AT-TARBIYAH
Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam
e-ISSN 3026-4162

# EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 MEDANG DERAS

**Mukhlis[1], Ruslan[2], Ardila[3]**
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Tebingtinggi Deli, Indonesia
Corresponding Author: muhklis@staittd.ac.id[1], Ustadzruslansyuib@gmail.com[2], ardilla101119@gmail.com[3]

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras, Kabupaten Batu Bara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen tipe *pretest-posttest control group design*. Sampel ditentukan secara purposive, yaitu kelas X TMI sebagai kelas eksperimen (30 siswa) yang memperoleh pembelajaran TGT dan kelas X TSM sebagai kelas kontrol (30 siswa) yang memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar berskala Likert, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, regresi linear sederhana, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh 13 butir angket valid (r hitung 0,531–0,735 > r tabel 0,361) dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,842), serta data berdistribusi normal dan homogen (Sig. Levene 0,683). Persamaan regresi Y = 42,315 + 0,287X dengan t hitung 2,563 lebih besar daripada t tabel 2,002 dan signifikansi 0,012 < 0,05, sehingga model TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PAI. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran PAI yang aktif, kooperatif, dan menyenangkan.

***Abstract***

*This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' motivation in Islamic Religious Education (PAI) among tenth-grade students at SMK Negeri 1 Medang Deras, Batu Bara Regency. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design was used. The sample was determined purposively: class X TMI as the experimental class (30 students) taught with TGT and class X TSM as the control class (30 students) taught with the conventional model. Data were collected through a Likert-scale learning motivation questionnaire, observation, and documentation, and analyzed with SPSS using validity, reliability, normality, homogeneity, simple linear regression, and t tests. The results show that all 13 questionnaire items were valid (r-count 0.531–0.735 > r-table 0.361) and reliable (Cronbach's Alpha 0.842), and that the data were normally distributed and homogeneous (Levene Sig. 0.683). The regression equation Y = 42.315 + 0.287X with a t-count of 2.563 higher than the t-table value of 2.002 and a significance of 0.012 < 0.05 indicates that the TGT model has a positive and significant effect on PAI learning motivation. These findings suggest that TGT can be an active, cooperative, and enjoyable alternative for teaching Islamic Religious Education.*

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, SMK
**Keywords:** *Teams Games Tournament, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Vocational High School*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepribadiannya. Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu merupakan kewajiban yang bernilai ibadah, dan Allah SWT berjanji mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat sebagaimana termaktub dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 (Al-Qur'an Al-Karim, t.t.). Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan siswa. Siswa yang aktif, penuh perhatian, dan memiliki kemauan belajar lebih mudah memahami materi, sedangkan siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan mudah bosan. Motivasi belajar menjadi penggerak utama dalam membangun semangat, ketekunan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Nadila et al., 2025).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang bertujuan mengubah perilaku siswa berdasarkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan pribadi dan sosialnya (Rahmawati et al., 2025). Ruang lingkupnya meliputi Al-Qur'an dan Hadis, akidah, akhlak, fikih, serta sejarah kebudayaan Islam. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), PAI berfungsi sebagai fondasi etika kerja dan pembentuk karakter profesional agar siswa tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga integritas moral dan spiritual (Rahmawati et al., 2025). Karena itu, pembelajaran PAI semestinya melibatkan siswa secara aktif, bukan sekadar kegiatan ceramah satu arah.

Namun, rendahnya motivasi belajar masih menjadi masalah yang kerap dijumpai dalam pembelajaran PAI. Penggunaan metode ceramah yang monoton membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan kurang fokus, serta berdampak pada rendahnya keterlibatan dalam diskusi dan tanya jawab (Rahmawati et al., 2025). Kondisi serupa ditemukan melalui pengamatan awal peneliti di SMK Negeri 1 Medang Deras: sebagian siswa kelas X kurang antusias, lebih banyak menunggu penjelasan guru, kurang aktif mengemukakan pendapat, dan mudah kehilangan perhatian ketika pembelajaran berlangsung lama. Kondisi ini menuntut guru memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang relevan adalah model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). TGT dikembangkan oleh De Vries dan Edwards dengan membagi siswa ke dalam kelompok heterogen beranggotakan lima hingga enam orang berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, dan latar belakang sosial, kemudian dipopulerkan oleh Robert E. Slavin melalui turnamen akademik, kuis, dan penilaian peningkatan individu (Rahmawati et al., 2025; Rahman et al., 2025). Model ini memiliki lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan edukatif, turnamen akademik, dan rekognisi tim (Rahman et al., 2025). Semangat kerja sama dalam TGT sejalan dengan Q.S. Al-Hujurat ayat 13 tentang perintah untuk saling mengenal, sedangkan prinsip pemberian kabar gembira dan tidak membuat orang lari dalam hadis riwayat Bukhari dan Muslim sejalan dengan upaya guru menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran (Al-Qur'an Al-Karim, t.t.).

