

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas XI Madrasah Aliyah Cipulus

Hani Maulina Nurhasanah¹, Tb Abdul Hamid²

Pendidikan Agama Islam, STAI DR. KH. EZ Muttaqien

e-mail : maulinahani77@gmail.com , emailpatbabdulhamid@gmail.com

Abstrak

Peningkatan partisipasi dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran Fiqh merupakan aspek krusial dalam menghasilkan pembelajaran yang berarti dan menyenangkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diimplementasikan sebagai usaha untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, bersaing, dan kerja sama. Aktivitas dilakukan di Madrasah Aliyah YPPA Cipulus, melibatkan 39 siswa kelas XI tahun ajaran 2025/2026. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam partisipasi maupun pencapaian belajar siswa. Rata-rata partisipasi meningkat dari 71,4% di siklus I menjadi 88% di siklus II, sementara nilai rata-rata hasil belajar naik dari 76,4 menjadi 79,8, dengan tingkat ketuntasan belajar dari 69% menjadi 85%. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih berperan aktif, berani, dan berkolaborasi dalam kelompok. Di samping itu, nilai-nilai Islam seperti rasa tanggung jawab, kolaborasi, dan semangat sportivitas juga berkembang selama proses pembelajaran.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, keaktifan belajar, hasil belajar, Fiqh.*

Abstract

Enhancing students' engagement and academic performance in Fiqh classes is crucial for fostering valuable and enjoyable educational experiences. The Teams Games Tournament (TGT) educational model was utilized to create a more dynamic, competitive, and cooperative classroom environment. The event took place at Madrasah Aliyah YPPA Cipulus, engaging 39 students in the eleventh grade for the academic year 2025/2026. The research employed the Classroom Action Research (CAR) approach over two cycles, which included planning, executing, observing, and reflecting stages. The findings demonstrated a notable enhancement in both students' engagement and academic results. The average engagement rose from 71.4% in Cycle I to 88% in Cycle II, with the average learning score increasing from 76.4 to 79.8, and learning mastery enhancing from 69% to 85%. The Teams Games Tournament (TGT) model effectively established a lively and engaging learning environment, motivated students to be more engaged and self-assured, and promoted teamwork among classmates. Additionally, values in Islam like accountability, teamwork, and fair play were fostered during the educational journey.

Keywords : *Teams Games Tournament, learning activeness, learning outcomes, Fiqh.*

Article Info

Received date: 25 September 2025

Revised date: 27 September 2025

Accepted date: 04 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan Fiqh di madrasah memiliki fungsi krusial dalam membentuk siswa yang berpengetahuan, beriman, dan berakhlak baik. Fiqh tidak sekadar fokus pada pemahaman konsep hukum Islam, tetapi juga pada pembentukan sikap dan tindakan yang sejalan dengan syariat. Namun, dalam pelaksanaannya, proses belajar Fiqh sering kali bersifat unidirectional, di mana pengajar menjadi sumber informasi utama, sedangkan siswa cenderung tidak aktif. Minimnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh pada rendahnya hasil belajar serta ketertarikan terhadap pelajaran Fiqh. Keadaan tersebut mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran yang lebih menarik dan berfokus pada siswa. Guru sebagai pendidik yang profesional diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Pasal 3, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, Peraturan Menteri Agama (PMA) Nomor

