

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 1 LUBUK
DALAM KABUPATEN SIAK RIAU**

Abdan Rafi'i ; Mutohharun Jinan

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang disebabkan oleh dominannya penggunaan metode ceramah tanpa variasi model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Lubuk Dalam. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel berjumlah 31 peserta didik kelas X yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji Wilcoxon, uji N-Gain, dan uji T-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 59,35 pada pretest menjadi 92,31 pada posttest. Uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan uji T-Test memperoleh nilai t hitung -9,203 dengan signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Analisis N-Gain memperoleh skor rata-rata 0,76 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci : Teams Games Tournament, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, efektivitas.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Islamic Religious Education subjects caused by the dominance of lecture methods without variations in learning models that could actively engage students. This study aimed to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education at SMA Negeri 1 Lubuk Dalam. This research employed a quantitative approach with an experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 31 tenth-grade students selected through saturated sampling technique. Data were collected through tests and documentation, while data analysis used descriptive statistics, Wilcoxon test,

N-Gain test, and T-Test. The results showed an increase in the average score from 59.35 in the pretest to 92.31 in the posttest. The Wilcoxon test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$ and the T-Test obtained a t-value of -9.203 with a significance of < 0.001 , indicating a significant difference between learning outcomes before and after the implementation of the TGT model. The N-Gain analysis obtained an average score of 0.76 in the high category. Therefore, it can be concluded that the TGT learning model is effective in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: Teams Games Tournament, learning outcomes, Islamic Religious Education, effectiveness

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi fundamental dalam membangun peradaban manusia, menjadikannya episentrum diskursus dan perhatian akademik yang berkelanjutan sepanjang sejarah. Esensinya tidak sekadar sebagai proses transfer pengetahuan, melainkan sebagai upaya strategis dalam membentuk karakter, mengeksplorasi potensi, dan mempersiapkan individu untuk menghadapi kompleksitas kehidupan. (Basri et al. 2025) Orientasi pendidikan idealnya lahir dari proses pembelajaran itu sendiri, bukan semata-mata didikte oleh faktor eksternal. Di Indonesia, peran krusial pendidikan direfleksikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengaktualisasikan kapabilitas peserta didik untuk menjadi individu yang religius, berintegritas, sehat, mandiri, serta memiliki kompetensi dan tanggung jawab sosial. (Ulandari and Santaria 2020).

Guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan memegang peranan sentral dalam mewujudkan tujuan tersebut. Disematkan sebagai "Pahlawan Tanpa Tanda Jasa", profesi guru menuntut pengembangan berbagai peran strategis, mulai dari suri teladan, inspirator, motivator, dinasimator, hingga evaluator (Salmaa Salsabilah, Anggraeni Dewi, and Furi Furnamasari 2021). Guru dituntut untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai karakter luhur melalui berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Kiki Yestiani and Zahwa 2020). Namun, realitas empiris menunjukkan bahwa implementasi peran guru masih menghadapi berbagai kompleksitas persoalan. Banyak peserta didik mengalami hambatan dalam aktivitas belajar, yang tercermin dari rendahnya capaian akademik, minimnya keterlibatan aktif, dan perilaku belajar yang kurang partisipatif.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam di SMAN 1 Lubuk Dalam, ditemukan bahwa deviasi kapasitas kognitif siswa menjadi salah satu determinan utama belum

tercapainya hasil belajar secara optimal. Sebagian siswa menunjukkan akselerasi pemahaman yang tinggi, sementara kelompok lainnya memerlukan pengulangan dan elaborasi penjelasan yang lebih intensif. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif membuat siswa mudah terdistraksi, kurang fokus, dan cenderung bermain selama jam pelajaran berlangsung, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kondisi ini diperkuat oleh temuan penelitian Intan Insyani Harahap dan Meyniar Albina yang mengindikasikan bahwa minimnya capaian akademis siswa kerap dipicu oleh hegemoni metode ceramah tanpa diimbangi diversifikasi model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*)(Harahap and Albina 2025).