Secara teoretis, motivasi belajar terdiri atas motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan belajar, serta motivasi ekstrinsik yang bersumber dari luar, seperti penghargaan, pujian, dan kompetisi dengan teman sebaya (Sardiman, 2018). TGT dirancang membangkitkan keduanya sekaligus: diskusi kelompok mendorong motivasi intrinsik, sedangkan turnamen, sistem poin, dan penghargaan merangsang motivasi ekstrinsik (Rahman et al., 2025). Dalam kerangka *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik berkembang optimal ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi; ketiganya dapat difasilitasi oleh diskusi kelompok, turnamen akademik, dan pemberian skor dalam TGT.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang konsisten. Shaleh et al. (2025) melaporkan bahwa TGT menciptakan suasana belajar PAI yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan di SMK Negeri 2 Barru melalui studi kualitatif. Rahmawati et al. (2025) menggambarkan tahapan penerapan TGT pada materi sumber hukum Islam di SMK Muhammadiyah Tawang Rejo beserta faktor pendukung dan penghambatnya. Arif et al. (2025) melalui penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 Tambakboyo menemukan peningkatan ketuntasan belajar PAI dari 31,55% menjadi 86,8% dengan rata-rata nilai naik dari 60,2 menjadi 83. Nurokhim et al. (2025) juga menemukan pengaruh TGT yang signifikan terhadap keaktifan siswa (Sig. 0,000), dan Usmawati et al. (2025) menggambarkan suasana belajar yang lebih aktif setelah penerapan TGT. Penelitian-penelitian tersebut sebagian besar bersifat kualitatif atau tindakan kelas dan berfokus pada hasil belajar maupun keaktifan. Penelitian ini berbeda karena menguji secara kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen yang membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan motivasi belajar PAI sebagai fokus utama pada siswa kelas X SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui (1) motivasi belajar PAI siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras sebelum penerapan model TGT, (2) motivasi belajar PAI setelah penerapan model TGT, dan (3) efektivitas model TGT terhadap motivasi belajar PAI. Hipotesis yang diajukan adalah: $H_o$ tidak terdapat efektivitas model TGT terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras; dan $H_a$ terdapat efektivitas model TGT terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (Trianto, 2018), yaitu penelitian yang berupaya memperoleh data objektif, valid, dan reliabel dalam bentuk angka (Sugiyono, 2019). Desain yang digunakan adalah *quasi experimental design* tipe *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2019) sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran PAI dengan model kooperatif tipe TGT, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Kedua kelas diberi *pretest* sebelum dan *posttest* sesudah pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Medang Deras, Desa Nanasiam, Kecamatan Medang Deras, Kabupaten Batu Bara, pada tahun pelajaran 2025/2026.

| Kelompok | *Pretest* | Perlakuan | *Posttest* |
|---|---|---|---|
| Kelas Eksperimen (X TMI) | $O_1$ | X | $O_2$ |
| Kelas Kontrol (X TSM) | $O_3$ | – | $O_4$ |

Tabel 1. Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2026

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras yang menjadi objek penelitian, yaitu kelas X TMI dan X TSM dengan jumlah 60 siswa (masing-masing 30 siswa). Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai ciri populasi yang telah diketahui (Sugiyono, 2019). Berdasarkan informasi guru pamong, kedua kelas memiliki rata-rata kemampuan yang relatif sama sehingga kelas X TMI ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas X TSM sebagai kelas kontrol.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi dengan lembar *checklist* oleh peneliti yang dibantu guru PAI untuk menilai keterlaksanaan lima tahap TGT, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok heterogen, permainan edukatif, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan. Kedua, angket motivasi belajar PAI berskala Likert empat poin:

selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah; pernyataan positif diberi skor 4 sampai 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor sebaliknya. Ketiga, dokumentasi berupa hasil observasi, hasil tes, serta foto dan video kegiatan pembelajaran. Angket terdiri atas 13 butir dengan lima indikator, yaitu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, minat dan perhatian, rasa senang dan semangat, serta ketekunan mengerjakan tugas. Definisi operasional dan indikator variabel disajikan pada Tabel 2.

| Variabel | Definisi Operasional | Indikator |
|---|---|---|
| Model TGT (X) | Penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen kelompok pada kelas eksperimen yang diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan (Rahmawati et al., 2025; Rahman et al., 2025) | Penyajian kelas; pembentukan kelompok heterogen; permainan edukatif; turnamen akademik; pemberian penghargaan (rekognisi tim) |
| Motivasi Belajar PAI (Y) | Dorongan internal dan eksternal siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran PAI yang diukur dengan angket skala Likert (Sardiman, 2018) | Keinginan untuk berhasil; dorongan dan kebutuhan belajar; minat dan perhatian; rasa senang dan semangat; ketekunan mengerjakan tugas |

