



Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Karawang Barat

Muhammad Galih Pratama

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 2 Oktober 2024
Revised: 13 Oktober 2024
Accepted: 30 Oktober 2024

Abstract

Learning interest is an important factor that affects learning outcomes and motivates students to be active in learning. The Team Games Tournament (TGT) method effectively increases learning interest by combining elements of games and team competition, creating a fun and dynamic learning atmosphere. TGT encourages active participation, cooperation, and healthy competition, thus increasing students' interest in learning. This study aims to: 1) Know the implementation of the TGT type cooperative learning method in PAI subjects in class VII of SMPN 2 West Karawang, 2) Knowing the interest in learning PAI in class VII of SMPN 2 West Karawang, and 3) Knowing the effect of TGT type cooperative learning method on students' interest in learning PAI subjects in class VII of SMPN 2 West Karawang. This research approach is quantitative with ex post facto method. The sample consisted of 80 respondents from a population of 409 people, selected by cluster random sampling technique. Data were collected through questionnaires and documentation, then analyzed using descriptive and inferential data analysis. The research results indicate: 1) The depiction of the Team Games Tournament method in Islamic education for seventh-grade students at SMPN 2 Karawang Barat is mostly in the medium category with 58 respondents (73%), 2) The depiction of learning interest in Islamic education for seventh-grade students at SMPN 2 Karawang Barat is mostly in the medium category with 59 respondents (74%), and 3) The Team Games Tournament method has an impact on learning interest in Islamic education for seventh-grade students at SMPN 2 Karawang Barat. This is evidenced by a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. The impact of the Team Games Tournament method on learning interest is 62.8%.

Keywords: Team Games Tournament Method, Learning Interest, Islamic Education

(*) Corresponding Author: mgalihpratama@gmail.com

How to Cite: Pratama, M. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2.B), 158-165. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11554>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan faktor krusial yang menentukan keberlanjutan pembangunan. Selain itu, pendidikan sangat penting bagi setiap individu karena kemajuan dalam berbagai bidang seperti teknologi informasi, sosial, dan budaya dapat dicapai melalui ketersediaan lembaga pendidikan. Berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 03 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi, 2020) mengenai karakteristik proses pembelajaran, yang diatur dalam pasal 10 ayat (2), pembelajaran harus memiliki sifat interaktif, holistik, integratif, ilmiah, kontekstual, tematik, efisien, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Keberhasilan suatu metode pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar.

Menurut Slameto dalam (Salsabila & Puspitasari, 2020), terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar, yakni faktor internal yang terkait dengan kondisi dari dalam diri individu. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor dari luar diri individu, terutama yang terkait dengan lingkungan sekolah, meliputi kurikulum, metode pengajaran, hubungan antar anggota sekolah, disiplin di sekolah, peralatan pembelajaran, kondisi bangunan, dan perpustakaan. Melihat pentingnya minat dalam sebuah proses pembelajaran tentunya menjadi sebuah pertimbangan untuk para guru Pendidikan agama islam dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikatakan (Sawani, 2022) dalam jurnalnya masalah minat juga dapat disebabkan oleh keterbatasan guru yang hanya mengandalkan satu metode, yaitu metode ceramah. Penggunaan hanya satu metode ini dapat menyebabkan kebosanan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran cooperative learning tipe TGT. David de Vries dan Keith Edward memperkenalkan serta menerapkan Model TGT pada tahun 1972, yang kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh de Vries dan Slavin pada tahun 1978 (Seprina et al., 2022). Menurut slavin dalam (Utami, 2018) Pengembangan Model Pembelajaran TGT dipicu oleh persaingan siswa yang tidak sehat dan konflik antar ras di dalam kelas. Suasana kelas dalam konteks pembelajaran dapat terganggu akibat konflik antar siswa dan persaingan yang tidak sehat. Menurut (Saputra, 2022) ada beberapa kelebihan tipe TGT, pertama, tipe TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang kreativitas belajar dengan cara yang menyenangkan. Kedua, model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SMP Negeri 2 Karawang Barat, terdapat beberapa pendidik yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) diantaranya diterapkan oleh guru pendidikan agama islam. Dari hasil wawancara peneliti guru mengatakan bahwa metode team games tournament ini efektif atau memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa. Peserta didik juga menjadi lebih aktif bertanya dan terlihat lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Namun disisi lain ada beberapa peserta didik yang terlihat pasif dan hanya sekedar ikut dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik di SMP Negeri 2 Karawang Barat. Sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi dengan persaingan dalam games yang diterapkan pada metode pembelajaran team games tournament. Oleh karena itu, memperhatikan kesenjangan yang terlihat di antara peserta didik, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian guna memahami realitas peserta didik terkait penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap minat belajar pendidikan agama islam. Inilah yang menjadi latar belakang peneliti dalam memilih judul penelitian ini.

