

Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab: Dampak Model Kooperatif TGT terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa

Rezki Awalia¹, Sitti Aisyah Chalik², Azizul Hakim³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

E-mail : ¹rezkiawalia112@gmail.com, ²sittiaisyahchali@gmail.com, ³azizabumuflih@uin-alauddin.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses penerapan model *Team games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas XI MIA I MA Alkhairaat Kalangkangan. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed method*, menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, tes hasil belajar, dan observasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar dari 58,04% pada siklus I menjadi 70,4% pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar meningkat dari 63,43% pada siklus I menjadi 77,42% pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 88,57%. Penerapan model TGT terbukti efektif karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memicu motivasi, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Penerapan Model *Team games Tournament* (TGT); Minat Dan Hasil Belajar; Bahasa Arab

Abstract: This study aims to explore the implementation process of the *Team games Tournament* (TGT) model to enhance the interest and learning outcomes in Arabic language for students in class XI MIA I at MA Alkhairaat Kalangkangan. The study employs a *mixed method* approach, combining qualitative and quantitative methods, using *Classroom Action Research* (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, implementation, observation, and reflection across two cycles. Data were collected through learning interest questionnaires, achievement tests, and classroom observation. The results show an increase in learning interest from 58.04% in cycle I to 70.4% in cycle II. Meanwhile, learning outcomes improved from 63.43% in cycle I to 77.42% in cycle II, with an 88.57% completion rate. The TGT model proved effective in creating an engaging learning environment, stimulating motivation, and encouraging active student participation in Arabic language learning.

Keywords: *Implementation of Team games Tournament (TGT) Model; Interest and Learning Outcomes; Arabic Language*

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang kehidupan manusia dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Kehidupan manusia akan mengalami statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan apabila tidak ada pendidikan. Oleh karena itu menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan.¹ Untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.² Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas minat dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Rendahnya kualitas peserta didik dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar.³ Hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.⁴ Oleh sebab itu kita perlu meningkatkan kualitas pendidikan sehingga permasalahan ini dapat diatasi.

Menurut Sukardi yang dikutip oleh Ahmad Susanto dalam bukunya, minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan. W. S. Winkel, berpendapat bahwa minat diartikan sebagai ketertarikan seseorang untuk mempelajari materi yang dibahas dan dia pun merasa senang.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan suatu hal tersebut.⁶ Indikator minat belajar bahasa Arab adalah sesuatu yang menjadi petunjuk ke arah minat belajar.⁷ Minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.⁸ Minat peserta didik adalah suatu hal yang tidak boleh diabaikan dalam mencapai prestasi yang baik. Karena dengan minat peserta didik yang kuat akan mengarahkan dan mendorong serta menimbulkan semangat kepada peserta didik untuk berbuat yang lebih tentang apa yang diminati.⁹ Kualitas hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Bila minat dijadikan pangkal untuk memantik hasil belajar, maka diperlukan cara-cara tertentu untuk membangkitkan minat

¹ Mabrutatul Hasanah and Khalifatur Rahman, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dengan Metode Tutor Sebaya Untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan', *Momentum: Physics Education Journal*, 1.1 (2017), 66 <<https://doi.org/10.21067/mpej.v1i1.1632>>.

² Msy Hikmah, Yenny Anwar, and Riyanto, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang', *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5.1 (2018), 56–73.

³ Kiki Kusumawati, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan', *Jurnal Limits*, 5.1 (2023), 7–14 <<https://doi.org/10.59134/jlmt.v5i1.311>>.

⁴ Mulyasa, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2010) h.22

⁵ Nuruddin Araniri, 'Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa', *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1, March (2018), 75–83 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552011>>.

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kharisma Putra Utama ,2013,cet 3) h.57

⁷ Jacob Benjamim Mapossa, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong', *New England Journal of Medicine*, 372.2 (2018), 2499–2508 <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065>><<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507>><<http://dx.doi.org/10.1016/j.humpath.2017.05.005>><<https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z>><<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>>.

⁸ Rohmalina wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rajagrafindo persada, 2016)

⁹ Nurinna Happy, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Di Sekolah . Ketercapaian Dari Tujuan Pendidikan Dapat Berhasil', 14.2 (2023), 147–58.

peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁰ Kurangnya minat belajar peserta didik membuat tujuan dari pembelajaran sulit dicapai dan kurangnya minat belajar menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Maka dari itu, pada pembelajaran bahasa Arab peserta didik dituntut untuk mengetahui pengetahuannya sendiri, pendidik perlu memberikan model pembelajaran yang mampu memberikan kesenangan dan ketertarikan supaya peserta didik mau mencari pengetahuannya dengan antusias sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Hasil belajar adalah prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.¹¹ Hasil belajar ini bisa menjadi tolak ukur bahwa indikator pembelajaran atau tujuan pembelajaran itu tercapai untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik, salah satu di antaranya menurut peneliti adalah model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang diajarkan.¹² Penggunaan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang terjadi di kelas. Model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran kurang bervariasi sehingga minat dan kualitas hasil belajar peserta didik menurun dan tidak ada kemajuan. Tidak semua teori pembelajaran cocok dengan segala situasi karena masing-masing punya landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu.¹³ Dengan perkembangan zaman hendaknya pembelajaran juga harus dikembangkan dengan mengombinasikan model-model pembelajaran lain yang tentunya sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran pemahaman peserta didik itu berbeda-beda dan konsentrasi mereka pun tidak semua sama.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MA Alkhairaat Kalangkangan, bahwa peneliti sendiri yang sudah pernah melakukan pembelajaran di sekolah tersebut mengalami kesulitan dan kurangnya model pembelajaran yang dilakukan sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak minat untuk mengikuti pembelajaran dan hal itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹⁴ Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang berbentuk *game* atau permainan memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik peserta didik untuk lebih aktif.¹⁵ Adapun komponen-komponen TGT adalah presentasi kelas, belajar kelompok, *games*, turnamen dan penghargaan tim.¹⁶

¹⁰ Suparyanto dan Rosad (2015, 'Penerapan Strategi Al-Ta'bir AlMushawwar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Dan Maharātul Kalam Peserta Didik Kelas X MA Al-Khairāt Gentuma Raya', *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5.3 (2021), 31.

¹¹ Mulyasa, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2010) h.22

¹² Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa', *Instruksional*, 1.2 (2020), 152 <<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>>.

¹³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.8

¹⁴ Novia Siti, Syaripatul Ula, and Milah Jamilah, 'Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Tgt', *Jurnal Pendidikan Guru*, 4.3 (2023), 194–204.

¹⁵ Asep Sukenda Egok, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 9119–20 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>>.

¹⁶ Windi Rosiana, Sugiharto Sugiharto, and Agung Nugroho Catur Saputro, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Dengan Media Modul Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Sman 1 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012', *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2.4 (2013), 1–5 <<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2738>>.

Model pembelajaran yang ingin peneliti terapkan pada kelas XI MIA I MA Alkhairaat Kalangkangan adalah model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Model *Team games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI MIA I MA Alkhairaat Kalangkangan.

Model pembelajaran *Team games Tournament* TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.¹⁷ Tujuan pembentukan kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajarnya.¹⁸ Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁹ Menurut Slavin yang dikutip dalam jurnal Hikmah dkk bahwa pembelajaran TGT terdiri dari 5 komponen yaitu : presentasi di kelas, Tim, *Game, Tournament*, dan Rekognisi Tim (Penghargaan).²⁰

Menurut Suarjana yang dikutip dalam jurnal Dony Andrijanto bahwa dalam menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan di antaranya: (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (c) dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, (d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (e) motivasi belajar lebih tinggi, serta (f) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.²¹

Minat belajar adalah suatu bentuk hasrat atau keinginan seseorang untuk memperoleh informasi atau pengetahuan mengenai suatu topik atau materi pembelajaran.²² Minat belajar dalam diri seorang yang tinggi maka siswa akan giat dan dapat memperbaiki kegiatan pembelajarannya. Hasil belajar dipengaruhi oleh minat siswa meskipun terdapat faktor lain yang menjadi pengaruh hasil belajar.²³ Menurut Hurlock yang di kutip dalam jurnal Baiq Roni Indira dkk ,bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Mereka melihat sesuatu yang akan menguntungkan maka mereka akan berminat.²⁴

¹⁷ Happy.

¹⁸ Yuni Gayatri, ‘Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi’, *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 8.3 (2009), 60.

¹⁹ Rahayu Utami, Tomo Djudin, and Syaiful B Arsyid, ‘Remediasi Miskonsepsi Pada Fluida Statis Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Mind Mapping Di Sma’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2014, 1–12 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8181>>.

²⁰ Hikmah, Anwar, and Riyanto.

²¹ Dony Andrijanto, ‘Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja’, *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3.2 (2023), 243–50 <<https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>>.

²² Herman Anis, ‘Angket Minat Belajar’, *Hermananis.Com*, 2022, 42–92 <<https://hermananis.com/angket-minat-belajar/>>.

²³ Silviana Nur Hamidah, Singgih Bektiarso, and Subiki Subiki, ‘Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda’, *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 449–55 <<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3106>>.