Guna mengantisipasi kompleksitas persoalan tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu mengonstruksi solusi komprehensif. Kecenderungan siswa yang gemar bermain sejatinya tidak perlu direduksi sebagai hambatan, melainkan dapat diorientasikan sebagai peluang strategis untuk mendesain pembelajaran yang interaktif dan rekreatif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan solusi dengan menyinergikan unsur permainan dan kompetisi akademik ke dalam struktur instruksional(Rahmawati 2025). Keunggulan model ini tidak hanya didukung oleh fondasi kooperatifnya, tetapi juga oleh bukti empiris yang mengonfirmasi pengaruh signifikannya terhadap motivasi, keterlibatan aktif, dan capaian akademis siswa(Sania 2025). Penelitian pada siswa sekolah dasar di Kota Jambi, misalnya, membuktikan bahwa implementasi TGT memberikan dampak multiplikasi terhadap capaian akademis PAI yang sangat signifikan(Nuraini, Rahmadani, and Huda 2025).

Berangkat dari sintesis pertimbangan teoretis dan bukti empiris tersebut, urgensi pelaksanaan penelitian ini menjadi sangat krusial. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengeskalasi capaian akademis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Lubuk Dalam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan mutu pembelajaran, khususnya dalam menciptakan iklim belajar yang dinamis, interaktif, dan rekreatif, serta pada gilirannya mendorong peningkatan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang fokus pada pengukuran kuantitatif atau angka dan

memanfaatkan data numerik yang dianalisis secara statistik (Juliana dkk., 2025). Desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana peneliti hanya menggunakan satu kelompok subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding.

Prosedur penelitian mencakup tiga tahapan: (1) tahap *pretest* (O_1) untuk mengetahui kondisi atau kemampuan dasar subjek, (2) tahap *treatment* (X) berupa pemberian perlakuan model pembelajaran TGT, dan (3) tahap *posttest* (O_2) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 1 Lubuk Dalam. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* (total sampling), yaitu teknik penentuan sampel di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel karena jumlah populasi hanya 31 orang.

Table 1.1

KELAS	SAMPLE	JUMLAH
X 1	31	31

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini: (1) variabel bebas (X) yaitu keefektifan model pembelajaran TGT, dan (2) variabel terikat (Y) yaitu peningkatan hasil belajar PAI peserta didik SMA Negeri 1 Lubuk Dalam.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes berupa soal pilihan ganda dan isian singkat yang terdiri dari 15 butir soal untuk *pretest* dan *posttest* yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran dan dosen pembimbing (Muhammad, Sabaruddin, and Andi 2024). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, daftar peserta didik, dan foto kegiatan pembelajaran (Hasan et al. 2022).

Instrumen tes yang digunakan telah diuji validitasnya melalui validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan judgment ahli (guru PAI dan dosen pembimbing) serta validitas butir soal melalui uji coba terbatas (Budiastuti and Bandar 2018). Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus KR-20 untuk soal pilihan ganda dan menunjukkan kategori reliabel (Budiastuti and Bandar 2018).

Teknik keabsahan data meliputi 2 cara : Validitas dan Realibilitas. Rumus yang digunakan

adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Berdasarkan Distribusi Nilai r_{Tabel} signifikansi 5%, maka $N=31$ adalah 0,355.

Tabel 1.2

No. Butir Soal	R-Hitung	R-Tabel	P (Sig.)	keterangan
S1	0,399	0,355	0,026	Valid
S2	0,522	0,355	0,003	Valid
S3	0,495	0,355	0,003	Valid
S4	0,447	0,355	0,012	Valid
S5	0,449	0,355	0,011	Valid
S6	0,498	0,355	0,004	Valid
S7	0,663	0,355	0,000	Valid
S8	0,411	0,355	0,022	Valid
S9	0,655	0,355	0,000	Valid
S10	0,399	0,355	0,026	Valid
S11	0,791	0,355	0,000	Valid
S12	0,507	0,355	0,004	Valid
S13	0,621	0,355	0,000	Valid
S14	0,725	0,355	0,000	Valid
S15	0,596	0,355	0,000	Valid