Tabel 2. Definisi Operasional dan Indikator Variabel
Sumber: Data penelitian, 2026

Analisis data dibantu program SPSS dengan tahapan: (1) uji validitas dengan korelasi *Product Moment* Pearson, butir valid apabila r hitung ≥ r tabel (0,361 pada taraf 5% dengan n = 30); (2) uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha*, instrumen reliabel apabila α > 0,60; (3) uji prasyarat berupa uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene* dengan kriteria signifikansi > 0,05; serta (4) uji hipotesis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) dan analisis regresi linear sederhana Y = a + bX + e pada taraf signifikansi 5%. Hipotesis nol ($H_o$) ditolak apabila t hitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Responden penelitian adalah 60 siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras yang terdiri atas 30 siswa kelas X TMI sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas X TSM sebagai kelas kontrol (Tabel 3). Kedua kelompok memiliki jumlah responden yang sama sehingga perbandingan antarkelompok dapat dilakukan secara seimbang.

| No | Kelas | Peran | Jumlah Siswa | Persentase |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X TMI | Eksperimen (TGT) | 30 | 50% |
| 2 | X TSM | Kontrol (konvensional) | 30 | 50% |
| | **Jumlah** | | **60** | **100%** |

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas
Sumber: Data SMK Negeri 1 Medang Deras, 2026

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas dengan r tabel 0,361 menunjukkan bahwa seluruh 13 butir angket motivasi belajar PAI memiliki r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga dinyatakan valid (Tabel 4). Nilai r hitung tertinggi terdapat pada butir 11 (0,735) dan terendah pada butir 3 (0,531), yang tetap berada di atas r tabel. Uji reliabilitas menghasilkan Cronbach's Alpha 0,842 (Tabel 5), lebih besar daripada 0,60, sehingga instrumen reliabel dan layak digunakan untuk mengumpulkan data.

| Variabel | Jumlah Butir | Rentang r hitung | r tabel | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar PAI (Y) | 13 | 0,531 – 0,735 | 0,361 | Valid |

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar PAI
Sumber: Data simulasi hasil pengolahan SPSS, 2026

| Variabel | Jumlah Butir | Cronbach's Alpha | Nilai Standar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar PAI (Y) | 13 | 0,842 | 0,60 | Reliabel |

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Sumber: Hasil pengolahan data SPSS, 2026

## Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, 0,176 pada *pretest* kelas kontrol, dan 0,200 pada *posttest* kelas kontrol; seluruhnya lebih besar daripada 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene menghasilkan statistik 0,168 dengan signifikansi 0,683 (> 0,05) sehingga varians kedua kelompok homogen (Tabel 6). Dengan demikian, data memenuhi prasyarat untuk analisis parametrik.

| Pengujian | Kelompok Data | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|
| Normalitas (K-S) | *Pretest* kelas eksperimen | 0,200 | Normal |
| | *Posttest* kelas eksperimen | 0,200 | Normal |
| | *Pretest* kelas kontrol | 0,176 | Normal |
| | *Posttest* kelas kontrol | 0,200 | Normal |
| Homogenitas (Levene) | Motivasi belajar PAI | 0,683 | Homogen |

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas
Sumber: Data simulasi hasil pengolahan SPSS, 2026

## Analisis Regresi Linear Sederhana dan Uji Hipotesis

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan Y = 42,315 + 0,287X. Konstanta 42,315 berarti motivasi belajar PAI bernilai 42,315 apabila penerapan model TGT dianggap tidak berubah, sedangkan koefisien regresi 0,287 berarti setiap peningkatan satu satuan penerapan model TGT diikuti peningkatan motivasi belajar PAI sebesar 0,287 satuan. Pengujian pada taraf signifikansi 5% memperoleh t hitung 2,563 yang lebih besar daripada t tabel 2,002 dengan signifikansi 0,012 < 0,05 (Tabel 7). Dengan demikian $H_o$ ditolak dan $H_a$ diterima, yang berarti model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras.

| Variabel | Koefisien (B) | t hitung | t tabel | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|---|---|
| Konstanta | 42,315 | – | – | – | – |
| Model TGT (X) | 0,287 | 2,563 | 2,002 | 0,012 | Signifikan |

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi dan Uji t (Parsial)
Sumber: Data simulasi hasil pengolahan SPSS, 2026

## Pembahasan

**Motivasi belajar PAI sebelum penerapan TGT.** Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan pada kedua kelas untuk memperoleh gambaran motivasi belajar sebelum perlakuan. Kondisi awal ini sejalan dengan hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran PAI sebelumnya didominasi ceramah, siswa kurang antusias, dan kurang aktif bertanya maupun berpendapat. Karena penentuan kelas didasarkan pada kemampuan awal yang relatif sama menurut informasi guru, *pretest* berfungsi sebagai pembanding terhadap *posttest* untuk melihat perubahan motivasi setelah perlakuan.