²⁴ Baiq Roni Indira Astriya and Sodiq Azis Kuntoro, ‘Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif’, *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2.2 (2015), 131 <<https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>>.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.²⁵ Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteriapenilaian telah tercapai.²⁶ Menurut Hamdan & Khader yang dikutip dalam jurnal Ricardo dkk, menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai.²⁷

METODE

Metode penelitian *Mixed Methods*. Metode penelitian *Mixed Method* adalah suatu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif.²⁸ Menurut Johnson dan Cristensen yang dikutip dalam jurnal Devi Syukri Azhar dkk, memberikan definisi tentang metode penelitian *Mixed Method (mixed research)* sebagai berikut. Metode penelitian *Mixed Method* merupakan pendekatan dalam penelitian yang menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hal ini mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan menggunakan kedua pendekatan dalam penelitian.²⁹

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.³⁰ Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Menurut Arikunto yang dikutip dalam jurnal Marzuki bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan, yaitu :1) perencanaan. 2) pelaksanaan. 3) pengamatan. 4) refleksi.³¹ Penelitian tindakan kelas menekankan kepada kegiatan dengan menguji coba suatu metode ke dalam situasi nyata dalam kelas yang diharapkan kegiatan ini mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses

²⁵ Muhammad Nurtanto and Herminarto Sofyan, 'Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5.3 (2015), 352 <<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>>.

²⁶ Analisis Butir and others, 'Salah Satu Aspek Yang Harus Ada Dalam Pelaksanaan Kurikulum Adalah Evaluasi . Menurut Azwar (2014) Evaluasi Merupakan Suatu Proses Untuk Menentukan Sejauh Mana , Dalam Hal Apa , Dan Bagaimana Tujun Pendidikan Telah Tercapai . Evaluasi Artinya Suatu Rangk', 2023, 13–24.

²⁷ Ricardo Ricardo and Rini Intansari Meilani, 'Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.2 (2017), 79 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>>.

²⁸ Devi Syukri Azhari and others, 'Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi', *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3.2 (2023), 8010–25.

²⁹ Azhari and others.

³⁰ Norhayati Endah, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.2 (2017), 96 <<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>>.h.99

³¹ Marzuki Marzuki, 'Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Materi Identitas Diri Di Kelas X Agama 1 MAN-1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2018-2019', *Instructional Development Journal*, 2.2 (2019), 91 <<https://doi.org/10.24014/idj.v2i2.8593>>.

belajar mengajar. Banyak sedikitnya jumlah siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bergantung pada terselesaikannya masalah yang diteliti.³²

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan analisis dari penelitian ini bersumber dari dua jenis data, yakni lembar observasi dan lembar tes minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 1 MA Alkhairaat Kalangkangan. Data berupa lembar observasi pada penelitian ini diperuntukkan bagi peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk penerapan model *Team games Tournament* (TGT) yang terbagi atas II Siklus. Adapun data berupa lembar tes pada penelitian ini diperuntukkan bagi peserta didik yang dilakukan selama II siklus untuk mengetahui hasil tes bahasa Arab peserta didik pada penerapan model *Team games Tournament* (TGT). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Bentuk Penerapan Model *Team games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA 1 MA Alkhairaat Kalangkangan. Untuk melihat bagaimana penerapan metode *Team games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan hasil peserta didik itu ada tiga siklus dan masing-masing siklus meliputi beberapa tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Masing-masing tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.

A. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Agustus 2024. Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil peserta didik kelas XI MIA 1 MA Alkhairaat Kalangkangan. Peneliti menentukan materi yang akan diberikan pada siklus I dengan alokasi waktu 2 x 45 menit yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Mempersiapkan sumber belajar, menyiapkan lembar tes, menyiapkan RPP, lembar observasi dan mempersiapkan dalam *setting* yang sudah dirancang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT). Pada pertemuan pertama peserta didik tidak hadir 4 orang. Adapun pelaksanaan pembelajaran ini terdiri dari :

1. Guru menjelaskan materi serta memberi contoh sesuai materi.
2. Peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta melihat dengan buku cetak yang tersedia.
3. Guru membagi kelompok secara heterogen.
4. Guru memulai *Teams Games Tournament* dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan dalam beberapa babak dalam permainan.
5. Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan.

³² Astuti Wijayanti, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan Ipa', *J. Pijar MIPA*, Vol. XI No.1, Maret 2016: 15-21, 01.1 (2016), 1-23.

6. Bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapat reward dari guru.

c. Tahap Observasi

Hasil pengamatan atau observasi belajar peserta didik dapat dilihat dari angket minat, lembar observasi dan lembar tes peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diberikan lembar tes soal dan lembar angket minat belajar untuk mengetahui hasil dan minat peserta didik dalam pelajaran bahasa Arab. Hasil belajar peserta didik pada siklus pertama tidak mencapai nilai ketuntasan.

