

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SIWALAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat

Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun oleh:

KHOMSATUL KHASANAH

20122203

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H ABDURRAHMAN WAHID**

PEKALONGAN 2026

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII
PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SIWALAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun oleh:

KHOMSATUL KHASANAH

20122203

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Khomsatul Khasanah
NIM : 20122203
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul

"IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SIWALAN". ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 1 Juli 2026

yang menyatakan,


KHOMSATUL KHASANAH
NIM. 20122203

NOTA PEMBIMBING

Lamp: 2 (dua) eksemplar

Hal: Naskah Skripsi Sdri Khomsatul Khasanah

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi Saudari :

Nama : Khomsatul Khasanah
NIM : 20122203
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SIWALAN

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah / ujian tugas akhir.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 2 Juli 2026

Pembimbing,



Rodianto, M.Pd.

NIP. 198808082025211008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **KHOMSATUL KHASANAH**

NIM : **20122203**

Program Studi: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2
SIWALAN**

Telah diujikan pada hari Rabu tanggal 8 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Hj. Sopiah, M. Ag.
NIP. 19710707 200003 2 001

Penguji II

Muhammad Khaqim, M. Pd. I.
NIP. 19911110 2025211 064

Pekalongan, 13 Juli 2026
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan lancar. Sholawat serta salam tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad SAW semoga kelak kita menjadi golongan umat beliau di akhirat nanti, Aamin Ya Rabbal Alamin.

Skripsi ini merupakan sebuah karya yang penulis susun sejak akhir tahun 2025 dan diselesaikan pada tahun 2026. Panjangnya proses penyusunan skripsi ini yang dimulai dari kesiapan mental penulis, hingga aspek-aspek lain yang mempengaruhi, dan bermuara pada titik dimana perwujudan skripsi ini dapat dirasakan keberadaannya. Skripsi ini merupakan saksi atas perjuangan penulis dalam meraih gelar Sarjana Strata 1 di UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang tidak pernah putus memberikan motivasi dan panjatan doa kepada penulis untuk menyelesaikan langkah yang penulis mulai dan menapaki perjalanan di dunia perguruan tinggi. Sebuah kebahagiaan bagi penulis dengan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Almamater tercinta UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan (UIN Gusdur), tempat penulis menimba ilmu, mengembangkan diri, dan menempa karakter selama menempuh pendidikan tinggi. Semoga ilmu yang diperoleh menjadi bekal yang bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara.
2. Seluruh dosen pengampu mata kuliah UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, dan mendidik penulis selama proses perkuliahan berlangsung. Setiap ilmu yang diajarkan menjadi bekal tak ternilai dalam perjalanan penulis. Semoga amal baik Bapak/Ibu dosen senantiasa dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT.
3. Kepada dosen pembimbing Bapak Rodianto, M.Pd. yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, memberikan bimbingan dan pengajaran yang tiada ternilai harganya dalam proses penulisan

skripsi, semoga amal baik yang telah diberikan dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT.

4. Kepada seluruh civitas akademik SMP Negeri 2 Siwalan Kabupaten Pekalongan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis untuk melakukan penelitian, serta siswa yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini. Lembaga pendidikan ini telah memberikan kontribusi besar dalam proses penelitian dan pengembangan ilmu penulis.
5. Kedua orang tuaku tercinta yang terhebat, Bapak Tarmuji dan Ibu Raminah, terima kasih atas setiap dukungan yang telah diberikan, segala pengorbanan yang telah dipertaruhkan, kasih sayang dan doa yang terus dipanjatkan untuk kesuksesan penulis, karena tidak ada kata yang indah selain doa dan tidak ada doa yang paling mujarab selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terima kasih saja tidak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua.
6. Seluruh sahabat dan teman seperjuangan kelas PAI angkatan 2022 UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, terkhusus untuk kelas PAI F, tanpa semangat, dukungan, dan bantuan kalian semua tak akan mungkin bisa sampai di sini, terima kasih untuk canda, tawa, tangis, dan perjuangan yang telah kita lewati bersama.
7. Sahabat-sahabat terbaik penulis, Sevi Sholihah, Agil Kiki Anggraeni, Meiyana Dwi Aira, dan Millah Aulia Rahma Muiz, yang selalu hadir sebagai tempat berbagi cerita, saling menguatkan, memberikan motivasi, serta menemani perjuangan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, kepedulian, dan kenangan indah yang akan selalu penulis kenang.