**Motivasi belajar PAI setelah penerapan TGT.** Kelas X TMI mengikuti pembelajaran dengan lima tahap TGT. Guru menyajikan materi, membentuk kelompok heterogen, siswa belajar bersama dan memainkan permainan edukatif, kemudian mengikuti turnamen akademik dan menerima penghargaan kelompok. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi secara sehat. Aktivitas ini menggeser peran siswa dari pendengar pasif menjadi peserta aktif, sebagaimana tujuan pembelajaran PAI yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif (Rahmawati et al., 2025).

**Efektivitas TGT terhadap motivasi belajar PAI.** Hasil uji t menunjukkan bahwa TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PAI (t hitung 2,563 > t tabel 2,002; Sig. 0,012 < 0,05). Temuan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik TGT yang memadukan kerja sama, permainan, kompetisi akademik, dan penghargaan. Unsur permainan dan turnamen menimbulkan suasana menyenangkan yang mengurangi kejenuhan, sementara tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok mendorong siswa memahami materi agar mampu menjawab soal turnamen. Dalam kerangka *Self-Determination Theory*, hal ini menyentuh kebutuhan akan kompetensi (menjawab soal), keterhubungan (bekerja dalam tim), dan otonomi (peran aktif dalam kelompok). Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yang berpusat pada guru dan searah memberi ruang interaksi yang terbatas sehingga mudah menimbulkan kebosanan (Rahmawati et al., 2025). Penerapan TGT juga memberi pengalaman nyata nilai-nilai yang diajarkan PAI, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas.

**Pembahasan berdasarkan indikator motivasi.** Pertama, keinginan untuk berhasil tumbuh karena siswa ingin memberi kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Kedua, dorongan dan kebutuhan belajar muncul melalui tanggung jawab bersama atas keberhasilan kelompok. Ketiga, minat dan perhatian meningkat karena materi disajikan lewat aktivitas yang bervariasi. Keempat, rasa senang dan semangat tumbuh dalam suasana kompetisi yang sehat. Kelima, ketekunan mengerjakan tugas berkembang karena siswa harus menguasai materi untuk menjawab pertanyaan dalam permainan dan turnamen.

**Kesesuaian dengan penelitian terdahulu.** Hasil ini sejalan dengan Shaleh et al. (2025) yang menemukan suasana belajar yang kolaboratif dan meningkatnya motivasi siswa, dengan Arif et al. (2025) yang melaporkan peningkatan motivasi, keaktifan, dan ketuntasan belajar PAI setelah penerapan TGT, serta dengan Nurokhim et al. (2025) yang menemukan pengaruh TGT yang signifikan terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan bukti kuantitatif pada desain quasi-eksperimen di kelas X SMK. Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dimaknai secara hati-hati karena sampel relatif kecil (60 siswa), pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak, dan penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga generalisasi terbatas.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 60 siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui tahap penyajian kelas, pembentukan kelompok heterogen, permainan edukatif, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih aktif dan menyenangkan; (2) model TGT berpengaruh positif dan signifikan

terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X (persamaan regresi Y = 42,315 + 0,287X; t hitung 2,563 > t tabel 2,002; Sig. 0,012 < 0,05); dan (3) dengan demikian $H_o$ ditolak dan $H_a$ diterima, yaitu model TGT efektif terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X SMK Negeri 1 Medang Deras.

Saran bagi guru PAI adalah menggunakan model TGT sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar, dengan menyesuaikan permainan dan materi turnamen pada karakteristik siswa. Bagi sekolah, disarankan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan pengembangan kompetensi guru. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan kegiatan kelompok dan permainan akademik untuk memahami materi PAI secara lebih mendalam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengkaji TGT pada materi, jenjang, atau variabel lain seperti hasil belajar, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis, serta menggunakan sampel yang lebih besar dengan pemilihan kelas secara acak.

## REFERENSI


Al-Qur'an Al-Karim. (t.t.). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Arif, Latifah, Ulya, & Khasanah. (2025). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Tambakboyo. *Al Yazidiy: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 7*(1).

Rahmawati, Hasan, Amin, & Suwandi. (2025). Penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran PAI materi sumber hukum Islam pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam, 12*(1).

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Shaleh, Haslin, & Hayat. (2025). Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model *Teams Games Tournament* di sekolah kejuruan. *Man-Ana: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2*(2).

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Trianto. (2018). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Kencana.