METHODS

Dalam penelitian ini, pendekatan yang dipilih adalah penelitian kuantitatif yang berlandaskan perspektif positivis. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *ex post facto*. Menurut (Hermawan, 2019) Penelitian *ex post facto* adalah jenis penelitian dimana peneliti mencoba untuk mengidentifikasi faktor-faktor

penyebab suatu fenomena yang telah terjadi tanpa melakukan perlakuan atau intervensi langsung pada variabel-variabel bebas.

Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas 1 SMPN 2 Karawang, terdiri dari 10 kelas dengan total populasi 409 orang, lalu pengambilan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling* dengan total sampling 80 orang. Teknik pengambilan data dengan menyebarkan angket kepada responden, dokumentasi, dan observasi.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Metode Team Games Tournament Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Karawang Barat

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif metode team games tournament (X) pada siswa kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat dengan sampel 80 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,96 dan standar deviasi sebesar 8,85. Hal ini menunjukkan bahwa metode team games tournament diminati oleh peserta didik. Sebab metode team games tournament dalam penerapannya menggunakan team atau kelompok yang dibuat secara heterogen, games atau permainan dan tournament atau kompetisi. Pendekatan pembelajaran kooperatif teams games tournament (TGT) mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan memberikan insentif untuk membaca untuk mencapai nilai yang lebih tinggi. (Misgirawanti, 2019).

Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Karawang Barat

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data minat belajar (Y) pada siswa kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat dengan sampel 80 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,93 dan standar deviasi sebesar 7,84. Hal ini sejalan dengan pandangan Slameto (2010) yang menyatakan bahwa minat berpengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran. Ketika siswa menganggap materi pelajaran tidak menarik, mereka cenderung tidak belajar secara efektif karena kurangnya keterlibatan dengan materi tersebut.

Metode Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Karawang Barat

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 25, setelah dilakukan analisis deskriptif pada masing-masing variabel yaitu metode team games tournament (X) dan minat belajar (Y), langkah selanjutnya adalah melakukan analisis inferensial melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Pada uji normalitas dengan taraf signifikansi (Sig.) 0,05, diperoleh nilai sebesar 0,200, yang berarti data terdistribusi normal ($0,200 > 0,05$). Selanjutnya, uji linearitas dilakukan dengan taraf signifikansi (Sig.) 0,05 dan menghasilkan nilai 0,059, menunjukkan bahwa hubungan antara metode team games tournament dan minat belajar adalah linear ($0,059 > 0,05$).

Hasil ini menunjukkan bahwa metode team games tournament mempunyai pengaruh terhadap minat belajar pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat. Sebab metode team games tournament menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Para peserta didik bisa belajar dan berpikir bersama dengan kelompoknya yang dibuat secara heterogen, belajar sambil bermain yang

sudah disiapkan oleh guru dan ada persaingan yang sehat antar kelompok untuk mendapatkan nilai tertinggi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Fitri, 2019), judul penelitian ini mencakup penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangkaraya, yang menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Dalam model pembelajaran TGT, siswa aktif berkolaborasi dalam kelompok belajar yang terdiri dari beragam kemampuan, sementara setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman materi. Mereka berpartisipasi dalam permainan dan turnamen selama proses pembelajaran, yang meningkatkan ketertarikan, kegembiraan, dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini merangsang antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Discussion

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar pendidikan agama Islam. Penerapan metode TGT mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pemahaman materi yang diajarkan. Melalui permainan dan turnamen yang diadakan dalam kelompok belajar heterogen, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga saling membantu dan berkompetisi secara sehat, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Metode TGT juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih termotivasi karena mereka bisa belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih tertarik dan fokus pada materi yang dipelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Team Games Tournament efektif dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

CONCLUSION

Gambaran metode team games tournament pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat pada kategori rendah sebesar 14%, kategori sedang 73% dan kategori tinggi 14%. Dari data tersebut bahwa metode team games tournament pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 73%.

Gambaran minat belajar pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat pada kategori rendah sebesar 13%, kategori sedang 74%, dan kategori tinggi 14%. Dari data tersebut bahwa minat belajar pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 74%.

Metode team games tournament mempunyai pengaruh terhadap minat belajar pada peserta didik kelas VII di SMPN 2 Karawang Barat. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh metode team games tournament terhadap minat belajar adalah sebesar 62,8%. Dan nilai pearson correlation sebesar 0,789 yang termasuk ke dalam kategori korelasi kuat. Dari data tersebut bahwa metode team games tournament

terhadap minat belajar memiliki korelasi dengan derajat korelasi kuat dan memiliki bentuk hubungan yang positif. Artinya, semakin tinggi metode team games tournament (X) maka akan semakin tinggi pula minat belajar (Y)