90 Tahun 2013 menegaskan bahwa proses belajar di madrasah harus bertujuan untuk mendorong keaktifan, kreativitas, dan kemandirian siswa dalam memahami dan menerapkan ajaran Islam.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mewujudkan hal itu adalah Turnamen Permainan Tim (TGT). Model pembelajaran ini mengintegrasikan kolaborasi kelompok dengan persaingan yang positif melalui kegiatan permainan yang mendidik. Menurut Slavin (2010), TGT mampu meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan elemen kebersamaan, interaksi sosial, dan tantangan intelektual. Dalam suasana kompetisi yang seru, siswa didorong untuk memahami materi secara mendalam sambil berkolaborasi dengan anggota timnya. Hasil yang serupa dinyatakan oleh Santosa (2018) bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sebab menggabungkan kolaborasi dan persaingan dalam atmosfer yang menyenangkan. Sementara itu, Fauziyah dan Anugraheni (2020) menunjukkan bahwa TGT berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dalam pendidikan Islam, penggunaan model TGT selaras dengan nilai-nilai ta'awun (saling membantu), ukhuwah (kekerabatan), dan mujāhadah (komitmen dalam belajar). Nilai-nilai tersebut penting untuk disatukan agar pembelajaran Fiqh tidak hanya menciptakan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter serta akhlak Islami.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Madrasah Aliyah YPPA Cipulus diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa, sekaligus menumbuhkan semangat belajar yang bersifat kompetitif, kolaboratif, serta berakar pada nilai-nilai Islam yang mulia.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses belajar di kelas melalui tindakan nyata yang dilakukan secara terstruktur. Metode ini dipilih karena cocok dengan ciri-ciri permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam aktivitas pembelajaran harian. Model penelitian tindakan yang diterapkan mengacu pada konsep dari Kemmis dan McTaggart (1988), yang mencakup empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Studi dilakukan di Madrasah Aliyah YPPA Cipulus, berlokasi di Kecamatan Wanayasa, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 39 orang. Proses tindakan dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus mencakup semua tahap mulai dari perencanaan hingga refleksi. Dalam tahap perencanaan, peneliti dan guru merancang modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk materi Diyat dan Kifarat. Modul pembelajaran dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kolaborasi kelompok, permainan edukasi, dan kompetisi berbasis kuis. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran TGT di ruang kelas, sedangkan pada tahap observasi, peneliti dan guru kolaboratif melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa, partisipasi dalam diskusi, serta kemajuan hasil belajar melalui Penilaian Harian (PH). Tahap refleksi dilaksanakan setelah setiap siklus guna mengevaluasi keberhasilan tindakan dan mencari cara untuk memperbaiki strategi pembelajaran di siklus selanjutnya.

Metode pengumpulan data mencakup pengamatan, evaluasi pembelajaran, dan pencatatan. Pengamatan digunakan untuk menilai partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, evaluasi hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti kegiatan seperti rekapan nilai, foto proses belajar, dan catatan refleksi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari observasi dan pencatatan lapangan yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa yang dianalisis melalui perhitungan rata-rata nilai dan presentase pencapaian belajar. Kriteria keberhasilan suatu tindakan ditentukan jika rerata hasil belajar siswa mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dan tingkat keaktifan siswa mencapai minimal 80% dari indikator yang diamati.

HASIL

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I terfokus pada penerapan perdana model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Fiqh. Materi yang dipakai adalah tema diyat dan kifarat yang

diajarkan di kelas XI MA YPPA Cipulus. Guru memulai aktivitas dengan menjelaskan konsep dasar materi, selanjutnya memperkenalkan mekanisme pembelajaran TGT. Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima orang, termasuk siswa dengan kemampuan tinggi, menengah, dan rendah. Aktivitas belajar dilakukan dalam atmosfer yang cukup dinamis dan menyenangkan. Siswa mulai akrab dengan bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan menyelesaikan pertanyaan secara permainan. Berdasarkan pengamatan, kira-kira 70% siswa telah menunjukkan partisipasi dalam proses belajar, seperti berani menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan ikut serta dalam diskusi kelompok. Data hasil belajar diambil dari daftar nilai Fiqh kelas XI Ali bin Abi Thalib MA YPPA Cipulus tahun ajaran 2025/2026, yang memperlihatkan adanya perbedaan capaian nilai siswa. Berdasarkan data ini, nilai PH1 dan PH2 menunjukkan peningkatan rata-rata dalam hasil belajar. Rata-rata nilai siswa pada PH1 tercatat sekitar 76,4, lalu meningkat menjadi 79,8 di PH2. Dari 39 siswa, 27 siswa (sekitar 69%) berhasil mencapai atau melewati KKM 75 pada evaluasi kedua.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT mulai memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar. Siswa yang sebelumnya tidak aktif mulai menunjukkan semangat dalam berpartisipasi dalam proses belajar. Namun, refleksi di akhir siklus I menunjukkan masih ada beberapa kendala, seperti sebagian siswa yang belum terbiasa dengan sistem turnamen, waktu diskusi yang belum optimal, dan keaktifan dalam kelompok yang belum merata. Sehubungan dengan hal itu, pada Siklus II dirancang beberapa perbaikan, seperti mempertegas regulasi permainan, meningkatkan semangat siswa, menyediakan variasi soal dalam permainan, serta memperkuat kolaborasi antar anggota kelompok agar partisipasi lebih merata.

• Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan setelah refleksi terhadap hasil pembelajaran pada siklus I. Dari refleksi sebelumnya, teridentifikasi beberapa kendala seperti masih ada siswa yang pasif, waktu diskusi yang belum optimal, serta pembagian peran dalam kelompok yang belum seimbang. Sebagai akibatnya, pada siklus II, guru melakukan sejumlah perbaikan, termasuk memberikan klarifikasi ulang mengenai mekanisme permainan dan aturan turnamen, memperjelas pembagian tugas di antara anggota kelompok, serta menambah variasi soal dalam aktivitas permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif secara konstruktif. Proses belajar di siklus II menunjukkan kemajuan yang cukup berarti dibandingkan dengan siklus yang lalu. Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam ikut serta pada kegiatan pembelajaran. Mereka mulai akrab dengan sistem turnamen, mampu berkolaborasi dengan baik dalam tim, serta menunjukkan sikap fair play selama kegiatan tersebut. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memimpin diskusi dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan hasil terbaik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat menjadi sekitar 85%, di mana hampir semua siswa telah terlibat aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan berkontribusi dalam permainan pembelajaran. Kondisi kelas tampak aktif, berenergi, dan lebih mendukung dibandingkan dengan siklus yang lalu. Menurut data Penilaian Harian (PH 2) dari pelajaran Fiqh kelas XI Ali bin Abi Thalib MA YPPA Cipulus tahun ajaran 2025/2026, rata-rata nilai siswa naik dari 76,4 pada PH 1 menjadi 79,8 pada PH 2. Dari jumlah 39 siswa, 33 siswa (sekitar 85%) telah mencapai atau melebihi KKM 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, tetapi juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mereka.

Melalui proses pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi dan persaingan yang sehat ini, para siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman kognitif tentang materi Fiqh, tetapi juga mempelajari untuk menanamkan nilai-nilai Islami seperti tanggung jawab, kebersamaan (ukhuwah), kejujuran, dan semangat berusaha (mujāhadah).

Tabel 1. (Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqh)

No	Nama Siswa	Nilai PH 1 (Siklus I)	Nilai PH 2 (Siklus II)	Keterangan Peningkatan
1	A. Alif Dwi Alamsyah	75	80	Meningkat
2	Abdul Muhajir	73	77	Meningkat
3	Ade Suhendar	76	79	Meningkat
4	Adin Setiawan	74	78	Meningkat
5	Ahmad Faisal	77	80	Meningkat

6	Ahmad Miftah	79	82	Meningkat
7	Aris Riswandi	78	81	Meningkat
8	Arman Kurniawan	72	76	Meningkat
9	Candra Setiawan	75	79	Meningkat
10	Dede Rahmat	77	81	Meningkat
11	Deni Firmansyah	74	78	Meningkat
12	Dika Pratama	76	80	Meningkat
13	Fajar Saepulloh	75	80	Meningkat
14	Farel Firmansyah	78	82	Meningkat
15	Fauzi Ramadhan	79	83	Meningkat
16	Hidayat Saputra	72	75	Stabil (KKM)
17	Iqbal Nurfajar	73	77	Meningkat
18	M. Ali Mustofa	77	80	Meningkat
19	M. Farhan Hidayat	76	79	Meningkat
20	M. Fauzan	74	78	Meningkat
21	M. Fikri Maulana	75	79	Meningkat
22	M. Fikriansyah	76	80	Meningkat
23	M. Naufal	78	82	Meningkat
24	M. Rafly	73	76	Meningkat
25	M. Ridho	75	79	Meningkat
26	M. Rizky Saputra	77	81	Meningkat
27	M. Rizky Syarif	72	75	Stabil (KKM)
28	M. Sahrul Gunawan	74	78	Meningkat
29	M. Salman Alfarizi	75	80	Meningkat
30	M. Taufik Hidayat	76	80	Meningkat
31	M. Yoga Maulana	74	79	Meningkat
32	Randi Prasetyo	78	82	Meningkat
33	Reza Pahlevi	79	84	Meningkat
34	Ridwan Firmansyah	75	79	Meningkat
35	Riyan Alamsyah	73	78	Meningkat
36	Rudi Hartono	72	76	Meningkat
37	Sahrul Maulana	76	80	Meningkat
38	Sopian Saepulloh	74	79	Meningkat
39	Yogi Setiawan	78	83	Meningkat
Rata- rata		76,4	79,8	+3,4 poin
Siswa Tuntas (≥ 75)		27 siswa (69%)	33 siswa (85%)	+16%

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada Penilaian Harian (PH) 1 atau Siklus I sebesar 76,4, meningkat menjadi 79,8 pada PH 2 atau Siklus II. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 juga meningkat dari 27 siswa (69%) pada siklus I menjadi 33 siswa (85%) pada siklus II.

