

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS VII MTS NEGERI LINGGA



Skripsi

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Satra Satu (S.Pd)

Oleh:
ELFA DZAFIRA PUTRI
NIM. 211796

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU
2025



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfa Dzafira Putri
NIM : 211796
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

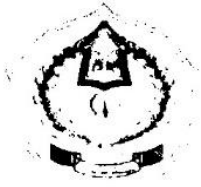
Bintan, 3 Juni 2025

Saya yang menyatakan

METERAL
TEMPEL
SCANX31132438

Elfa Dzafira Putri

NIM. 211796 .



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus : Jl. Lintas Barat KM 19 CerukjukKelurahanToapayaAsri - Bintan

Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS VII MTS NEGERI LINGGA**

Nama : Elfa Dzafira Putri
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 211796

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian sarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 18 Juni 2025

Sehingga dapat diterima oleh Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Bintan, 07 Juli 2025

TIM MUNAQASYAH:

KETUA

Dr. Drs. Almahfuz, M.Si
NIP. 196311041992031008

SEKRETARIS

Vastha Vusvitha, M.Pd
NIDN. 2027099202

PENGUJI I

Dr. Zuharnandan, M.Pd.I
NIP. 198905022019031 013

PENGUJI II

Muslena Layla, M.Si
NIP. 199005022019032 018



**Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau**

Dr. Id. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP.19750324200604 1 005



SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfa Dzafira Putri
NIM : 211796
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bintan, 2 Juni 2025

Pembimbing I

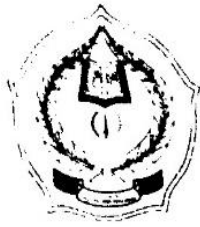
Pembimbing II

Ediyansyah, M.Pd.I

NIDN. 2102017401

Eka Rihan K, M.Pd

NIDN. 2108018501



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI

SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapayaAsri - Bintan

Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,

Program Studi Pendidikan Agama Islam

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga.**

Yang ditulis oleh:

Nama : Elfa Dzafira Putri

NIM : 211796

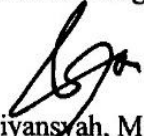
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diajukan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana S.Pd.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bintan, 2 Juni 2025

Pembimbing I


Ediyansyah, M.Pd.I

NIDN. 2102017401

Pembimbing II


Eka Rihan K, M.Pd

NIDN. 2108018501

ABSTRAK

Elfa Dzafira Putri (211796), Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga, Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, 2025.

Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya motivasi belajar siswa kelas VII MTS Negeri Lingga. Rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan berupa pemberian tugas dan kurang variasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs Negeri Lingga.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian adalah eksperimen tipe *nonequivalent group posttest only design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII MTs Negeri Lingga terdiri dari 95 siswa yang terbagi menjadi kelas VII A, VII B, VII C, VII D, dan VII E. Sampel yang digunakan adalah 40 siswa dari kelas VII B dan VII D. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket motivasi belajar dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode statistik inferensial dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan *Independent Sample t-test* dibantu dengan bantuan aplikasi komputer *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 23.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs Negeri Lingga. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga hasilnya adalah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs Negeri Lingga. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen adalah 103,46 sedangkan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol adalah 76,44. Maka rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata motivasi belajar antara penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar, Akidah Akhlak

ABSTRACT

Elfa Dzafira Putri (211796), The Effect of Implementing the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Increasing Motivation to Learn Aqidah and Akhlak in Class VII Students of MTs Negeri Lingga, Islamic Religious Education Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands, 2025.

The background of this study is the decreasing learning motivation of class VII students of MTS Negeri Lingga. The low learning motivation is caused by the learning carried out in the form of giving assignments and lack of learning variations. This study aims to determine the effect of the implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on increasing the motivation to learn Akidah Akhlak in class VII students of MTs Negeri Lingga.

The approach in this study is quantitative with the type of research is an experiment of the nonequivalent group posttest only design type. The population in this study was class VII of MTs Negeri Lingga consisting of 95 students divided into classes VII A, VII B, VII C, VII D, and VII E. The sample used was 40 students from classes VII B and VII D. The data collection techniques used were learning motivation questionnaires, and documentation. The data analysis method used in this study used the inferential statistical method by conducting normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. Hypothesis testing was carried out using the Independent Sample t-test assisted by the help of the Statistical Package for Social Science (SPSS) version 23 computer application.