MOTTO

“مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ”

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)



ABSTRAK

Khomsatul Khasanah: IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BELAJAR SISWAKELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 SIWALAN

Kata kunci: Pembelajaran PAI, *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran kooperatif, minat belajar siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan, serta menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru PAI, kepala sekolah, serta siswa kelas VII. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran PAI mampu mengembangkan keaktifan, kerja sama, dan minat belajar siswa. Proses pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Faktor pendukung penerapan model ini meliputi kompetensi guru, dukungan sekolah, serta antusiasme siswa. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

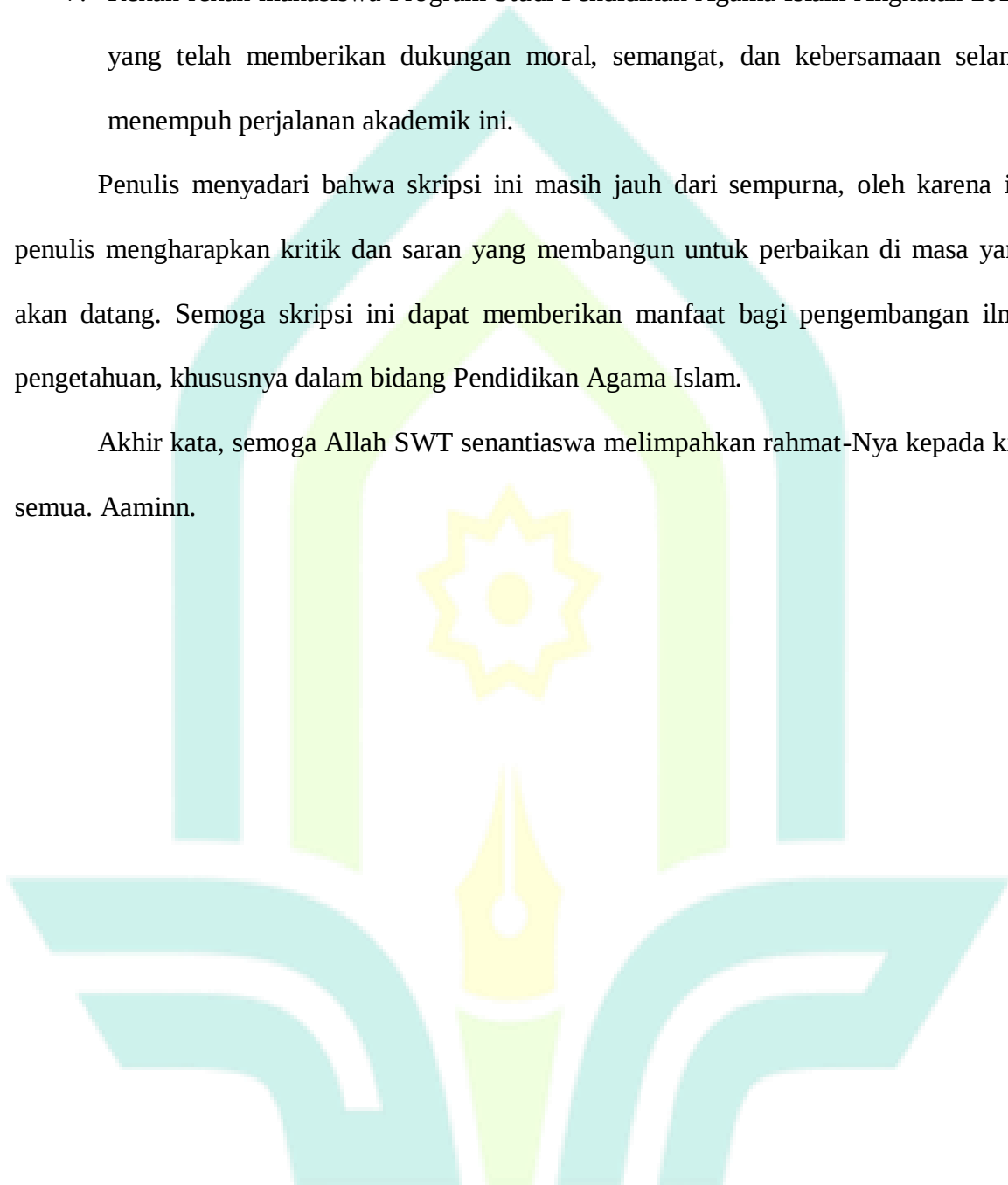
Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan akademik bagi seluruh mahasiswa.
2. Prof Dr.H.Muhlisin,M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memfasilitasi dan mendukung proses pendidikan di fakultas ini.
3. Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), yang selalu memberikan arahan dan dukungan kepada mahasiswa selama proses perkuliahan dan penelitian.
4. Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah membantu dalam berbagai urusan administratif dan akademik selama studi.
5. Bapak Rodianto, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan pendengar sekaligus penasihat yang baik bagi penulis selama menyusun skripsi.

