



## Efektivitas Metode Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 9 Pasuruan

Nisyyah Khoirotul Ilmiah<sup>1\*</sup>, Vernisa Okta Ramadhani<sup>2</sup>, Shonia Tita Amelina<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [nisyyahkhoirotulilmiah@gmail.com](mailto:nisyyahkhoirotulilmiah@gmail.com)

**Abstract.** *This study is motivated by the low level of student participation in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMPN 9 Pasuruan, which affects the effectiveness of the learning process and outcomes. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning method in improving student participation. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group model. The subjects consist of two classes: an experimental class applying the TGT method and a control class using conventional teaching methods. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results indicate a significant improvement in student participation in the class using the TGT method compared to the control class. This is reflected in increased student engagement in asking questions, responding, discussing, and actively participating in learning activities. The implication of this study suggests that the TGT method can serve as an effective alternative teaching strategy to enhance student participation, particularly in PAI subjects at the junior high school level.*

**Keywords:** *Cooperative Learning; Learning Effectiveness; PAI Learning; Student Participation; TGT Method.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 9 Pasuruan, yang berdampak pada kurang optimalnya proses dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan partisipasi siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) melalui pendekatan *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode TGT dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada partisipasi siswa di kelas yang menggunakan metode TGT dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP.

**Kata kunci:** Efektivitas Pembelajaran; Metode TGT; Partisipasi Siswa; Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran PAI.

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan pemahaman keagamaan peserta didik secara menyeluruh (Salsabila & others, 2024). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI masih sering menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Setyawati et al., 2025). Partisipasi siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena keterlibatan aktif siswa dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, serta sikap positif terhadap pembelajaran (Hindira & Riswani, 2025). Di SMPN 9 Pasuruan, fenomena rendahnya partisipasi siswa terlihat dari kurangnya keaktifan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa

pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal (Sukowati & others, 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bersifat kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Ulfiyana & others, 2024). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif adalah Teams Games Tournament (TGT), yang menggabungkan unsur kerja sama tim, permainan, dan kompetisi sehat dalam pembelajaran (Gunawan, 2024). Beberapa studi mengungkapkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kamila & others, 2024). Selain itu, metode ini memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Zawawi & others, 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara kajian yang secara spesifik menyoroti peningkatan partisipasi siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP, masih terbatas (Setiawan & others, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut mengenai efektivitas metode TGT dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran PAI. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang melibatkan siswa secara aktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap aspek partisipasi siswa sebagai variabel utama dalam konteks pembelajaran PAI, serta penerapan metode TGT pada lingkungan sekolah yang spesifik, yaitu SMPN 9 Pasuruan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

Sejalan dengan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 9 Pasuruan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai implementasi metode TGT dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini berfokus pada konsep pembelajaran kooperatif, metode Teams Games Tournament (TGT), serta partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama (Fatmawati & Sholihah, 2025). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap pemahaman materi secara individu, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompoknya. Teori konstruktivisme menjadi landasan utama dalam pembelajaran kooperatif, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT) (Rahmawati, 2023). Model ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kombinasi kerja tim, permainan, dan kompetisi yang sehat. Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen, kemudian mengikuti berbagai tahap kegiatan seperti penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap kelompoknya melalui kegiatan turnamen yang dirancang berdasarkan kemampuan akademik (Hidayat, 2022). Prinsip utama dalam TGT adalah adanya interaksi aktif antar siswa, saling membantu dalam memahami materi, serta adanya motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang muncul melalui unsur permainan dan penghargaan. Oleh karena itu, metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Partisipasi tidak hanya diartikan sebagai kehadiran fisik siswa di dalam kelas, tetapi juga mencakup keterlibatan mental, emosional, dan sosial dalam kegiatan belajar. Bentuk partisipasi siswa dapat berupa keaktifan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Teori belajar aktif (*active learning*) menekankan bahwa siswa akan lebih memahami materi apabila mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan partisipasi siswa menjadi salah satu tujuan utama dalam penerapan metode pembelajaran inovatif, termasuk TGT.