Based on the results of the study, there is an effect of the implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on increasing the motivation to learn Akidah Akhlak in class VII students of MTs Negeri Lingga. The results of the Independent Sample t-test show that the sig. value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$. So the result is that there is an effect of the application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on increasing the motivation to learn Akidah Akhlak in class VII students of MTs Negeri Lingga. Meanwhile, based on the average value of the learning motivation of students in the experimental class is 103.46 while the average learning motivation of the control class is 76.44. So the average learning motivation of the experimental class is higher when compared to the average learning motivation of the control class. So there is a significant difference in the average learning motivation between the application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model and the Conventional Learning Model.

Keywords: *Effect, Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Motivation, Aqidah and Akhlak*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk ke Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/u/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalihan huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Transliterasi ini sebagian dilambangkan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ﺶ	Syin	Sy	Es dan Ye
ﺺ	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ﺪ	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ﺖ	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ﺰ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ء	‘Ain	‘—	Apostrof terbalik
ﻍ	Gain	G	Ge
ﻑ	Fa	F	Ef
ﻕ	Qof	Q	Qi
ﻙ	Kaf	K	Ka
ﻝ	Lam	L	El
ﻡ	Mim	M	Em
ﻥ	Nun	N	En
ﻭ	Wau	W	We
ﻩ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	—‘	Apostrof
ﻱ	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Ḍammah</i>	U	U

Contoh:

كتب - *Kataba*

ذكر - *Ḍukira*

يذهب - *Yazhabu*

سئل - *Suil*

فعل - *Fa'Ala*

2. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasi gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
اِي ...	Fathah dan ya	Ai	a dan i
اُو ...	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كيف - *Kaifa*

هول - *Haula*

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang lambangnya dengan harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ى...ا... ..	Fathah dan alif atau Ya	Ā	a dan garis di atas
ى... /	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...و..	Dammah dan waw	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال - *Qāla*

رمي - *Ramā*

قيل - *Qīla*

يقول - *Yaqūlu*

D. *Ta'marbutah*

Transliterasi untuk *Ta'marbutah* ada dua:

1. *Ta'Marbutah* hidup. *Ta'Marbutah* yang hidup atau yang mendapat harkat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta'Marbutah* mati. *Ta'Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.
3. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta'Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta'Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

روضۃ الاطفال - *Raudatul al-atfal*

- *Raudatu al-atfal*

المدينة المنورة - *Al-Madīnah Al-Munawwarah*

- *Al-Madīnatul Munawwarah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah tersebut:

Contoh:

ربنا - *Rabbanā*

نزل - *Nazzala*

البر - *Al-birr*

نعم - *Nu'ima*

الحج - *Al-hajju*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Pola yang dipakai ada dua, seperti berikut:
2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun

qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرجل - *Ar-Rajulu*

الشمس - *Asy-Syamsu*

البدیع - *Al-Badi'u*

السيدة - *As-Sayyidatu*

القلم - *Al-Qalamu*

الجلال - *Al-Jalālu*

G. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan opostrof. Namun, hal ini hanya terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

1. Hamzah di awal:

امرت - *Umirtu*

اكل - *Akala*

2. Hamzah di tengah:

تأخذون - *Takhuzūna*

تأكلون - *Takulūna*

3. Hamzah di akhir:

شيء - *Syaiun*

النوء - *An-Nauu*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara, bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

وان الله لهو خير الرازقين - *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn.*

- *Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn.*

فاوفوا الكيل والميزان

- *Fa aufū al-kaila wa al-mīzāna.*

- *Fa aufū al-kaila wal-mīzāna.*

بسم الله مجرها و مرسها - *Bismillāhi majrehā wa mursāhā.*

و لله على الناس حج البيت - *Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti*

manistatā 'a ilaihi sabīlā.

من استطاع اليه سبيلا - *Wa lillāhi 'alā an-nāsi hijju al-baiti*

manistatā 'a ilaihi sabīlā.

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

و ما محمد الا رسول - *Wa mā Muhammadun illā rasūl.*

ان اول بيت و ضع للناس للذي ببكة مباركا - *Inna awwala baitin wudi 'a lin-nāsi*

lillazī Bi Bakkata mubārakan.

