



## PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI MAN 2 BUKITTINGGI

**Serly Deswintasari<sup>1</sup>, Zulfani Sesmiarni<sup>2</sup>, Supratman Zakir<sup>3</sup>, Liza Efriyanti<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat  
26181

Email : [sdeswintasari@gmail.com](mailto:sdeswintasari@gmail.com), [zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id](mailto:zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id),  
[supratman@uinbukittinggi.ac.id](mailto:supratman@uinbukittinggi.ac.id), [lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id](mailto:lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id)

**Abstract.** *This study was motivated by the dominance of conventional teaching methods that result in low student learning outcomes and limited student participation in classroom activities. Such conditions tend to make students passive and focused only on listening. One instructional approach that can enhance student engagement and learning outcomes is the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type. This study aimed to analyze the effect of implementing the TGT cooperative learning model on the Informatics learning outcomes of tenth-grade students at MAN 2 Bukittinggi. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research sample consisted of class XE7 as the control group and class XE1 as the experimental group. Data were collected through achievement tests and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results indicated that the average learning outcomes of students in the experimental class were higher than those in the control class, with a statistically significant difference. Therefore, it can be concluded that the TGT cooperative learning model has a significant effect on students' Informatics learning outcomes.*

**Keywords:** *cooperative learning model, Team Games Tournament, learning outcomes, Informatics.*

**Abstrak** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan siswa cenderung pasif dan hanya berperan sebagai pendengar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di MAN 2 Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen berupa pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas XE7 sebagai kelas kontrol dan kelas XE1 sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta terdapat perbedaan signifikan antara keduanya. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran kooperatif, Team Games Tournament, hasil belajar, Informatika.

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi kemajuan ilmu dan teknologi yang terus berkembang. Seiring dengan perubahan zaman, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi elemen yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.(Ujud et al., 2023)

Usaha pencapaian tujuan tersebut harus melalui suatu proses atau aktivitas yang disebut dengan belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan dinamis, di mana individu mengalami perubahan signifikan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku mereka sebagai hasil dari pengalaman, pengajaran, atau latihan. Proses ini tidak hanya terbatas pada akuisisi pengetahuan baru, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan praktis dan modifikasi perilaku. Dengan melalui pengalaman langsung, interaksi dengan orang lain, pengajaran formal, atau latihan berulang, individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam kerangka pemahaman yang sudah ada.(Herawati, 2018)

Adapun pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar ini mencerminkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan, serta bagaimana mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil belajar juga mencakup sikap dan nilai yang terbentuk selama proses pembelajaran, serta keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam berbagai situasi.(Ulfah & Opan Arifudin, 2021). Hasil belajar yangl dicapai olehl siswa sangatl terkait dengan perumusan tujuanl pengajaran yang telah disusun oleh gurul sebelumnya. Selain itu, faktor inil juga dipengaruhil oleh kemampuanl gurul dalaml merancang prosesl pembelajaran. Olehl karena itu, penting bagil gurul untukl memahami taksonomi hasil pembelajaran yangl selama inil dijadikan pedoman dalam menetapkan tujuan pengajaran.

Secara umum, tujuan pengajaran dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. (Rahima et al., 2023)

Dalam ranah pendidikan, model pembelajaran kooperatif diakui sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. (Ali, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team games tournament) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda. (Indah Nurbaiti et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam proses pendidikan. Model ini mendorong interaksi sosial di antara siswa, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. TGT (Team Games Tournament) melibatkan siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok, di mana mereka bersaing melawan tim lain untuk mendapatkan poin bagi kelompok mereka ((Tika Haironisa et al., 2023)).

MAN 2 Bukittinggi merupakan salah satu lembaga pendidikan di bawah naungan kementerian agama yang terletak di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis di MAN 2 Bukittinggi pada tanggal 18 Oktober 2024 dengan guru mata pelajaran Informatika Ibu Fadilla, S.Pd diperoleh data hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa pada ulangan harian semester 1. Tahun Pelajaran 2024/2025 yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Siswa yang dikatakan tuntas apabila skor hasil belajar siswa mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Presentase ketuntasan belajar siswa MAN 2 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran Informatika kelas X dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Nilai UH Informatika

| Kelas         | Jumlah Siswa    | Nilai $\geq$ dari 80 | Nilai < dari 80 |
|---------------|-----------------|----------------------|-----------------|
| XE1           | 36 orang        | 14 orang             | 22 orang        |
| XE7           | 36 orang        | 5 orang              | 31 orang        |
| <b>Jumlah</b> | <b>72 orang</b> | <b>19 orang</b>      | <b>53 orang</b> |

