearitasnya menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dan uji ANOVA. Uji Normalitas dilaksanakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan oleh peneliti diambil dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak (Wiriani, 2021). Menurut Sugiyono (Shabrina et al., 2020), uji linearitas digunakan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Apabila ditemukan hubungan yang linier, maka analisis regresi linier akan diterapkan. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear antar variabel.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi 0,572 ($> 0,05$) yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model TGT terhadap pengetahuan siswa pada materi *rukhsah*. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian, termasuk memperoleh izin dari pihak sekolah, menjamin kerahasiaan data siswa, dan melibatkan partisipasi siswa secara sukarela dalam kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pengetahuan siswa pada materi *rukhsah* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Cihampelas. Data diperoleh melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas kontrol (menggunakan metode konvensional) dan kelas eksperimen (menggunakan model TGT).

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1
Hasil Analisis Deskriptif

		Statistics			
		Pretest kontrol	Posttest kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0
Mean		67.75	71.50	56.63	80.88
Median		70.00	72.50	55.00	80.00
Mode		65 ^a	90	45	70

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen yang diajar dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan rata-rata dari 56,63 menjadi 80,88. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah hanya meningkat dari 67,75 menjadi 71,50. Artinya, model TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan nilai rata-rata siswa dibandingkan metode konvensional.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Model ini menekankan aktivitas permainan edukatif yang kompetitif namun tetap kooperatif, sebagaimana dijelaskan oleh Slavin dalam (Qurrotulayunsufyan & Mohammad Sugi Hartono, 2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan semangat belajar melalui interaksi sosial yang menyenangkan.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, dengan kriteria jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.111	40	.200*	.971	40	.396
Posttest	.138	40	.055	.963	40	.215

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis menggunakan metode statistik parametrik seperti uji linearitas dan regresi linear.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (X: Model TGT) dan variabel terikat (Y: Pengetahuan siswa) bersifat linear.

Adapun hasil uji linearitasnya sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

		Sum of		Mean		
		Squares	df	Square	F	Sig.
Between	(Combined)	1908.958	21	90.903	1.319	.279
Groups	Linearity	54.274	1	54.274	.788	.387
	Deviation from Linearity	1854.685	20	92.734	1.346	.265
Within Groups		1240.417	18	68.912		
Total		3149.375	39			

Nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar $0,265 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara model pembelajaran TGT dan pengetahuan siswa bersifat linear. Artinya, peningkatan penerapan model TGT diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa secara proporsional.

Hasil uji normalitas dan linearitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi kedua asumsi tersebut, artinya data berdistribusi normal dan hubungan antara variabel bersifat linear. Hal ini penting karena menjamin validitas penggunaan uji regresi linear dalam menganalisis hubungan antarvariabel. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang baik dapat menghasilkan pola hubungan yang terukur dan stabil antara variabel-variabel penelitian.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap pengetahuan siswa, dilakukan uji regresi linear sederhana.

Adapun hasil uji regresinya, sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil uji Regresi

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73.687	16.380	4.499	.000
	Model TGT	.108	.190	.092	.571

a. Dependent Variable: Pengetahuan_Siswa

Dari hasil uji regresi di atas, diketahui bahwa nilai Sig $0,572 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap pengetahuan siswa. Nilai t hitung yang rendah, yaitu $0,571$, juga memperkuat kesimpulan bahwa variabel bebas tidak secara signifikan menjelaskan perubahan pada variabel terikat. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT, sebagaimana diukur melalui kuesioner, tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dalam penelitian ini.

Hasil uji regresi linear menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa (Sig. = $0,572 > 0,05$). Meskipun demikian, secara empiris terdapat peningkatan nilai posttest yang berarti model ini tetap memberikan dampak positif secara praktis terhadap hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Amni et al., 2021) dan (Alfira & Syofyan, 2022) yang menjelaskan bahwa efektivitas TGT bergantung pada konteks materi dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran.

Model TGT mungkin lebih efektif pada materi yang bersifat praktis dan eksakta, sementara pada materi *Rukhsah* yang cenderung konseptual dan reflektif, pendekatan ini memerlukan adaptasi agar lebih kontekstual. Namun, sebagaimana dikemukakan oleh (Suardin et al., 2023), TGT tetap relevan karena mampu menumbuhkan sikap sportivitas, kerjasama, dan tanggung jawab dalam pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hasil analisis regresi, diketahui bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan siswa pada materi *rukhsah*. Meskipun secara deskriptif nilai rata-rata meningkat cukup besar, namun hasil uji inferensial menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT tidak selalu menghasilkan peningkatan pengetahuan yang kuat apabila konteks penerapan dan kesiapan pembelajaran belum optimal. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh karakteristik materi *rukhsah* yang lebih bersifat reflektif dan membutuhkan pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan atau aktivitas kompetitif. Menurut Vygotsky dalam (Masgumelar & Mustafa, 2021), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada interaksi sosial yang bermakna dan bimbingan guru yang sesuai dengan karakter materi.

Selain itu, faktor eksternal seperti waktu pelaksanaan yang terbatas, kesiapan guru dalam mengelola permainan edukatif, serta motivasi belajar siswa juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Seperti yang dijelaskan oleh (Suardin et al., 2023), TGT membutuhkan manajemen kelas yang baik agar suasana kompetisi tetap mendukung kolaborasi, bukan hanya sekadar permainan.

Meskipun hasil uji statistik tidak menunjukkan pengaruh signifikan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi penting dalam konteks pendidikan agama. Secara praktis, TGT terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Secara teoretis, hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang bersifat kompetitif perlu dikombinasikan dengan pendekatan reflektif untuk materi yang bersifat spiritual seperti *rukhsah*. Oleh karena itu, guru PAI dapat mengadaptasi model TGT menjadi versi yang lebih kontekstual, misalnya dengan menggabungkan permainan edukatif dengan diskusi nilai-nilai keagamaan, agar hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi *Rukhsah* di SMP Negeri 1 Cihampelas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa secara statistik, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,572 ($> 0,05$). Meskipun demikian, analisis deskriptif memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara praktis mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT dapat berfungsi sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi dan motivasi belajar, meskipun pengaruhnya terhadap peningkatan hasil kognitif belum signifikan secara statistik.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoretis dan praktis terhadap pengembangan model pembelajaran dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Secara teoretis, hasil ini memperluas pemahaman bahwa efektivitas model pembelajaran kooperatif seperti TGT bergantung pada kesesuaian konteks materi dan kesiapan guru dalam penerapannya. Dalam konteks materi *Rukhsah* yang bersifat reflektif dan spiritual, model berbasis permainan perlu diadaptasi agar tetap menumbuhkan nilai-nilai religius sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru PAI untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, dengan mengombinasikan unsur kompetisi dan refleksi nilai keagamaan. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam kajian efektivitas model TGT dengan mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi, sikap religius, dan interaksi sosial agar penerapannya dapat memberikan dampak yang lebih komprehensif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustina, I. R., Andinasari, A., & Lia, L. (2020). Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Zat Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.2491>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Ningsih, A. M. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Rukhsah Berbasis Digital Mind Mapping Dengan Menggunakan*. 2(April 2025), 173–181.
- Qurrotulayunufyan, & Mohammad Sugi Hartono. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septianingrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Saadjad, D. Y. (2021). Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk The Influence Of The TGT Learning Model Learning On The Learning Outcomes Of Students In Mts Negeri 1 Luwuk. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1–10.
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173.

<https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>

Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.

Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.

Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).