6. Bapak Imron Rosyadi selaku Dosen Wali Akademik yang telah membantu memberikan kemudahan bagi peneliti dalam administrasi perkuliahan dan hal lain dalam peneliti
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022, yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan kebersamaan selama menempuh perjalanan akademik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

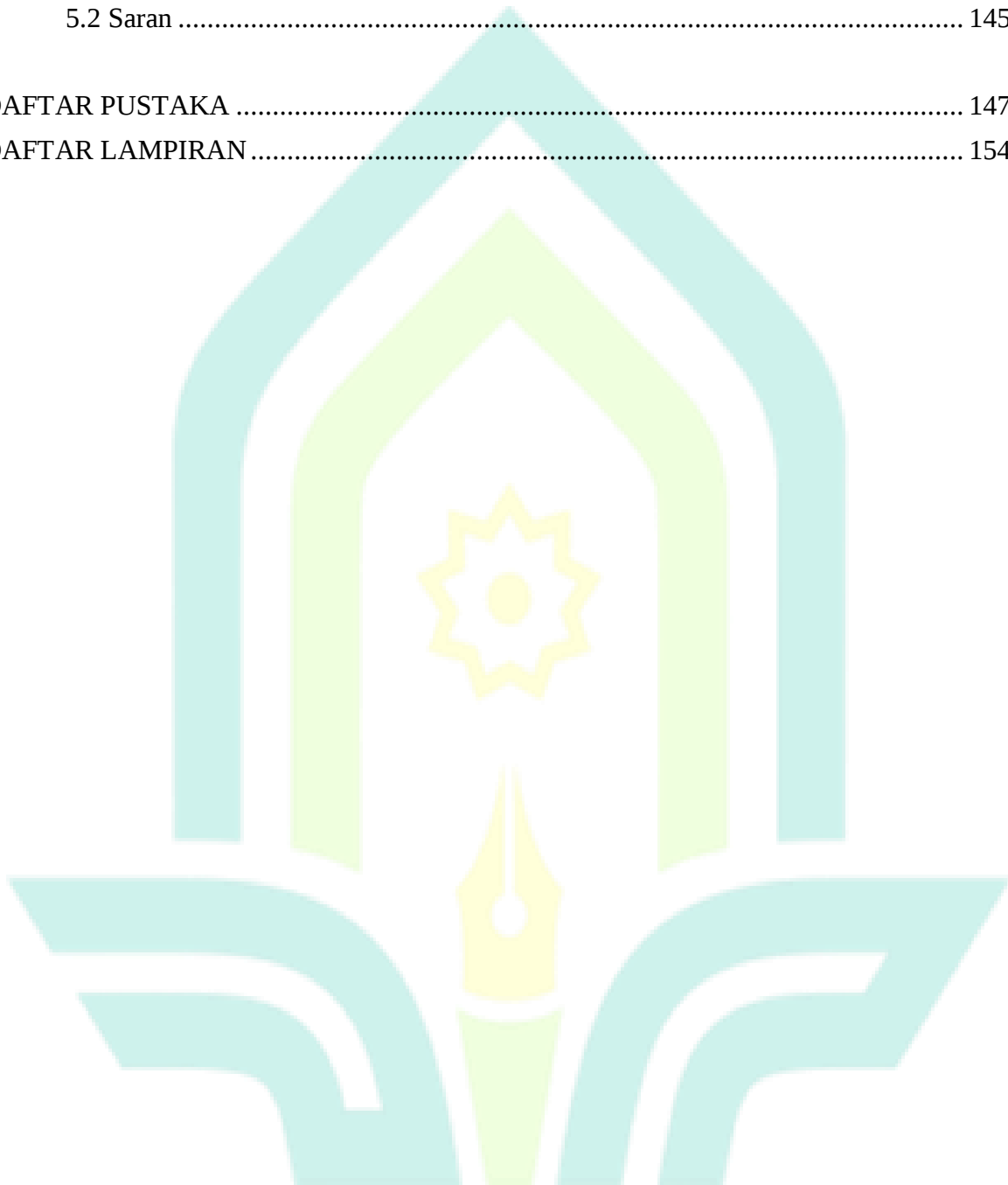
Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamin.