Sumber : Guru Bidang Studi

Salah satu alasan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya motivasi dan minat mereka dalam pelajaran informatika. Salah satu faktornya adalah penggunaan metode pengajaran yang monoton dan tidak memenuhi keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Siswa seringkali merasa kurang termotivasi oleh cara belajar yang tidak memberi kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan dengan teman-teman sekelas. Dalam konteks ini, model pembelajaran kooperatif sangat relevan, karena mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan saling menghargai. Dengan menerapkan model ini di MAN 2 Bukittinggi, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar akademik siswa sekaligus membentuk karakter positif.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Penelitian dilakukan dengan membandingkan kelas eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X MAN 2 Bukittinggi yang berjumlah 383 siswa, tersebar dalam 11 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan menetapkan kelas XE1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XE7 sebagai kelas kontrol, berdasarkan pertimbangan kesesuaian karakteristik kelas dengan tujuan penelitian. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diterapkan melalui beberapa tahapan yang saling terintegrasi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif. Tahap awal diawali dengan penyajian materi oleh guru untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok heterogen agar siswa dapat saling bekerja sama. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan edukatif berbasis soal yang mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, serta kerja

sama tim. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan turnamen antarkelompok yang menciptakan suasana kompetitif secara sehat, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran ditutup dengan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik sebagai bentuk apresiasi. Secara keseluruhan, penerapan model TGT diharapkan mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X MAN 2 Bukittinggi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil dari posttest menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (kelas eksperimen) memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen mencapai 87,22, dengan nilai tertinggi mencapai 100, yang mencerminkan pencapaian luar biasa dari beberapa siswa yang berhasil memahami materi dengan sangat baik. Di sisi lain, rata-rata nilai kelas kontrol hanya 75,28, dengan nilai tertinggi 90, yang menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang meraih hasil baik, secara keseluruhan, performa mereka masih berada di bawah kelas eksperimen.

Distribusi nilai juga memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Di kelas eksperimen, sebagian besar siswa berada dalam kategori sangat baik dan baik, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif dan kolaboratif dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Sebaliknya, di kelas kontrol, mayoritas siswa berada dalam kategori cukup, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan tidak cukup efektif dalam mendorong pemahaman yang mendalam terhadap materi. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* tidak hanya meningkatkan nilai akademis, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa dalam proses belajar.

*Tabel 1 Distribusi Frekuensi Posttest Eksprimen*

| Nilai Kelas Interval | Frekuensi | Presentase % |
|----------------------|-----------|--------------|
| 70                   | 1         | 2,8          |
| 75                   | 4         | 11,1         |
| 80                   | 6         | 16,7         |
| 85                   | 7         | 19,4         |
| 90                   | 8         | 22,2         |
| 95                   | 5         | 13,9         |
| 100                  | 5         | 13,9         |
| Jumlah               | N = 36    | 100          |

*Tabel 2 Distribusi Frekuensi Posttest Kontrol*

| Nilai Kelas Interval | Frekuensi | Presentase % |
|----------------------|-----------|--------------|
| 60                   | 4         | 11,1         |
| 65                   | 4         | 11,1         |
| 70                   | 5         | 13,9         |
| 75                   | 7         | 19,4         |
| 80                   | 8         | 22,2         |
| 85                   | 5         | 13,9         |
| 90                   | 3         | 8,3          |
| Jumlah               | N = 36    | 100          |

### 1.1 Hasil Uji Statistik

#### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil belajar siswa dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) terdistribusi secara normal, yang merupakan salah satu syarat penting dalam penerapan uji parametrik. Pengujian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui aplikasi SPSS versi 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas eksperimen adalah 0,075, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 0,058. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa di kedua kelompok mengikuti distribusi normal. Ini menunjukkan bahwa asumsi dasar untuk menggunakan uji-t telah terpenuhi.

*Tabel 3 Uji Normalitas Kelas Eksprimen*

| Tests of Normality              |                                 |    |      |              |    |      |
|---------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                 | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Nilai Posttest kelas eksperimen | .131                            | 36 | .124 | .945         | 36 | .075 |

a. Lilliefors Significance Correction

*Tabel 4 Uji Normalitas Kelas Kontrol*

| Tests of Normality     |                                 |    |      |              |    |      |
|------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                        | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                        | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Posttest kelas kontrol | .146                            | 36 | .051 | .942         | 36 | .058 |

a. Lilliefors Significance Correction

## 2. Uji Homogenitas

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah varians data dari kedua kelompok bersifat homogen atau seragam. Pengujian ini menggunakan Levene's Test for Equality of Variances. Hasil dari pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,784, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Ini berarti bahwa kedua kelas memiliki keragaman data yang sebanding, sehingga perbandingan antara keduanya dapat dilakukan secara adil.