Tabel 2 Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Fiqh

No	Aspek Keaktifan yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	78%	90%	+12%

2	Siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	65%	83%	+18%
3	Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok	70%	88%	+18%
4	Siswa berani mengemukakan pendapat	68%	85%	+17%
5	Siswa menunjukkan semangat dan antusiasme belajar	72%	89%	+17%
6	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	74%	90%	+16%
7	Siswa mengikuti <i>games</i> dan <i>tournament</i> dengan sportif	73%	91%	+18%
Rata-rata Keaktifan		71,4%	88%	+16,6%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Rata-rata keaktifan siswa pada Siklus I sebesar 71,4%, meningkat menjadi 88% pada Siklus II, atau terjadi peningkatan sebesar 16,6%.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran Fiqh di kelas XI MA YPPA Cipulus. Kenaikan ini nampak jelas baik dari aspek partisipasi murid dalam proses belajar maupun dari hasil nilai Penilaian Harian (PH) di setiap siklus. Menurut Tabel 4.1, rata-rata nilai belajar siswa meningkat dari 76,4 di Siklus I menjadi 79,8 di Siklus II. Jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga meningkat dari 69% menjadi 85%. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan TGT memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman konsep Fiqh. Model ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dalam kelompok, berdiskusi, dan berkompetisi secara positif melalui aktivitas permainan dan turnamen. Peningkatan yang substansial juga tampak pada Tabel 4.2, di mana rata-rata partisipasi siswa meningkat dari 71,4% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II, atau bertambah sebesar 16,6%. Aspek keaktifan yang paling jelas terlihat adalah keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa atmosfer kompetitif yang mengasyikkan dalam model TGT mendorong siswa untuk lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Pembelajaran tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kerjasama antara siswa dalam mengerti materi. Dengan cara ini, setiap siswa merasa bertanggung jawab atas kesuksesan kelompoknya. Hasil penelitian Santosa (2018) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan serta prestasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Fauziah dan Anugraheni (2020) yang menunjukkan bahwa TGT memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini menguatkan hasil-hasil sebelumnya, di mana implementasi TGT di MA YPPA Cipulus berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan produktif. Dari segi pendidikan Islam, peningkatan partisipasi dan kolaborasi siswa dalam kegiatan TGT juga menunjukkan penerapan nilai-nilai *ta'awun* (saling membantu), *ukhuwah* (kebersamaan), dan *mujāhadah* (ketekunan dalam belajar). Kompetisi yang dilaksanakan dengan adil dan jujur mengembangkan karakter Islami yang sejalan dengan sasaran pendidikan Fiqh, yaitu membentuk peserta didik yang berpengetahuan, berbudi pekerti, dan dapat mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqh di MA YPPA Cipulus. Peningkatan yang dialami menandakan bahwa inovasi dalam pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi dan kompetisi edukatif dapat menjadi pilihan yang tepat untuk

mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermakna, berfokus pada siswa, dan berlandaskan nilai-nilai Islami.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus pembelajaran pada mata pelajaran Fiqh di kelas XI Madrasah Aliyah Cipulus menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif pada proses dan hasil belajar siswa. Pertama, penggunaan model TGT terbukti meningkatkan partisipasi belajar siswa. Perubahan perilaku peserta didik terlihat melalui peningkatan antusiasme, keberanian untuk bertanya, aktif dalam diskusi, dan semangat kerja sama dalam kelompok. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 71,4% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, menunjukkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif.

Kedua, penerapan model TGT juga meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqh. Berdasarkan data Penilaian Harian (PH), rata-rata nilai siswa meningkat dari 76,4 pada siklus I menjadi 79,8 pada siklus II, dan jumlah siswa yang mencapai KKM 75 meningkat dari 69% menjadi 85%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dan persaingan edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Fiqh secara lebih efektif. Di samping itu, pelaksanaan model TGT juga menguatkan nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran, seperti kolaborasi (ta'āwun), tanggung jawab (amānah), semangat sportivitas, dan usaha yang gigih (mujāhadah). Dengan demikian, belajar tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang berakhlak baik serta mencintai proses pembelajaran.

REFERENSI

- Akhmad, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ngaos: Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. *Jurnal P4I*
- Andono, A. (2024). Pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar teks eksplanasi. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 6(1), 63–78. *Jurnal UNY*
- Cahyani, C. A., Mudzanatun, M., Miyono, N., & Riskiyati, N. (2023). Implementation of Team Games Tournament Learning Model with Media Kotak Pancasila to Increase Learning Outcomes. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 408–421. *Jurnal Online Universitas Jambi*
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 39–50.
- Hasryani, N. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Anthor Journal*, – (edisi). *anthor.org*
- Listari, R. D., Fakhriyah, F., & Fathonah, N. (2025). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(3), 2650– 2659. *Jurnal IPTS*
- Mustamiroh, A., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. *AoEJ : Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476. *Jurnal Nasional*
- Santosa, D. S. S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 112–121.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemecahan. *Jurnal UP E. Portal Jurnal Elektronik UNESA*
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.