Rumus KR-20 adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Kriteria pengujian reliabilitas menggunakan interpretasi koefisien korelasi yang

dikemukakan oleh Guilford. (Kuder. G. F dan Richardson 1937)

Tabel 1.3

Interval koefisien	Tingkat reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Tabel 1.4

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	15

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,779

Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data *pretest* dan *posttest* melalui mean, standar deviasi, dan distribusi frekuensi (Putu Gede Subhaktiyasa, Sang Ayu Ketut Candrawati, N. Putri Sumaryani, Ni Wayan Sunita 2024). Kedua, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data. Ketiga, uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data tidak berdistribusi normal . Keempat, analisis N-Gain untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar dengan kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) (Oktavia and Prasasty 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai *pretest* adalah 59,35 dengan standar deviasi 23,300, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 92,31 dengan standar deviasi

8,046. Peningkatan rata-rata mencapai 32,96 poin. Distribusi kategori hasil belajar juga mengalami perubahan positif. Pada *pretest*, peserta didik tersebar pada kategori sangat rendah (6,5%), rendah (19,4%), cukup (29,0%), tinggi (32,3%), dan sangat tinggi (12,9%). Setelah perlakuan (*posttest*), sebanyak 28 peserta didik (90,3%) berada pada kategori sangat tinggi dan 3 peserta didik (9,7%) pada kategori tinggi, tanpa ada peserta didik yang berada pada kategori rendah atau sangat rendah.

Tabel 1.5

<i>Descriptive statistics</i>					
	N statistic	Minimum statistic	Maximum statistic	Mean	Std. Deviation statistic
<i>Pretest</i>	31	10	95	59.35	23.300
<i>Posttest</i>	31	70	100	92.31	8.046
Valid N (listwise)	31				

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal (Sig. = 0,320 > 0,05), sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,001 < 0,05). Oleh karena itu, uji hipotesis menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4,634 dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dari 31 peserta didik, 28 orang mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*), dan 3 orang mengalami nilai yang sama (*ties*), tanpa ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai (*negative ranks*).

Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,7655 atau 76,55% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebanyak 25 peserta didik (80,6%) berada pada kategori tinggi, 3 peserta didik (9,7%) pada kategori sedang, dan 3 peserta didik (9,7%) pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1.6

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST	N-GAIN SKOR	N-GAIN PERSEN	KRITERIA
1	ANDYN RINDIYANI	95	95	0,0	.00	Rendah
2	ANNISA ADZKA	70	100	1,0	100.00	Tinggi

	ILMIRA					
3	ASIFA SALSA BILLA	30	80	0,71	71.43	Tinggi
4	ASYFA PUTRI RAMADHANI	95	100	1.00	100.00	Tinggi
5	AURA NAFIA MUKTI	15	85	.82	82.35	Tinggi
6	AYU RAHMA AZ ZAHRA	70	100	1.00	100.00	Tinggi
7	AZIZAH RIGINA MUSYAFA	60	90	.75	75.00	Tinggi
8	BANI MUSTOFA	25	70	.60	60.00	Sedang
9	BAYU MUSTOFA	10	85	.83	83.33	Tinggi
10	BRAMA DIKA PUTRA RINALFI	30	85	.79	78.57	Tinggi
11	DAFFA INDRA WIJAYA	80	90	.50	50.00	Sedang
12	DEVI NASEAN	80	100	1.00	100.00	Tinggi
13	DILLA APRILLA	60	90	.75	75.00	Tinggi
14	ELVINA BIKRUN SAKHI	40	100	1.00	100.00	Tinggi
15	ERIN EFRINA	70	100	1.00	100.00	Tinggi
16	FARA QUEENSHA AZZURA	50	100	1.00	100.00	Tinggi
17	FATHIR	70	100	1.00	100.00	Tinggi
18	GANI AL FARIZY	90	90	.00	.00	Rendah
19	GOZZYATHA ALVINO TSAQIB	50	75	.50	50.00	Sedang
20	HADISSYAH ABDUH	60	95	.88	87.50	Tinggi
21	LYRA ADCYANTIKA DHARMA	55	95	.89	88.89	Tinggi
22	M. FAIZ HAIDAR	40	85	.75	75.00	Tinggi
23	MUHAMMAD FAHRIL HILDANSYAH	40	85	.75	75.00	Tinggi
24	MUHAMMAD HABIB AZIZI	60	90	.75	75.00	Tinggi
25	NADZIFAH AULIA PUTRI	75	95	.80	80.00	Tinggi
26	NAZILLA ZERLINDA BR PURBA	90	90	.00	.00	Rendah
27	NITA AIRIN SHAKILA	80	95	.75	75.00	Tinggi
28	RAFKA BAYU NUGROHO	80	100	1.00	100.00	Tinggi
29	RAKHA ZAKI HILMI	45	100	1.00	100.00	Tinggi
30	RIZKY	45	95	.91	90.91	Tinggi