Nilai rata-rata peserta didik pada siklus I adalah 63,43% dengan jumlah 2030 dibagi 34 peserta didik, Adapun nilai ketuntasan peserta didik adalah 50%. Dalam hal ini hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari siklus I masih kurang sekali dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran bahasa Arab dengan nilai ≥ 70 mencapai 70%.

Sedangkan, untuk minat peserta didik pada siklus I adalah 58%. Dalam kriteria persentase minat belajar peserta didik bahwa 56-65 kurang berminat. Dari tabel diperoleh hasil evaluasi pada siklus 1 yaitu jumlah nilai 1393, dari 32 peserta didik, sehingga didapatkan nilai rata-rata kelas 58,04 dengan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$. Hal ini menunjukkan pelaksanaan pembelajaran masih kurang efektif sehingga minat belajar peserta didik belum mencapai kriteria persentase minat belajar. Oleh karena itu perlu adanya langkah-langkah sebagai solusi karena belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu minimal lebih besar dari 70% untuk ketuntasan, maka peneliti ini di lanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

d. Tahap Refleksi

Dalam siklus I masih banyak kekurangan-kekurangan yang terjadi sehingga proses penerapan TGT dalam pembelajaran belum begitu optimal. Adapun kekurangan-kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

Refleksi Tindakan TGT untuk Peserta Didik pada Siklus I

No	Kekurangan	Perencanaan Perbaikan
1	Pada awal pembelajaran, masih banyak peserta didik yang mengobrol dengan temannya	Memberikan pengurangan skor pada peserta didik yang berbuat kesalahan.
2	Kemampuan bertanya dan menjawab peserta didik masih rendah dari jumlah peserta didik yang aktif	Peneliti mengarahkan peserta didik lebih banyak membaca buku dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan nilai tambahan.
3	Peserta didik masih malu untuk mengangkat tangan Ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.	Memberikan reward pada peserta didik yang berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
4	Beberapa peserta didik masih malu untuk bertanya jika ada pembahasan materi yang belum dimengerti	Mengarahkan peserta didik untuk bertanya pada pembahasan yang belum dimengerti

5	Peserta didik masih merasa takut untuk mengerjakan hasil kerjanya di depan kelas, sehingga peserta didik hanya mengandalkan kelompok saja	Diadakan sebuah permainan dimana setiap orang mempunyai giliran untuk menjawab pertanyaan.
6	Peserta didik keluar masuk kelas dalam mengikuti pembelajaran	Memberi sanksi kepada peserta didik apabila keluar masuk kelas
7	Peneliti masih perlu memperbaiki cara mengajar dan lebih menguasai model pembelajaran	Peneliti harus mempelajari model pembelajaran yang diberikan

Refleksi Tindakan (TGT) untuk Peneliti pada Siklus I

No	Kekurangan	Perencanaan Perbaikan
1	Pada awal pembelajaran, guru lupa untuk mengajak peserta didik berdoa sebelum belajar	Peneliti sebaiknya lebih memperhatikan prosedur dalam mengajar dan tidak lupa mengajak peserta didik untuk berdoa
2	Pada awal pembelajaran peneliti tidak menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai atau tujuan pembelajaran	Peneliti harusnya menjelaskan tujuan dari pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan
3	Peneliti belum menjelaskan materi pembelajaran dengan mudah karena ada beberapa peserta didik yang susah memahami materi	Peneliti sebaiknya lebih menguasai materi dan menjelaskan materi dengan mudah
4	Peneliti tidak memberi motivasi kepada peserta didik	Peneliti sebaiknya memberikan motivasi peserta didik agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar
5	Anggota kelompok tidak saling bekerja sama dalam menjawab soal	Sebaiknya peneliti lebih mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran agar semua peserta didik dapat memahami materi.
6	Peneliti tidak memastikan semua peserta didik terlibat dalam permainan	Sebaiknya peneliti lebih mengarahkan kepada peserta didik agar dapat terlibat di setiap permainan/ <i>tournament</i>
7	Peneliti tidak memberikan penghargaan berupa motivasi kepada peserta didik	Sebaiknya peneliti selalu memerikan motivasi di akhir pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan lebih berminat dalam pembelajaran.

B. Siklus II

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2024. Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil peserta didik kelas XI MIA 1 MA Alkhairaat Kalangkangan. Peneliti menentukan materi yang akan diberikan pada siklus II dengan alokasi waktu 2 x 45 menit yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Mempersiapkan sumber belajar, menyiapkan lembar tes, menyiapkan RPP, lembar observasi dan mempersiapkan dalam *setting* yang sudah dirancang. Peneliti lebih efektif dalam memotivasi Peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Mengulangi penjelasan konsep yang belum dipahami agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Peneliti lebih mengawasi peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sebagaimana tindakan refleksi yang dilakukan pada siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan.