*Tabel 5 Uji Homogenitas*

| Test of Homogeneity of Variance |                                      |                  |     |        |      |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
|                                 |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| Hasil belajar informatika       | Based on Mean                        | .076             | 1   | 70     | .784 |
|                                 | Based on Median                      | .060             | 1   | 70     | .807 |
|                                 | Based on Median and with adjusted df | .060             | 1   | 68.562 | .807 |
|                                 | Based on trimmed mean                | .077             | 1   | 70     | .782 |

## 3. Uji t

Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya adalah melakukan uji-t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis uji -t menggunakan SPSS

menunjukkan nilai signifikansi (Sig . 2-tailed ) sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Dengan kata lain, penolakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) memberikan bukti yang kuat bahwa penerapan model pembelajaran TGT berdampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika. Temuan ini memperkuat argumen bahwa inovasi dalam pendekatan pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

Tabel 6 Uji t

| Independent Samples Test  |                             |                                         |      |       |        |                 |                              |                       |                                           |        |
|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|-------|--------|-----------------|------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------|--------|
|                           |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      |       |        |                 | t-test for Equality of Means |                       |                                           |        |
|                           |                             | F                                       | Sig. | t     | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference              | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
| Hasil belajar informatika | Equal variances assumed     | .076                                    | .784 | 5.869 | 70     | .000            | 11.944                       | 2.035                 | 7.885                                     | 16.004 |
|                           | Equal variances not assumed |                                         |      | 5.869 | 69.641 | .000            | 11.944                       | 2.035                 | 7.885                                     | 16.004 |

## Pembahasan

Proses model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dilaksanakan dengan membagi kelas eksperimen menjadi 6 kelompok heterogen, masing-masing beranggotakan 6 siswa. Pembagian kelompok dengan pertimbangan keseimbangan kemampuan akademik dan gender. Platform Wordwall dipilih sebagai media game interaktif karena fiturnya yang memungkinkan penyajian berbagai jenis kuis, mulai dari pencocokan kata, kuis pilihan ganda, hingga permainan open the box.

Berikut adalah bentuk soal yang digunakan dalam game edukasi worldwall :



**Gambar 1 Soal Pilihan Ganda**



**Gambar 2 Pencocokan Kata**



**Gambar 3 Open The Box**



Berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan, terlihat dengan jelas bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang terlibat dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), menunjukkan hasil yang lebih baik dan lebih memuaskan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi secara positif terhadap pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti TGT

memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Johnson, model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa, keterampilan sosial, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung dalam proses belajar. (David W. Johnson and Roger T. Johnson, 2015)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, di mana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan bersaing dalam permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. (Tgk et al., 2011)

Dari data yang diperoleh, rata-rata nilai siswa kelas eksperimen adalah 87,22, sedangkan kelas kontrol hanya 75,28. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih mampu memahami materi teknologi informasi dan komunikasi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig 2-tailed adalah 0,000 yang berarti  $H_0$  ditolak. Ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penemuan ini mendukung hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X MAN 2 Bukittinggi. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang jelas pada rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang

menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat dari rata-rata nilai, tetapi juga dari distribusi hasil belajar siswa, di mana sebagian besar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dan baik, sedangkan pada kelas kontrol mayoritas siswa berada pada kategori cukup. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif, sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- 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>
- David W. Johnson and Roger T. Johnson. (2015). *Learning Together And Alone, To Appear In: Better: Evidence-based Education* (p. 7).
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Indah Nurbaiti, Bambang Trisno, & Endang Sukawati. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII DI MTS Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 678–684. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.340>
- Rahima, L., Sesmiarni, Z., & Wati, S. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Sungai Puar Charles Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(2).
- Tgk, J., Di, C., & Aceh, B. (2011). *Evilinyanida, Model Pembelajaran... II*, 21–27.
- Tika Haironisa, Supriadi Supriadi, Fajriani Arsyah, & Ulfa Rahmi. (2023). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas VII Di MTS Pembangunan Pulau Punjung. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(4), 110–116.

<https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i4.544>

- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.