شهر رمضان الذي انزل فيه القران - *Syahru Ramadāna al-laẓī unzila*

fīhi al-Qurānu.

ولقد راه بالفق المبين

- *Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīni.*

الحمد لله رب العلمين

- *Al-hamdu lillāhi rabbil-‘ālamīna.*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نصر من الله وفتح قريب - *Nasrum minallāhi wa fathun qarīb.*

الله الامر جميعا

- *Lillāhi al-amru jamī'an.*

-*Lillāhil amru jamī'an.*

والله بكل شيء عليم - *Wallāhu bikulli syaiin ‘alīmun.*

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah *Subhanhu wa Ta'ala*, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan nikmat iman, islam, sehat dan hidayah-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad Shollaullahu 'Alaihi Wasallam, keluarga, sahabat dan kerabat, serta kepada para pengikutnya sebagai teladan terbaik umat manusia.

Skripsi ini bertujuan untuk melengkapi tugas akhir yang merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Adapun judul skripsi ini adalah “**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga**”. Selama proses penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa terdapat kesulitan dan rintangan yang menjadi penghambat dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Bapak Aris Bintania, M. Ag, selaku Wakil ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M. Si, selaku Wakil ketua II Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

4. Bapak H. Rahmad Budi Hartono, S. E., MM, selaku Wakil ketua III Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Bapak Ediyansyah, M. Pd. I selaku Pembimbing I, yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Eka Rihan K, M. Pd selaku Pembimbing II, yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Zulhamdan, M. Pd. I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama perkuliahan S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam.
9. Kepala Sekolah, seluruh guru, staff karyawan, para siswa di MTS Negeri Lingga yang telah banyak membantu kelancaran penelitian ini.

Terima kasih atas segala bimbingan dan doa yang diberikan oleh semua pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan segala keterbatasan pengetahuan yang dimiliki bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun akan terima dengan tangan terbuka.

Bintan, 4 Juni 2025

Penulis



Elfa Dzafira Putri
NIM. 211796

MOTTO

“Pertempuran yang berhasil dimulai menjadikannya baik, perjuangan yang mampu diselesaikan menjadinya lebih baik, dan kerja keras yang sanggup diperbaiki menjadinya yang terbaik.”

“Jika dipetik buah pinang

Galah patah jangan gunakan

Jika dipetik sebuah bintang

Tahu usaha perlu perbaikan”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah *Subhanhu wa Ta'ala*, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan nikmat iman, islam, sehat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Perjuang panjang bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Selesaiannya pembuatan skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang berperan penting dalam memberikan kebahagiaan dan semangat atas kehadirannya dalam perjuangan skripsi ini. Rasa terima kasih ini penulis persembahkan sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada orang tua, bapak alm. Suparno dan Fauzi serta Ibu Elismiasi yang telah mencurahkan seluruh hidupnya kepada penulis. Mengambil peran penting mendampingi dalam menempuh perjalanan yang panjang bagi penulis. Rasa tanggung jawab dan kasih sayang diberikan tanpa syarat yang baku. Doa terus terus tucurahkan dalam setiap langkah penulis merupakan bentuk cinta yang tidak mampu dibalas hanya dengan sebuah gelar saja.
2. Kepada saudaraku Hafsah Izzani Maulania dan Azka Althafunnisa telah memberikan doa dan rasa sayang disetiap perjalanan hidup. Perjalanan yang sulit mampu ditempuh dengan saling menggenggam tangan bersama merupakan anugerah yang tidak mampu ternilai dengan jumlah mata uang.
3. Kepada Anisa Ulfa, S. Pd, yang telah banyak membantu dalam mengarahkan dan menyelesaikan penelitian ini menjadi lebih baik. Ucapan terima kasih dan doa selalu di panjatkan untuk kehidupan yang baik di dunia dan di akhirat.