Pembelajaran siklus II ini menggunakan model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT). Pada siklus II peserta didik tidak hadir 2 orang. Adapun pelaksanaan pembelajaran ini terdiri dari :

- 1) Peneliti menjelaskan materi serta memberi contoh sesuai materi.
- 2) Peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan peneliti serta melihat dengan buku cetak yang tersedia.
- 3) Peneliti membagi Kembali kelompok.
- 4) Peneliti memulai *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan dalam beberapa babak dalam permainan.
- 5) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan.
- 6) Setiap kelompok mendapat giliran untuk menjawab soal tes yang sudah diberikan oleh peneliti.
- 7) Bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapat reward dari peneliti

c. Tahapan Observasi

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II hasil pengamatan atau observasi belajar peserta didik dapat dilihat dari angket minat dan lembar tes peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diberikan lembar tes soal dan lembar angket minat belajar untuk mengetahui peningkatan hasil dan minat peserta didik dalam pelajaran bahasa Arab. Dari hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai nilai baik dan minat belajar peserta didik yaitu 70,4% di mana dalam kriteria persentase minat bahwa siklus II mengalami peningkatan setelah melakukan refleksi pada siklus I dan melakukan perbaikan pada siklus II.

Dari hasil penelitian dari siklus I yaitu dari 16 peserta didik yang tidak tuntas terjadi peningkatan pada saat evaluasi pada siklus II dan pada siklus II ini ada 5 peserta

didik yang tidak tuntas. Sehingga pada siklus II ini minat belajar dan hasil belajar peserta didik mencapai peningkatan.

d. Tahap Refleksi

Pada siklus II ini telah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I, Pada tahap ini hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus II serta mengadakan perbaikan dan mempersiapkan perencanaan pada siklus III. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti berdasarkan dua hasil penelitian yaitu hasil pengamatan situasi pembelajaran dan hasil tes. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus II ini peneliti menemukan beberapa keberhasilan di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran
- 2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti jam pelajaran
- 3) Pada siklus ini hasil tes belajar siswa sudah mencapai nilai ketuntasan menurut KKM, serta minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Walaupun sudah terjadi peningkatan pada siklus II, namun masih ada beberapa kekurangan dalam siklus ini yaitu:

Refleksi Tindakan TGT untuk Peserta Didik pada Siklus II

No	Kekurangan	Tindakan
1	Masih ada beberapa peserta didik yang bercerita di saat peneliti menjelaskan materi	Peneliti lebih mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan fokus pada pembelajaran dengan menciptakan lingkungan yang kondusif, mendorong penggunaan metode yang interaktif, dan memberikan strategi belajar yang tepat.
2	Masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan	Peneliti harus lebih memahami kondisi peserta didik dalam memahami materi serta memberikan motivasi peserta didik.

Refleksi Tindakan TGT untuk peneliti pada Siklus II

No	Kekurangan	Tindakan
1	Peneliti tidak mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu	Sebaiknya peneliti lebih memperhatikan sesuatu untuk diamati dan lebih memperhatikan prosedur pembelajaran
2	Peneliti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai	Seharusnya peneliti menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.

3	peneliti tidak berperan aktif dalam fasilitator dan membantu peserta didik mengalami kesulitan	Peneliti seharusnya lebih memperhatikan seluruh peserta didik agar tidak kesulitan dalam memahami pembelajaran dan permainan
4	Peneliti tidak memberikan motivasi di akhir pembelajaran	Sebaiknya peneliti lebih banyak memberikan motivasi di awal dan di akhir pembelajaran agar peserta didik lebih berminat belajar

Perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II dalam penelitian penerapan model *Team games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas XI MIA I MA Alkhairaat Kalangkangan menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar, hasil belajar, dan ketuntasan belajar. Pada Siklus I, yang dilaksanakan pada 8 Agustus 2024, minat belajar peserta didik mencapai 58,04%, dikategorikan sebagai "kurang berminat" berdasarkan kriteria persentase minat (56-65%). Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus ini sebesar 63,43%, dihitung dari total skor 2030 dibagi 34 peserta didik, dengan tingkat ketuntasan hanya 50%, yang berarti hanya separuh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) $\geq 70\%$. Observasi pada Siklus I mengungkapkan beberapa kendala, seperti kurangnya keaktifan siswa, rasa malu untuk bertanya atau menjawab, serta minimnya kerjasama dalam kelompok. Selain itu, peneliti mencatat kekurangan dalam pelaksanaan, seperti lupa mengajak siswa berdoa, tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, dan kurang memberikan motivasi, yang menyebabkan suasana belajar kurang kondusif. Refleksi Siklus I menghasilkan rencana perbaikan, termasuk pemberian sanksi untuk siswa yang mengobrol, reward untuk keaktifan, dan penguatan peran peneliti sebagai fasilitator.