DAFTAR ISI

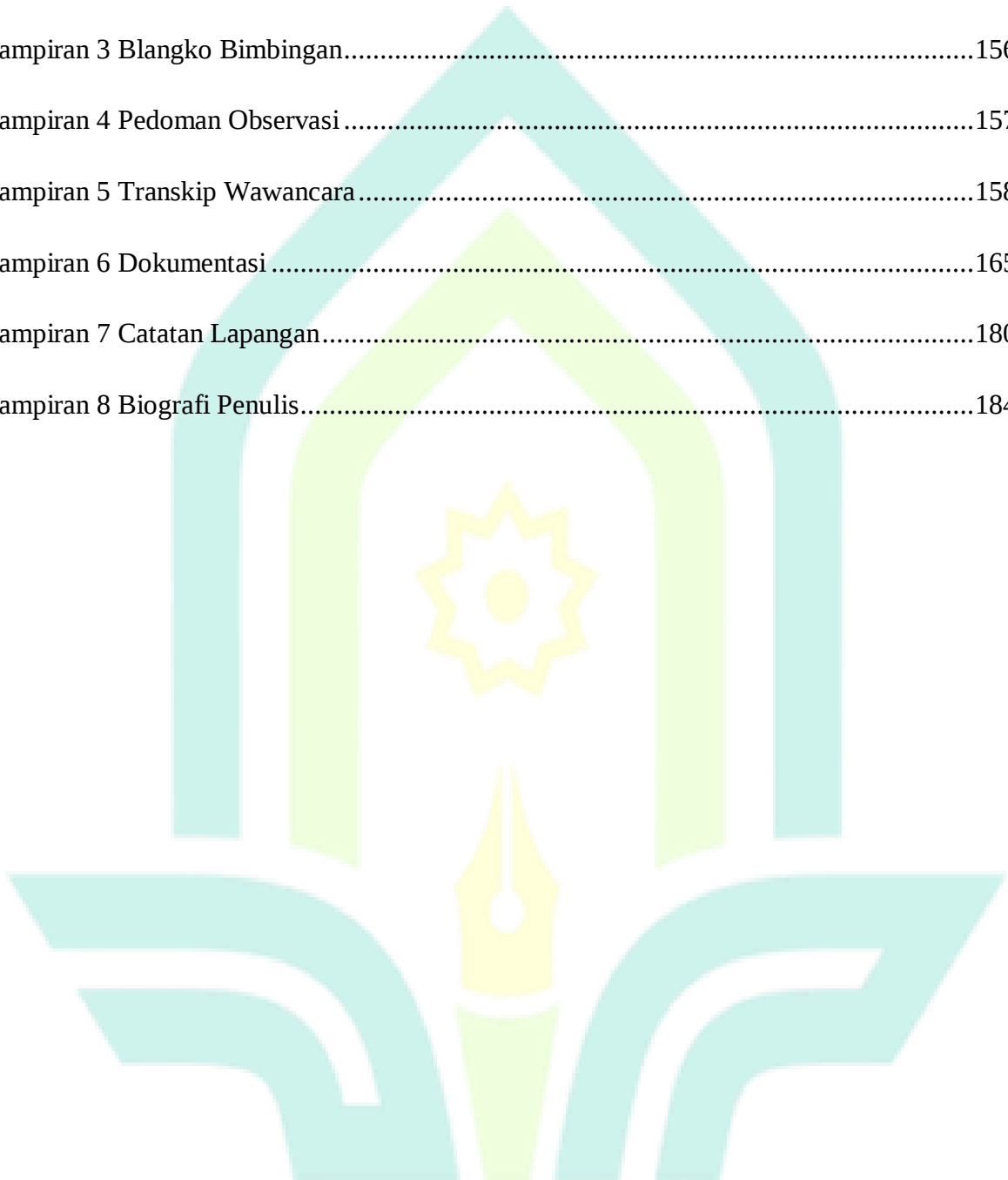
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Deskripsi Teoretik	9
2.1.1 Implementasi.....	9
2.1.2 Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	13
2.1.3 Minat Belajar	22
2.1.4 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	30
2.2 Kajian Penelitian Relevan	34
2.3 Kerangka Berpikir	38
BAB III DESAIN PENELITIAN.....	41
3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Fokus Penelitian	41
3.3 Data dan Sumber Data	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Teknik Keabsahan Data	44
3.6 Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.2 Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP	143
5.1 Kesimpulan.....	143
5.2 Saran	145
 DAFTAR PUSTAKA	 147
DAFTAR LAMPIRAN	154



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	154
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....	155
Lampiran 3 Blangko Bimbingan.....	156
Lampiran 4 Pedoman Observasi	157
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	158
Lampiran 6 Dokumentasi	165
Lampiran 7 Catatan Lapangan.....	180
Lampiran 8 Biografi Penulis.....	184



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Program Pendidikan Agama Islam (PAI) dirancang untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam diri siswa melalui proses pembelajaran dan bimbingan, sehingga mereka dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Musadad, 2022:1).