	ALGHIFAH RIT SIREGAR					
31	TASYA NAZILLA	80	100	1.00	100.00	Tinggi
Rata rata		59,35	92,31	0,7655	76,5479 %	

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. 0,001 < 0,05), sehingga analisis selanjutnya menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 1.7

	Kolmogrov-smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,128	31	0,200	0,962	31	0,320
Posttest	0,187	31	0,007	0,856	31	0,001

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -4,634 dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Hasil uji T-Test juga menguatkan dengan nilai t hitung -9,203 dan nilai signifikansi < 0,001, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 1.8

Test statistic	
	Posttest – pretest
Z	-4.634 ^b
Asymp sig. (2-tailed)	0,001

Tabel 1.9

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-32.903	19.907	3.575	-40.205	-25.601	-9.203	30	<.001

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan "Model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI" dapat diterima. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin yang menyatakan

bahwa TGT mampu meningkatkan prestasi akademik karena peserta didik didorong untuk saling membantu dalam menguasai materi melalui kerja tim, permainan, dan turnamen . Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar meningkat.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yang saling mendukung. Pertama, model TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan kolaboratif dalam kelompok, sehingga tercipta interaksi yang bermakna antar peserta didik (Amalia et al. 2023). Kedua, adanya unsur kompetisi yang sehat dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik untuk mencapai prestasi terbaik (Nuraeni, Hermawan, and Hendriani 2019). Ketiga, penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Sururi and B S, Abdul 2022).

Hasil penelitian ini konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh Zalza Luthfiatun dkk. menunjukkan bahwa penerapan model TGT di kelas IV SDN 1 Beluk efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS. Penelitian oleh Uswatun Khasanah dan Emah Khuzaemah (2024) juga membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi siswa kelas XI SMA. Sementara itu, Herwandi Sape dan Habiba Ulfahyana (2023) menemukan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan rata-rata N-Gain kategori tinggi. Penelitian di bidang PAI juga menunjukkan hasil serupa, di mana penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI di berbagai jenjang pendidikan (Nuraini, Rahmadani, and Huda 2025; Ika, Rahmawati, and Zulfa 2025).

Efektivitas model TGT dalam penelitian ini juga diperkuat oleh pendapat Anita Lie yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan bersama-sama, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta menumbuhkan sikap sosial yang positif . Dalam praktiknya, setiap peserta didik memiliki peran penting dalam kelompoknya, sehingga keberhasilan tim sangat ditentukan oleh kontribusi masing-masing anggota.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan penelitian, peneliti menghadapi beberapa kendala. Pertama, keterbatasan waktu penelitian yang harus disesuaikan dengan kalender akademik