Pada Siklus II, yang dilaksanakan pada 22 Agustus 2024, terjadi peningkatan nyata setelah penerapan perbaikan dari refleksi Siklus I. Minat belajar meningkat menjadi 70,4%, masuk kategori "berminat", menunjukkan bahwa suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui TGT berhasil memicu motivasi siswa. Nilai rata-rata hasil belajar juga naik menjadi 77,42%, dengan tingkat ketuntasan mencapai 88,57%, di mana hanya 5 dari 34 siswa yang tidak mencapai KKM. Jumlah siswa yang tidak tuntas menurun drastis dari 16 pada Siklus I menjadi 5 pada Siklus II, mencerminkan efektivitas strategi seperti pengawasan lebih ketat, pengulangan penjelasan materi, dan pemberian motivasi yang lebih konsisten. Observasi menunjukkan siswa lebih aktif dan bersemangat, dengan peningkatan partisipasi dalam permainan dan turnamen TGT. Namun, masih ada kekurangan, seperti beberapa siswa yang bercakap-cakap saat penjelasan materi dan kurangnya pemahaman individu terhadap materi, yang memerlukan perhatian lebih lanjut dari peneliti. Refleksi Siklus II juga mencatat bahwa peneliti masih perlu memperbaiki prosedur pembelajaran, seperti memastikan semua siswa terlibat dalam permainan dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit.

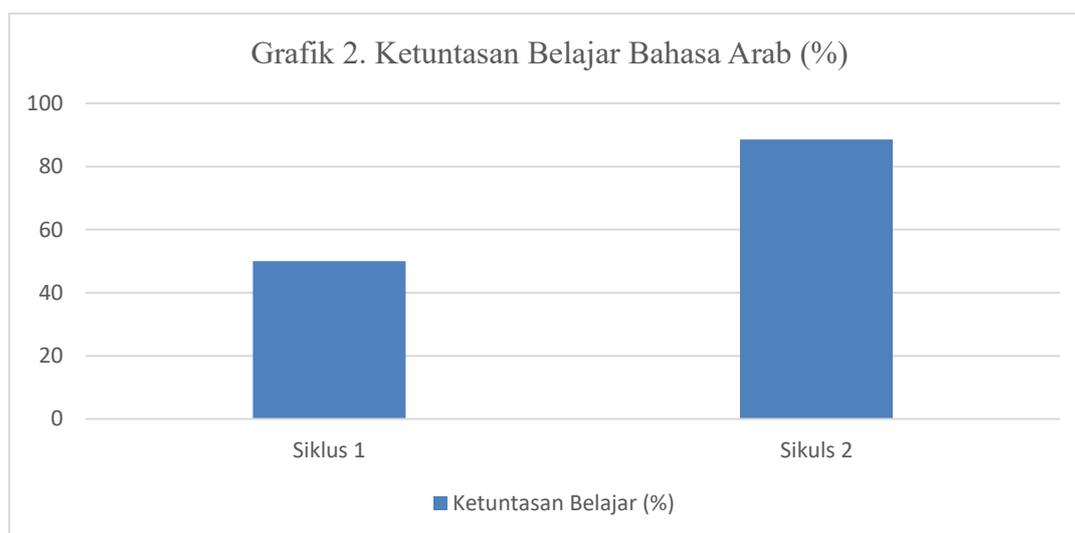
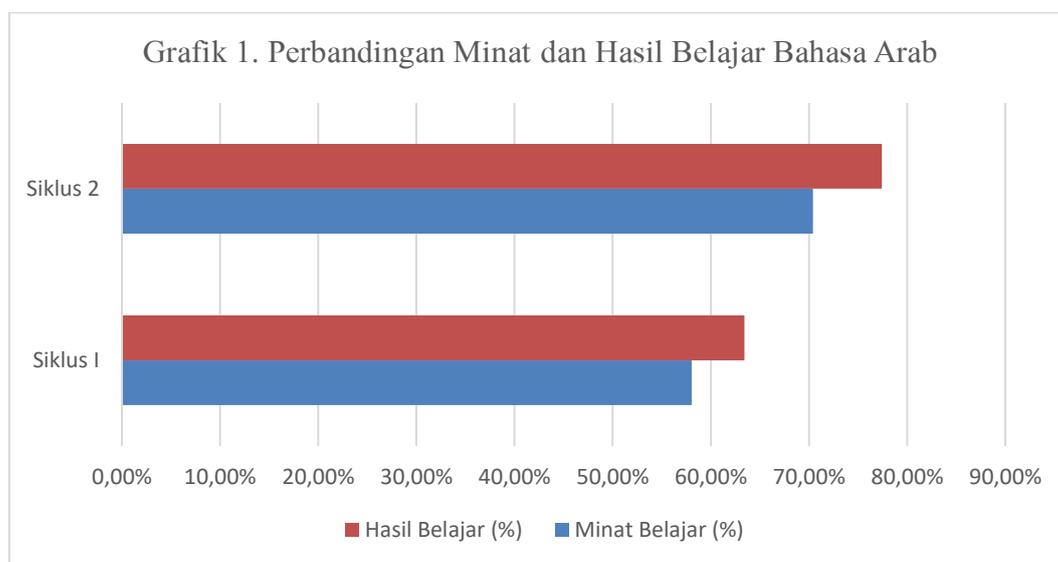
Secara keseluruhan, perbandingan ini menegaskan bahwa perbaikan strategis pada Siklus II, seperti penguatan motivasi dan pengelolaan kelas yang lebih baik, berkontribusi pada peningkatan minat dan hasil belajar. Peningkatan ketuntasan dari 50% ke 88,57% menunjukkan bahwa TGT efektif dalam membantu siswa mencapai standar akademik. Meski demikian, keberhasilan ini perlu diuji lebih lanjut dengan analisis statistik untuk memastikan signifikansi dan mempertimbangkan faktor eksternal, seperti pengaruh kehadiran peneliti. Temuan ini memberikan wawasan praktis bagi pendidik untuk mengadopsi TGT dalam