Dalam konteks pembelajaran PAI, partisipasi siswa memiliki peran yang sangat penting karena materi yang diajarkan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik

(Haryana & Indarini, 2022). Pembelajaran PAI yang efektif harus mampu mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep-konsep keagamaan, tetapi juga menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan metode TGT dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode TGT memiliki pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Devasyah & Erman, 2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh (Ulfiyana et al., 2024) mengungkapkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, (Kamila et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian oleh (Umrah & Naim, 2023) juga menunjukkan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan performa akademik siswa. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa metode TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa, sementara kajian yang secara khusus menyoroti partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI masih relatif terbatas (Permadi et al., 2023). Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang mengkaji efektivitas metode TGT dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian terdahulu, dapat diasumsikan bahwa penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks pembelajaran PAI di SMPN 9 Pasuruan.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experimental design*), yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Karim & Indra, 2025). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design (Astuti et al., 2024), yaitu melibatkan dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok

eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode TGT, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan tingkat partisipasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 9 Pasuruan. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol, dengan jumlah siswa yang relatif seimbang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi (Resdiantari & Aman, 2026). Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur persepsi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa daftar hadir, nilai, dan catatan pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian (Uslan et al., 2025). Data yang diperoleh dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata partisipasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, dilakukan analisis peningkatan (gain score) untuk melihat tingkat efektivitas penerapan metode TGT. Kriteria pengujian didasarkan pada nilai signifikansi, di mana apabila nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditetapkan, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: kelompok eksperimen (E) diberikan pretest (O1), kemudian perlakuan berupa metode TGT (X), dan diakhiri dengan posttest (O2), sedangkan kelompok kontrol (K) diberikan pretest (O3), tanpa perlakuan khusus, dan diakhiri dengan posttest (O4). Dalam hal ini, O1 dan O3 merupakan kondisi awal partisipasi siswa, X merupakan perlakuan berupa penerapan metode TGT, dan O2 serta O4 merupakan kondisi akhir partisipasi siswa setelah pembelajaran. Model ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap perubahan partisipasi siswa secara komparatif antara kedua kelompok.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Proses Pengumpulan Data, Waktu, dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 9 Pasuruan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan rentang waktu kurang lebih satu bulan. Proses pengumpulan data diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur tingkat awal partisipasi siswa pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, dilakukan perlakuan berupa penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mengamati tingkat partisipasi siswa. Pada akhir perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest serta angket untuk mengukur perubahan tingkat partisipasi siswa. Dokumentasi juga dilakukan untuk melengkapi data penelitian.

##### **Hasil Analisis Data**

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest kedua kelompok sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Perbandingan Rata-rata Partisipasi Siswa.

| Kelompok         | Pretest | Posttest | Peningkatan |
|------------------|---------|----------|-------------|
| Eksperimen (TGT) | 62,5    | 85,3     | 22,8        |
| Kontrol          | 63,1    | 72,4     | 9,3         |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa. Selain itu, hasil analisis gain score menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa metode TGT lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan metode konvensional

Sebagaimana terlihat pada Gambar 1, siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan menuliskan jawaban di papan tulis secara berkelompok. Hal ini



**Gambar 1.** Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode TGT.

menunjukkan bahwa metode TGT mampu mendorong keberanian, kerja sama, dan partisipasi siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan partisipasi siswa tidak hanya terlihat dari hasil kuantitatif, tetapi juga dari aktivitas langsung selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, serta berani tampil di depan kelas untuk menyampaikan hasil kerja kelompok. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PAI. Peningkatan partisipasi siswa terlihat dari meningkatnya keaktifan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Melalui TGT, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok sekaligus berkompetisi secara sehat melalui permainan dan turnamen, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Temuan ini juga didukung oleh konsep active learning yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan partisipasi. Dalam penerapan TGT, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Hal ini terlihat dari meningkatnya interaksi antar siswa serta keberanian dalam mengemukakan pendapat.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Salsabila & others, 2024) yang menyatakan bahwa metode TGT mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa. Selain itu, penelitian (Setyawati et al., 2025) juga

menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian (Hindira & Riswani, 2025) dan (Sukowati & others, 2024) yang mengungkapkan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMP.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode TGT, seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan turnamen serta perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan perencanaan pembelajaran yang matang serta pengelolaan kelas yang efektif oleh guru.