Pada umumnya, di sektor pendidikan, metode pengajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam menyampaikan materi kepada siswa, baik di tingkat prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, maupun di universitas. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa banyak pengajar masih belum menguasai teknik pengajaran yang seharusnya mereka pakai dalam proses belajar mengajar (Noza & A., 2024:1).

Setiap orang memiliki kapasitas yang berbeda-beda dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sangat dipengaruhi oleh cara pengajaran yang digunakan oleh pengajar. Kesalahan dalam memilih metode pengajaran dapat berdampak pada hasil pembelajaran. Siswa yang lambat dalam memahami informasi tentu akan kesulitan dalam mengerti apa yang disampaikan oleh pengajar. Sementara itu, siswa yang cepat dalam memahami akan lebih mudah mencerna materi yang diberikan. Namun, motivasi dan minat belajar juga merupakan aspek penting yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses pengajaran (Budiasningrum & S., 2025:2).

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 2 Siwalan, masalah rendahnya minat belajar juga terlihat dalam pelajaran PAI, banyak siswa yang tidak ikut serta secara aktif selama proses pembelajaran. Penyebabnya adalah penggunaan metode yang cenderung membosankan, yaitu hanya mengandalkan ceramah dan diskusi yang

bersifat satu arah dimana hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif, sementara sebagian besar siswa cenderung pasif. Sehingga suasana belajar menjadi kurang menarik dan minat belajar siswa rendah.

Seiring dengan situasi ini, Bapak Hilmi Ghozali, selaku pengajar PAI di SMP Negeri 2 Siwalan, menjelaskan bahwa rendahnya minat siswa dalam belajar salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Ia menegaskan bahwa proses belajar yang bersifat monoton dan kurang kreatif membuat siswa cepat merasa jenuh. Hal ini menyebabkan interaksi di kelas menjadi kurang aktif. Beberapa siswa bahkan beralih perhatian dengan berbincang-bincang dengan teman atau tertidur, sehingga berdampak negatif pada kualitas pembelajaran (Ghozali, 2025).

Dalam hal ini, metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat berperan penting sebagai alternatif dalam metode pembelajaran. Berdasarkan sumber yang ada, *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif, di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan keberagaman (biasanya terdiri dari 4-6 orang) untuk belajar secara bersama-sama. Selanjutnya, mereka akan berpartisipasi dalam permainan akademis, diikuti dengan kompetisi antar kelompok, dan diakhiri dengan pengakuan untuk kelompok yang menang. Metode ini dibuat untuk meningkatkan interaksi, kerja sama, serta saling membantu di antara siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan kompetitif dengan cara yang sehat (Maladjim, 2018:38).

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki landasan teoritis yang kuat dalam paradigma Konstruktivisme Sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, proses belajar merupakan aktivitas sosial yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya

melalui interaksi, komunikasi, dan kerja sama dengan orang lain. Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui pengalaman belajar bersama. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu akan mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa (Vygotsky, 1978).

Konsep penting dalam teori Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki siswa secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan guru maupun teman sebaya yang lebih mampu. Dalam pelaksanaannya, metode *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok yang heterogen sehingga terjadi proses saling membantu (*peer tutoring*) antarsiswa. Selain itu, melalui pemberian bantuan atau *scaffolding*, siswa yang mengalami kesulitan memperoleh dukungan dari teman sekelompoknya sehingga lebih percaya diri, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, secara teoritis metode *Team Games Tournament* (TGT) dipandang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut diharapkan dapat menjadi solusi atas rendahnya minat belajar siswa yang masih ditemukan dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Siwalan.

Untuk mengembangkan minat siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui metode *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini termasuk dalam jenis model pembelajaran kooperatif. *Team Games Tournament* (TGT) menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, di mana siswa akan

dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bersaing satu sama lain melalui permainan dan turnamen. Metode ini tidak hanya fokus pada pencapaian individu, tetapi juga menekankan pentingnya kerja sama tim, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran dalam mencapai tujuan bersama (Suyato, 2006:102).

Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting, seperti *Team Games Tournament* (TGT), agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan menyenangkan. Penerapan metode ini diharapkan dapat mengembangkan minat belajar siswa dan berdampak pada peningkatan minat belajar. Di SMP Negeri 2 Siwalan, metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebenarnya telah mulai diterapkan dalam pembelajaran PAI. Namun, pelaksanaannya belum dilakukan secara utuh, khususnya belum sampai pada tahap *tournament* sebagaimana prosedur *Team Games Tournament* (TGT) yang sesungguhnya. Akibatnya, pengaruh penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI belum dapat diketahui secara jelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, guru mata pelajaran PAI menyatakan kesediaannya untuk menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) secara utuh dan sistematis sesuai dengan langkah-langkah yang ditawarkan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengimplementasikan metode *Team Games Tournament* (TGT) secara optimal dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut guna mengkaji penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) secara menyeluruh serta mengetahui perkembangan terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Siwalan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melaksanakan penelitian yang berjudul "**Implementasi Metode Pembelajaran *Team***

Games Tournament (TGT) Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PAI Di Smp Negeri 2 Siwalan".

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan cenderung mengalihkan perhatian seperti tidur di kelas atau berbincang dengan teman yang menyebabkan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PAI
2. Rendahnya minat ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang beragam, monoton, dan minim interaksi.
3. Metode pembelajaran yang dominan adalah ceramah dan diskusi yang terbatas, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan yang melebar dan untuk memastikan kedalaman kajian, masalah dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan konteks dan identifikasi isu yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini mengarah pada pelaksanaan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sebagai langkah untuk mengembangkan minat belajar siswa

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi metode *Team Games Tournament (TGT)* dalam mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Siwalan, Kabupaten Pekalongan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournameant (TGT)* dalam mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Siwalan, Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses implementasi metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mengembangkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Siwalan, Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk menguraikan elemen yang mendukung dan menghambat pelaksanaan metode belajar *Team Games Tournament* (TGT) dalam mengembangkan minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Siwalan, Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya diskursus dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran, khususnya *Team Games Tournament* (TGT), serta bagaimana pendekatan ini berkontribusi terhadap pemahaman teori-teori pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang ada. Dengan mengulas penerapan *Team Games Tournament* (TGT), studi ini memperlihatkan bagaimana teori-teori pembelajaran dapat diterapkan dalam praktik pendidikan nyata, membantu menjembatani hubungan antara dunia akademik dan praktik lapangan. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan saran bagi para pembuat kebijakan dalam merancang strategi dan kebijakan pendidikan yang berlandaskan pada praktik pembelajaran yang efektif.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan mengajar. Melalui penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT), guru dapat meningkatkan partisipasi dan

keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pemahaman baru mengenai keragaman dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan pengajaran, serta mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif.

b. Bagi Siswa

Penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pendidikan bisa memperbaiki semangat dan partisipasi siswa, menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Di samping itu, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dengan bekerja sama dalam kelompok, yang memperbaiki komunikasi dan kolaborasi. Metode ini membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan pribadi dan akademis siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi peluang kepada peneliti untuk meningkatkan kemampuan dalam metode penelitian serta menganalisis data, sekaligus memberikan sumbangan yang signifikan bagi kemajuan ilmu pendidikan, terutama dalam teknik pembelajaran. Di samping itu, penelitian ini juga membuka jalan bagi peneliti untuk menjalin hubungan dengan akademisi dan praktisi lainnya yang memiliki minat serupa, yang dapat memperluas kerjasama dan perbincangan dalam dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti lain /Pembaca

Bagi para pembaca dan peneliti lainnya, kajian ini berperan sebagai referensi yang penting terkait cara-cara pembelajaran aktif. Data yang ada bisa digunakan sebagai pedoman bagi peneliti yang berminat pada topik

yang sama, serta menyampaikan praktik terbaik yang ditemukan dalam kajian ini. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada inovasi dalam metode pembelajaran yang efektif, sehingga bisa memberikan dampak yang lebih luas di dunia Pendidikan



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi tentang penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

5.1.1. Implementasi metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan

Implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 2 Siwalan telah terlaksana dengan baik sesuai dengan sintaks pembelajaran kooperatif Slavin. Penerapan metode TGT dilakukan melalui enam tahapan, yaitu persiapan, penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dalam pelaksanaannya, guru menyiapkan perangkat dan media pembelajaran, membentuk kelompok heterogen, serta memfasilitasi diskusi dan tutor sebaya sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, siswa menunjukkan antusiasme, semangat, dan kerja sama yang tinggi karena pembelajaran dikemas secara menarik dan kompetitif. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian, keaktifan, rasa senang, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan,

kolaboratif, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5.1.2. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mengembangkan minat belajar siswa.