4. Kepada seluruh keluarga di tanah kelahiran dan perantauan yang telah mencurahkan segala perhatian dan semangat dalam menyelesaikan studi ini. Ucapan terima kasih dan doa selalu di panjatkan untuk kehidupan yang baik di dunia dan di akhirat.
5. Kepada teman-teman mahasiswa Progam Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 Kelas PAI A3 sebagai teman seperjuangan dalam menggapai mimpi bersama menuju sarjana. Segala cerita sedih dan bahagia yang telah dilewati diharapkan mampu menjadi memori yang selalu dikenang hingga masa sukses datang.
6. Kepada para seluruh Bapak guru dan Ibu guru yang telah mendidik dan mengajarkan banyak ilmu pada penulis dari bangku sekolah anak-anak hingga dewasa ini semoga mendapatkan berkah dan kebahagiaan dunia serta akhirat. Ucapan terima kasih dan doa selalu di panjatkan untuk seluruh guru.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	xviii
MOTTO	xx
HALAMAN PERSEMBAHAN	xxi
DAFTAR ISI.....	xxiii
DAFTAR TABEL	xxv
DAFTAR GAMBAR.....	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Terdahulu	8
E. Kerangka Berpikir	12
F. Sistematis Pembahasan.....	14

BAB II KONSEP TEORITIS DAN OPERASIONAL VARIABEL	Error!
Bookmark not defined.	
A. Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
B. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA ...	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum Lokasi	Error! Bookmark not defined.
B. Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.

BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel I. Kajian Terdahulu	11
Tabel II. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel III. Jumlah Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga	Error! Bookmark not defined.
Tabel IV. Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel V. Data Pra Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel VI. Hasil Uji Validitas Kelas Eksperimen ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel VII. Hasil Uji Validitas Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel VIII. Hasil Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel IX. Hasil Uji Reliabilitas Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel X. Sarana dan Prasarana MTs Negeri Lingga.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel XI. Data Penelitian Motivasi Belajar Kelas Eksperimen..	Error! Bookmark not defined.
Tabel XII. Data Penelitian Motivasi Belajar Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel XIII. Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel XIV. Hasil Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel XV. Hasil Uji T.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel XVI. Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Kerangka Berpikir Penelitian.....	13
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: SK Pembina

Lampiran II: Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran III: Surat Izin Pra Penelitian

Lampiran IV: Surat Izin Penelitian

Lampiran V: Surat Balasan Penelitian

Lampiran VI: Lembar RPP

Lampiran VII: Lembar Validasi

Lampiran VIII: Media PPT

Lampiran IX: Media Pembelajaran Poster

Lampiran X: Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)

Lampiran XI: Media Pembelajaran Kuis

Lampiran XII: Lembar Angket

Lampiran XIII: Hasil Wawancara Pra Penelitian

Lampiran XIV: Output SPSS Uji Validitas Kelas Eksperimen

Lampiran XV: Output SPSS Uji Validitas Kelas Kontrol

Lampiran XVI: Dokumentasi Penelitian

Lampiran XVII: Bukti Plagiasi

Lampiran XVIII: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan peraturan perundang-undangan nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menjelaskan pengertian pendidikan sebagai sebuah upaya yang terstruktur agar terwujud proses pembelajaran dan suasana belajar yang aktif bagi siswa. Sehingga siswa mampu untuk mengembangkan potensi dan kekuatan yang dimilikinya seperti spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia. Dengan harapan keterampilan ini bisa digunakan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Harapan ini sejalan dengan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Agama Islam yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk siswa agar memiliki ketaqwaan dan keimanan kepada Allah serta mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam kehidupan sehari-hari.² Maka pendidikan hadir bukan hanya sebagai proses dalam mengembangkan potensi diri tetapi juga perkembangan karakter siswa.

Menurut Zebua dan Suhardini menyatakan bahwa ilmu menjadi pembuka dalam segala tindakan batin (iman) dan perbuatan nyata (amal). Dengan demikian untuk mendapatkan karakter siswa yang berakhlak terpuji maka

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1).

² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Agama Islam pasal 2 ayat (1-3).

penyampaian ilmu harus dilakukan terlebih dahulu. Maka untuk membentuk siswa yang berakhlak terpuji perlu adanya pembelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter siswa.³

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah menyatakan bahwa Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa yang memiliki akhlak terpuji untuk terhindar dari dampak negatif era globalisasi.⁴ Generasi muda yang terlahir di era globalisasi hidup di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Dengan menghadapi tantangan dalam penyusutan kualitas moral. Terbukti dengan banyaknya terjadi tindakan kejahatan seperti perundungan, tawuran, dan pembunuhan.⁵ Dengan ini Pembelajaran Akidah Akhlak bisa menjadi media pendidikan karakter bagi siswa agar mencapai kesuksesan hidup dan derajat yang tinggi di sisi Allah. Pernyataan ini sesuai dengan Firman Allah Swt. dalam QS. al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجْلِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

³ Rony Sandra Yofa Zebua dan Asep Dudi Suhardini, Model Pembelajaran Pendidikan Karakter (Panduan Operasional untuk Pembelajaran Online dan Dilengkapi Contoh Implementasi pada Mapel PAI & BP) (Yogyakarta: Nas Media Indonesia, 2021), hlm. 3.