REFERENCES

- Abdul. Wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan presgtasi).
- Al-Kafi. (2008). *Mushaf Al-Qur'an*. CV Penerbit Diponegoro.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, Z. S., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek* (cet 13). Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=217760>
- Aziz, A. (2018). *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V SD Islam Darul Mu'minin Kota Tangerang*. 1–83.
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). *Memilih metode penelitian yang tepat: bagi penelitian bidang ilmu manajemen*. 5(April), 287–292.
- Dedih, U., Zakiyah, Y. Qi., & Melina, O. J. (2019). *Perhatian Orang Tua Dalam Pendidikan Keagamaan Anak Di Rumah Hubungannya Dengan Perilaku Mereka Di Lingkungan Sekolah*. 8(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Farida, N. A., & Nurhasan, N. (2023). Metode Pembelajaran Guru Aqidah Akhlak:(Penelitian di Kelas XI IPS 2 MA Ar Rosyidiyah Bandung). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 7(02), 110–117.
- Hamim, A. H., Muhidin, M., & Ruswandi, U. (2022). Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 220–231. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hasyim, A., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). *Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI Aikahasyim88@gmail.com Keywords : Model Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes PAI suatu pertolongan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang telah me*. 5(2), 4–12.

- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif & mixed methode* (Cet 1). Hidayatul Quran Kuningan.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Ishak. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam. *Fitua: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167–178.
- Kasmawati. (2018). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jii.v11i1.578>
- Makbul, M. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta Didik Sma Pondok Pesantren Modern Darul Falah Enrekang. *Skripsi*, 6–63. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12888/>
- Marta, K. (2020). Metode Pendidikan Multikultural Bagi Siswa/I Kristen Di Sman 1 Lawang Kidul. *Jurnal Matetes Stt*, 1(1), 40–47.
- Musdalipa, Razak, F., & Jaya, A. A. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Y. sari Sari (ed.)). Mitra Cendekia Media.
- Nalendra, A. R. A. (2021). Statistika Seri Dasar Dengan SPSS. In *Media Sains Indonesia : Bandung*. Media Sains Indonesia.
- Ningtyas, K. R., Retno, R. S., & Trijono, P. (2023). Meningkatkan Minat Baca Melalui Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Dengan Pemanfaatan Pojok Baca Kelas Pada Siswa Kelas Vi Sdn Wonokerto Kabupaten Kediri. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1630–1643.
- Nuryanti, Ri. (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*. 20, 40–51.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 03 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi, (2020).
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."* Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Rahmani, A. P. (2021). Penerapan Metode Blended learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Selama Masa Pandemi Covid-19. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 60.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (Effendy Am). Cipta Media Nusantar.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Muzakkir (ed.)). Pusaka Almaida.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan,*

- Dan Supervisi Pendidikan*), 5(2), 191.
<https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Saputra, I. F. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 02 Way Tenong Lampung Barat*.
- Saputri, I. D., Siswanto, J., & Sukamto. (2022). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(02), 427–436. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1797>
- Sari, D. (2020). *Pengaruh Model Pembela Jaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Iv Sdn 27 Taba Lagan Kabupaten Bengkulu Tengah*. 1–96.
- Sawani, R. (2022). Rendahnya Minat Siswa SMP Negeri 28 Bengkulu Tengah Dalam Belajar Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 239–244.
- Seprina, R., Yuliana, & Apdelmi. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA. *Jurnal Nirwasita*, 3(2), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7110810>
- Septianni, A. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 189–200.
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.119>
- Sitti, H. (2019). Pendidikan Estetika Dan Karakter Peduli Lingkungan Sekolah. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 97. <https://doi.org/10.32672/si.v20i1.997>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian administrasi*. Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=25444>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D* (sutopo (ed.); cet 3). Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=26594>
- Sulfemi, W. B. (2018). Pengaruh Disiplin Ibadah Sholat, Lingkungan Sekolah, Dan Intelegensi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 166–178. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.474>
- Suryabrata, S. (2005). *Metodologi penelitian* (2nd ed.). Raja Grafindo. <http://elibrary.poltekkes-medan.ac.id:8080/opac/detail-opac?id=3518>
- Thobroni, M. (2013). *Belajar & pembelajaran: pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Ar-Ruzz Media.
- Tukiran, & Andriani, A. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Games-Tournaments (TGT). *Proceeding of The URECOL*, 224–228.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81.

- <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas Dan Reliabilitas Penelitian. In *Penerbit Mitra Wacana Media*. Mitra Wacana Media.
- Fitri, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Mis Hidayatul Insan Palangkaraya. 2020(1), 473–484.
- Lintong, M. M., & Kilis, R. G. (2023). Pengaruh Penghayatan Nilai-nilai Pancasila terhadap Sikap Moderasi Beragama pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tomohon. *ECCE: Jurnal Pendidikan Pastoral Kateketik*, 1(1), 25–40. <https://doi.org/10.59975/ecce.v1i1.3>
- Misgirawanti. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik Materi Sistem Gerak Kelas VIII Mts AN-NUR PALANGKA RAYA. 96. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2179/%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2179/1/Skripsi Misgirawanti-1501140426.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2179/%0Ahttp://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2179/1/Skripsi%20Misgirawanti-1501140426.pdf)
- Nurchahyo, B., & Riskayanto, R. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i1.12026>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Cet 5). Rineka Cipta. <https://inlisite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20726>
- Yusuf, M. A., Herman, Trisnawati, Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331–133344.