Faktor pendukung implementasi metode *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi karakteristik siswa kelas VII yang menyukai aktivitas kelompok, permainan, dan kompetisi, sehingga lebih mudah menerima pembelajaran. Keberhasilan metode ini juga didukung oleh kompetensi pedagogik guru dalam mengelola pembelajaran, efektivitas tutor sebaya, solidaritas kelompok, serta ketersediaan fasilitas sekolah dan dukungan kebijakan sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga pelaksanaan metode TGT dapat berjalan dengan baik.

Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, kebisingan kelas akibat tingginya antusiasme siswa, perbedaan kemampuan belajar siswa, serta potensi ketergantungan pada hadiah sebagai motivasi belajar. Untuk mengatasinya, guru melakukan pengelolaan waktu yang lebih efektif, menerapkan kontrak belajar, memberikan pendampingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, mengoptimalkan tutor sebaya, serta menanamkan motivasi belajar intrinsik. Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa kendala, metode TGT tetap dapat diterapkan secara efektif dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Siwalan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait.

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru diharapkan dapat menjadikan metode Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan minat belajar siswa. Guru juga perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran secara matang, mengelola waktu dengan efektif, serta melakukan inovasi dalam penyusunan permainan dan turnamen agar pembelajaran tetap menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa.

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, menjunjung tinggi sikap sportivitas selama turnamen berlangsung, serta memanfaatkan kegiatan belajar kelompok untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan dengan teman sebayanya. Selain itu, siswa hendaknya menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar sehingga semangat belajar tidak hanya didasarkan pada adanya hadiah atau penghargaan semata.

b. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan terus memberikan dukungan terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang dilakukan guru melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pelaksanaan pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional guru, serta menciptakan budaya sekolah yang mendukung pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, khususnya pada ruang lingkup subjek penelitian yang hanya dilakukan pada siswa kelas VII dan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Siwalan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel yang berbeda, misalnya dengan mengkaji pengaruh metode TGT terhadap hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan sosial, atau kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga dapat memperkaya khazanah penelitian dalam bidang pendidikan.



Daftar Pustaka

- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Minat dan Bakat Siswa*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Aini, Q. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Ajar, M. (2026). *Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Sholat Kelas VII*. SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan.
- Anthonie, A. (2024). *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*. Ruang Karya.
- Arifin, Z. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Rajawali Pers.
- Budi. (2019). *Pengertian Minat, Jenis, Persamaan dan Perbedaan Bakat*. Janaka.
- Budiasningrum, R. S., & S., J. (2025). Pentingnya Pemilihan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2.
- Daulay, H. P. (2016). *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Prenada Media.
- Desmita. (2022). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Cetakan ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*. Kencana.
- Dirgantara, D. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Ghozali, H. (2025). *Wawancara*.
- Ghozali, H. (2026). *Wawancara Guru PAI tentang Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) di SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan*. Data Penelitian Lapangan.
- Habib, M. R. (2024). *Model-Model Pembelajaran dalam Perspektif Pendekatan*. Diva Pustaka.
- Haidir, & Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Hakim, Z., & A., A. (2025). Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Method to Enhance Students' Learning Interest. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism*.
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hariyanto, F. X. A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.

- Hasani, M., & H., J. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PAI melalui Model Pembelajaran TGT. *Edification Journal Pendidikan Agama Islam*.
- Hasibuan, H. R., & W., R. (2020). Pemikiran Ibnu Qoyyim tentang Proteksi Minat dan Motivasi Belajar. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 63–64.
- Hidayat, A., & Kurniawan, D. (2024). Implementasi Model Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Indrianto, N. (2020). *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Deepublish.
- Isjoni. (2021). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Isjoni. (2022). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Khasanah, K. (2026). *Observasi Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT) di Kelas VII B SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan*. Data Penelitian Lapangan.
- Larasati, D. K., & M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif melalui TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Pembentukan Karakter Islami Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Magdelina, I. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. CV Jejak.
- Maimanah, M., Al Firdaus, J. M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnamen (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 21–24. <https://doi.org/10.59066/jip.v1i1.798>
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maladjim, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 38.
- Maloring, B. D. C., & S., A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Matematika. *Polyglot*, 290.
- Mulyasa. (2008). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Musadad, A. (2022). *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Noza, A. P., & A., R. (2024). Pentingnya Metode Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*.
- Nukhoiba, N. H. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Prayudhi, D. A., & Z., M. (2023). *Implementasi Metode Toha*. PT Literasi.