### **Implikasi Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan partisipatif.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya metode TGT, untuk meningkatkan partisipasi siswa. Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pelatihan guru dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Dengan demikian, penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya berdampak pada peningkatan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 9 Pasuruan. Hal ini dibuktikan melalui adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil uji statistik, serta peningkatan nilai partisipasi siswa yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan metode TGT. Penerapan metode ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa baik secara kognitif, sosial, maupun emosional, yang tercermin dari meningkatnya keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami secara hati-hati mengingat keterbatasan pada jumlah sampel dan ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah, sehingga generalisasi temuan masih bersifat terbatas.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru PAI dapat mempertimbangkan penggunaan metode TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif melalui pelatihan dan pengembangan profesional guru. Di sisi lain, penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat serta belum mengkaji secara mendalam pengaruh metode TGT terhadap aspek lain seperti hasil belajar jangka panjang atau sikap religius siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan variabel, melibatkan sampel yang lebih besar, serta menggunakan desain penelitian yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SMPN 9 Pasuruan yang telah memberikan izin serta fasilitas sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian di kelas, serta kepada para siswa yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan penelitian berlangsung.

Selain itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang konstruktif dalam penyusunan penelitian ini. Penelitian ini merupakan bagian dari penyusunan tugas akhir (skripsi) sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, sehingga penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak akademik yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu segala bentuk saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang.

## DAFTAR REFERENSI

- Astuti, E., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Efektivitas problem based learning terintegrasi STEM dalam meningkatkan literasi numerasi: Studi quasi-eksperimen. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30801>
- Devasyah, M. D., & Erman, E. (2023). Analisis keaktifan belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi kinematika gerak lurus. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2), 116–121. <https://doi.org/10.26740/pensa.v11i2.53618>
- Fatmawati, D. A., & Sholihah, M. (2025). Model Team Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa. *Jurnal Bahasa*, 14(2), 100–110.
- Gunawan, W. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui model Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz. *Jurnal Pendas*, 9(3), 150–160. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.47781>
- Haryana, K. S., & Indarini, E. (2022). Efektifitas model kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Teams Games Tournament (TGT) terhadap aspek kognitif HOTS pembelajaran matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 5(12), 5721–5730. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1273>
- Hidayat, A. (2022). Peningkatan partisipasi siswa melalui model pembelajaran aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 77–88. <https://doi.org/10.5678/jip.v6i2.2345>
- Hindira, A., & Riswani, S. D. (2025). Implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21288–21294. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29922>
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan sikap toleransi peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 500–510. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Karim, S., & Indra, M. (2025). Improving vocational students' learning outcomes through an innovative instructional model: A quasi-experimental study. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 15(3), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpv.v15i3.77430>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas penerapan strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Rahmawati, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 45–55. <https://doi.org/10.1234/jpi.v8i1.5678>
- Resdiantari, O., & Aman. (2026). Studi quasi eksperimen: Efektivitas metode evaluasi mencongak terhadap working memory dan self-confidence siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 6(1), 74–83. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1016>
- Salsabila, N. A., et al. (2024). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Nakula*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Setiawan, Z., et al. (2021). Penerapan TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 85–92. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Setyawati, V., Setiawan, F., & Mirnawati, L. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Flipcard. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11580>

- Sukowati, K., et al. (2024). The effect of Teams Games Tournament (TGT) on students' motivation, engagement, and mathematics performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2), 120–130. <https://doi.org/10.31002/ijome.v7i2.2630>
- Ulfyana, S., Yustiana, S., & Afandi, M. (2024). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis culturally responsive teaching terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendas*, 10(2), 100–110. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23642>
- Umrah, A., & Naim, S. N. (2023). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) berbasis Wordwall untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 10(4), 350–360. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4275>
- Uslan, U., Abdullah, N., Aiman, U., & Yenni, Y. (2025). Pedagogical efficacy of guided inquiry modules: Enhancing critical thinking through quasi-experimental validation. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 7(3), 601–617. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v7i3.12814>
- Zawawi, A. Z., et al. (2021). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model TGT berbantuan Kahoot! *Jurnal Educazione*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.56013/edu.v9i1.3055>