sekolah. Kedua, proses adaptasi peserta didik terhadap model TGT yang masih tergolong baru, di mana pada awal implementasi beberapa peserta didik masih tampak bingung dengan aturan permainan dan sistem kompetisi kelompok. Namun, melalui koordinasi yang baik dengan pihak sekolah, pemberian penjelasan yang detail, dan modifikasi permainan sesuai kondisi kelas, kendala tersebut dapat diatasi.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Lubuk Dalam. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 59,35 pada *pretest* menjadi 92,31 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 32,96 poin.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT, yang dibuktikan melalui uji Wilcoxon (Sig. 0,001 < 0,05), uji N-Gain (skor rata-rata 0,76 kategori tinggi), dan uji T-Test (t hitung -9,203; Sig. < 0,001).

Dengan demikian, model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik, diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang diterapkan agar hasil belajar semakin optimal.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi guru-guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas, variabel yang berbeda, jenjang pendidikan lain, atau desain penelitian yang lebih ketat (misalnya dengan kelompok kontrol) untuk memperkaya temuan mengenai efektivitas model TGT,

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lola, dwi aprilia Astuti, nur hayati Istiqomah, Bintang Hapsari, and aulia syachnez Daniar. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Edited by Bayu Wijayama. Cetakan pe. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Basri, Hasan, Deki Wibowo, Budi Juliardi, Yuherman, Taufik Mukmin, maria grace Putri, and Suesilowati. 2025. *Filsafat Pendidikan*. Cetakan pe. Agam, sumatra barat: yayasan tri edukasi ilmiah.
- Budiastuti, Dyah, and Agustinus Bandar. 2018. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra wacana media.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan pe. bandung: Penerbit Alfabeta.
- Harahap, Intan Insyani, and Meyniar Albina. 2025. "Analisis Efektivitas Penerapan Metode Ceramah Sebagai Strategi Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam* 8 (1): 62–75.
- Hasan, Hajar, Sistem Informasi, Dokumen Vidio, and I Pendahuluan. 2022. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri" 2 (1): 23–29.
- Ika, Ratna, Rahmawati, and Siti Zulfa. 2025. "Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di RA Al Mubarak." *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1 (2): 478–82.

- Kiki Yestiani, Dea, and Nabila Zahwa. 2020. "PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR." *Gre Publishing* 4:139.
- Muhammad, Yasin, Garancang Sabaruddin, and Hamzah Abdul Andi. 2024. "Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif Dan Kuantitatif) Muhammad." *Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif Dan Kuantitatif) 2* (Pengumpulan Data): 161–73.
- Nuraeni, Rike, Ruswandi Hermawan, and Ani Hendriani. 2019. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa." *Jpgsd II* (Ii): 175–84. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>.
- Nuraini, Intan, Fitri Suci Rahmadani, and Nurul Huda. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VB SDN 23 Batara Kota Palopo" 7:349–56.
- Oktavia, Mirani, and Aliffia Teja Prasasty. 2019. "Gain Normality Test for Foundations and Modules," no. November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.
- Putu Gede Subhaktiyasa, Sang Ayu Ketut Candrawati, N. Putri Sumaryani, Ni Wayan Sunita, Abd. Syakur. 2024. "Penerapan Statistik Deskriptif: Perspektif Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 13 (1): 1–12.
- Rahmawati, Ainia Fikri. 2025. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Perspektif Pendekatan Aktif Pendidikan : Analisis Literatur" 3:1485–94.
- Salmaa Salsabilah, Azka, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (3): 7158–63.
- Sania, Fitri. 2025. "Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar." *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan* 2 (2): 70–79. <https://doi.org/10.70437/refleksi.v2i2.1502>.
- Sururi, Imam, and Wahid B S, Abdul. 2022. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 6 (2): 2414–20.

Ulandari, Wiwu, and Rustan Santaria. 2020. "Strategi Pengembangan Profesionalitas Guru Melalui Pendidikan Dan Pelatihan." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 5 (1): 57–68. <https://doi.org/10.24256/kelola.v5i1.1412>.