pembelajaran bahasa Arab, dengan catatan bahwa perbaikan berkelanjutan diperlukan untuk mengatasi kendala yang tersisa.

Berikut adalah visualisasi data yang fokus pada dua metrik utama: minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II. Data yang akan divisualisasikan adalah:

1. Minat Belajar: Siklus I = 58,04%, Siklus II = 70,4%
2. Hasil Belajar (Nilai Rata-rata): Siklus I = 63,43%, Siklus II = 77,42%
3. Ketuntasan Belajar: Siklus I = 50%, Siklus II = 88,57%

visualisasi ini menggunakan *bar chart* untuk membandingkan data antar siklus dengan jelas. Satu grafik untuk minat dan hasil belajar (persentase), dan satu lagi untuk ketuntasan belajar.



Visualisasi data dalam penelitian ini disajikan melalui dua grafik batang untuk menggambarkan peningkatan minat belajar, hasil belajar, dan ketuntasan belajar peserta didik kelas XI MIA IMA Alkhairaat Kalangkangan selama dua siklus penerapan model *Team games Tournament* (TGT). Grafik pertama membandingkan minat belajar (58,04% pada Siklus I dan 70,4% pada Siklus II) dengan hasil belajar rata-rata (63,43% pada Siklus I dan 77,42% pada

Siklus II), menggunakan warna biru untuk minat dan hijau untuk hasil belajar, dengan sumbu Y menunjukkan persentase (0-100%) dan sumbu X menunjukkan siklus penelitian. Grafik kedua menyoroti ketuntasan belajar, yang meningkat dari 50% pada Siklus I menjadi 88,57% pada Siklus II, ditampilkan dalam warna merah muda untuk menekankan capaian signifikan terhadap Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kedua grafik ini memperjelas tren positif penerapan TGT, memudahkan pemahaman dampak model pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa bentuk penerapan model *Team games Tournament* (TGT) pada penelitian tindakan kelas dilakukan selama II siklus dan meliputi beberapa desain penelitian yang digunakan menurut kemmis dan taggar yaitu melalui perencanaan, Tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini, hanya diambil dua siklus dan sudah mengalami peningkatan pada minat dan hasil belajar peserta didik. Hasil akhir dari penelitian ini akan didasarkan pada data dan temuan dari siklus tersebut, yang akan dijadikan acuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik.

Adapun minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab pada siklus I hanya mencapai 58,04% saja, pada siklus II minat belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT meningkat menjadi 70,4%. Dapat disimpulkan bahwa dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan bahwa model *Team games Tournament* (TGT) dari hasil yang tertera bahwa kriteria peserta didik dapat dikategorikan “Berminat” pada model pembelajaran ini.

Adapun hasil tes belajar peserta didik pada model pembelajaran TGT pada Siklus I nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 63,43%, pada siklus II nilai rata-rata yaitu 77,42%. Adapun nilai ketuntasan peserta didik pada siklus I yaitu 50%, pada siklus II 88,57%. Dari beberapa hasil data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berhasil, sesuai dengan indikator yang ditentukan bahwa apabila 80% peserta didik mendapat nilai 70 atau KKM maka dapat dikatakan berhasil.