- Qolbi, K. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Riana, Q. M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. IAIN Ponorogo.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish.
- Rusman. (2022a). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2022b). *Model-Model Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Sania, F. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Penelitian Tindakan*.
- Sanjaya, W. (2022). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi 1, C). Rajawali Pers.
- Sari, D., & Wulandari, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Sinaga, S. (2017). Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah dan Solusinya. *Jurnal Waraqat*, 181–182.
- Siwalan, S. M. P. N. 2. (2025). *Dokumen Profil SMP Negeri 2 Siwalan Tahun Pelajaran 2025/2026*. SMP Negeri 2 Siwalan.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia.
- Sulastri, D., Wibowo, A., & Hidayat, R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2023). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyato. (2006). Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Civics*, 102.
- Tejawati, S. (2026). *Wawancara Kepala Sekolah tentang Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan*. Data Penelitian Lapangan.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2023). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>
- Yunus, M. (2023). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Zuraini, & A., Z. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 45–46.
- Abdullah, A. R. (2022). *Pengembangan Minat dan Bakat Siswa*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Aini, Q. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Ajar, M. (2026). *Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Sholat Kelas VII*. SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan.
- Anthonie, A. (2024). *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*. Ruang Karya.
- Arifin, Z. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran (Edisi Revi)*. Rajawali Pers.
- Budi. (2019). *Pengertian Minat, Jenis, Persamaan dan Perbedaan Bakat*. Janaka.
- Budiasningrum, R. S., & S., J. (2025). Pentingnya Pemilihan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2.
- Daulay, H. P. (2016). *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Prenada Media.
- Desmita. (2022). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Cetakan ke)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*. Kencana.
- Dirgantara, D. (2026). *Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT)*. Data Penelitian Lapangan.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Ghozali, H. (2025). *Wawancara*.
- Ghozali, H. (2026). *Wawancara Guru PAI tentang Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) di SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan*. Data Penelitian Lapangan.
- Habib, M. R. (2024). *Model-Model Pembelajaran dalam Perspektif Pendekatan*. Diva Pustaka.

- Haidir, & Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Hakim, Z., & A., A. (2025). Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Method to Enhance Students' Learning Interest. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism*.
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hariyanto, F. X. A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.
- Hasani, M., & H., J. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PAI melalui Model Pembelajaran TGT. *Edification Journal Pendidikan Agama Islam*.
- Hasibuan, H. R., & W., R. (2020). Pemikiran Ibnu Qoyyim tentang Proteksi Minat dan Motivasi Belajar. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 63–64.
- Hidayat, A., & Kurniawan, D. (2024). Implementasi Model Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Indrianto, N. (2020). *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Deepublish.
- Isjoni. (2021). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Isjoni. (2022). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Khasanah, K. (2026). *Observasi Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT) di Kelas VII B SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan*. Data Penelitian Lapangan.
- Larasati, D. K., & M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif melalui TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Pembentukan Karakter Islami Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Magdelina, I. (2022). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. CV Jejak.
- Maimanah, M., Al Firdaus, J. M., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnamen (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 21–24. <https://doi.org/10.59066/jip.v1i1.798>
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maladjim, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 38.
- Maloring, B. D. C., & S., A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Matematika. *Polyglot*, 290.
- Mulyasa. (2008). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.

- Musadad, A. (2022). *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Noza, A. P., & A., R. (2024). Pentingnya Metode Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*.
- Nukhoiba, N. H. (2026). Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT). Data Penelitian Lapangan.
- Prayudhi, D. A., & Z., M. (2023). *Implementasi Metode Toha*. PT Literasi.
- Qolbi, K. (2026). Wawancara Siswa Kelas VII B tentang Pengalaman Mengikuti Pembelajaran PAI dengan Model Team Games Tournament (TGT). Data Penelitian Lapangan.
- Riana, Q. M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. IAIN Ponorogo.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish.
- Rusman. (2022a). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Rusman. (2022b). *Model-Model Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Sania, F. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Penelitian Tindakan*.
- Sanjaya, W. (2022). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi 1, C). Rajawali Pers.
- Sari, D., & Wulandari, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Sinaga, S. (2017). Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah dan Solusinya. *Jurnal Waraqat*, 181–182.
- Siwalan, S. M. P. N. 2. (2025). *Dokumen Profil SMP Negeri 2 Siwalan Tahun Pelajaran 2025/2026*. SMP Negeri 2 Siwalan.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusamedia.
- Sulastri, D., Wibowo, A., & Hidayat, R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Suprijono, A. (2023). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.

- Suyadi. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyato. (2006). Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Civics*, 102.
- Tejawati, S. (2026). Wawancara Kepala Sekolah tentang Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Siwalan Pekalongan. Data Penelitian Lapangan.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2023). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>
- Yunus, M. (2023). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Zuraini, & A., Z. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tunas Bangsa*, 45–46.