Dari hasil data penelitian yang sudah dipaparkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar kemungkinan besar disebabkan oleh minat peserta didik pada saat proses pembelajaran dan model yang serta alat bantu yang digunakan. Minat peserta didik pada siklus I yaitu 58% sehingga pada kriteria ketuntasan peserta didik kurang berminat, pada siklus II persentase minat peserta didik yaitu 70% sehingga kita simpulkan bahwa peserta didik “berminat” pada penerapan model *Team games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR REFERENSI

- Andrijanto, Dony, ‘Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja’, *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3.2 (2023), 243–50 <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>
- Anis, Herman, ‘Angket Minat Belajar’, *Hermananis.Com*, 2022, 42–92 <https://hermananis.com/angket-minat-belajar/>
- Araniri, Nuruddin, ‘Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa’, *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1, March (2018), 75–83

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552011>
- Astriya, Baiq Roni Indira, and Sodiq Azis Kuntoro, 'Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif', *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2.2 (2015), 131 <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>
- Azhari, Devi Syukri, Zihnil Afif, Martin Kustati, and Nana Sepriyanti, 'Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi', *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3.2 (2023), 8010–25
- Butir, Analisis, Soal Ulangan, Semester Ganjil, Mata Pelajaran, Program Studi, Pendidikan Matematika, and others, 'Salah Satu Aspek Yang Harus Ada Dalam Pelaksanaan Kurikulum Adalah Evaluasi . Menurut Azwar (2014) Evaluasi Merupakan Suatu Proses Untuk Menentukan Sejauh Mana , Dalam Hal Apa , Dan Bagaimna Tujun Pendidikan Telah Tercapai . Evaluasi Artinya Suatu Rangk', 2023, 13–24
- Endah, Norhayati, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.2 (2017), 96 <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
- Gayatri, Yuni, 'Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi', *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 8.3 (2009), 60
- Hamidah, Silviana Nur, Singgih Bektiarso, and Subiki Subiki, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda', *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6.1 (2022), 449–55 <https://doi.org/10.33487/edumaspol.v6i1.3106>
- Happy, Nurinna, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Di Sekolah . Ketercapaian Dari Tujuan Pendidikan Dapat Berhasil', 14.2 (2023), 147–58
- Hasanah, Maburutul, and Khalifatur Rahman, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dengan Metode Tutor Sebaya Untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan', *Momentum: Physics Education Journal*, 1.1 (2017), 66 <https://doi.org/10.21067/mpej.v1i1.1632>
- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, and Riyanto, 'Penerapan Model Pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang', *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5.1 (2018), 56–73
- Kusumawati, Kiki, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan', *Jurnal Limits*, 5.1 (2023), 7–14 <https://doi.org/10.59134/jlmt.v5i1.311>
- Mapossa, Jacob Benjamim, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong', *New England Journal of Medicine*, 372.2 (2018), 2499–2508 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065> <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507> <http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005> <https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>

- Marzuki, Marzuki, 'Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Materi Identitas Diri Di Kelas X Agama 1 MAN-1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2018-2019', *Instructional Development Journal*, 2.2 (2019), 91 <https://doi.org/10.24014/idj.v2i2.8593>
- Mulyasa, Penelitian Tindakan Kelas, (Bnadung: PT Rosdakarya, 2010) h.22
- Nurtanto, Muhammad, and Herminarto Sofyan, 'Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5.3 (2015), 352 <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani, 'Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.2 (2017), 79 <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rosiana, Windi, Sugiharto Sugiharto, and Agung Nugroho Catur Saputro, 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Dengan Media Modul Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Sman 1 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012', *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2.4 (2013), 1–5 <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2738>
- Siti, Novia, Syaripatul Ula, and Milah Jamilah, 'Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Tgt', *Jurnal Pendidikan Guru*, 4.3 (2023), 194–204
- Sukenda Egok, Asep, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 9119–20 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Suparyanto dan Rosad (2015, 'Penerapan Strategi Al-Ta'bir AlMushawwar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Dan Maharātul Kalam Peserta Didik Kelas X MA Al-Khairāt Gentuma Raya', *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5.3 (2021), 31
- Utami, Rahayu, Tomo Djudin, and Syaiful B Arsyid, 'Remediasi Miskonsepsi Pada Fluida Statis Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Mind Mapping Di Sma', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2014, 1–12 <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8181>
- Wijayanti, Astuti, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan Ipa', *J. Pijar MIPA, Vol. XI No.1, Maret 2016: 15-21*, 01.1 (2016), 1–23
- Yuwanita, Ika, Happy Indira Dewi, and Dirgantara Wicaksono, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa', *Instruksional*, 1.2 (2020), 152 <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>