⁴ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah, hlm. 30-31.

⁵ Haikal Ihza Nur Muhammad, dkk., “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Kitab Al-Usfuriyyah Karya Syaikh Muhammad Bin Abu Bakar Al-Usfuri,” *Reflection : Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2025): 59, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/reflection.v2i1.385>.

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”⁶

Terdapat beberapa tantangan dalam menerapkan Pembelajaran Akidah Akhlak di dalam kelas seperti pengembangan keterampilan abad ke-21 dalam mengintegrasikan teknologi, kreativitas, kerjasama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis.⁷ Seorang guru dituntut untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang beragam dengan pembelajaran berpusat pada siswa, bertumpu pada keingintahuan dan penemuan, berbasis pemecahan masalah, berbasis proyek dan kolaboratif.⁸ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas VII siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang berupa pemberian tugas saja sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun.⁹ Menurut Triatmaja dkk pemberian tugas dan materi yang terlalu banyak bisa menyebabkan motivasi belajar menurun.¹⁰

Maka untuk meningkatkan motivasi belajar guru bisa merancang pembelajaran berbasis permainan. Menurut Yonanda dkk pembelajaran berbasis permainan bisa meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan

⁶ Al-Mujadalah (58): 11

⁷ Sri Hanipah, “Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas,” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 1, no. 2 (2023): 266, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>.

⁸ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah, hlm. 30-31.

⁹ Wawancara dengan siswa kelas VII, MTs Negeri Lingga, tanggal 11 Desember 2024.

¹⁰ Bagas Triatmaja, dkk., “Analisis Dampak Penghapusan Ujian Nasional Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Di SDN 2 Podorejo,” *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 126, <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.389>.

keterampilan bersosialisasi.¹¹ Berdasarkan hasil wawancara siswa merasa bersemangat dengan pembelajaran yang kreatif seperti adanya permainan yang dilakukan secara berkelompok.¹² Dengan adanya kelompok proses pembelajaran bisa diselesaikan secara bersama-sama dengan waktu yang singkat.

Dengan ini sudah seharusnya guru mampu mendesain pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar dengan tetap memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ginting menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam motivasi belajar siswa terutama kelas V SD Negeri 091482 Kasindir. Model pembelajaran ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dengan adanya turnamen antar kelompok dalam sebuah permainan edukasi. Namun, penelitian ini berpusat hanya pada siswa yang terdiri dari 25 siswa dari kelas V sebagai sampel. Sedangkan populasi penelitian ini adalah semua siswa SD Negeri 091482 Kasindir. Sehingga sampel ini belum mampu mewakili populasi yang ada dan membuktikan pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.¹³

Maka berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendesain pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan

¹¹ Pramestry Yonanda, dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *JMES (Journal Mathematics Education Sigma)* 6, no. 1 (2025): 51, <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.20794>.

¹² Wawancara dengan siswa kelas VII, MTs Negeri Lingga, tanggal 11 Desember 2024.

¹³ Fauziah Azzuardini Ginting, "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar," *EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies* 4, no. 1 (2024): 522, <https://doi.org/https://doi.org/47467/eduinovasi.v4i1.5534>.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada populasi yang lebih besar dan perhitungan yang lebih akurat. Dengan demikian dapat dibandingkan perbedaaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Model Pembelajaran Konvensional. Sehingga bisa terlihat pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Mata Pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan ini peneliti tertarik untuk mengangkat judul mengenai: **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Lingga”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang dapat menjadi rumusan masalah yang bisa diangkat adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs Negeri Lingga?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata motivasi belajar antara penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan dari penelitian adalah:

1. Memberikan penjelasan tentang terdapatnya pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs Negeri Lingga.
2. Memberikan penjelasan tentang perbedaan signifikan pada rata-rata motivasi belajar antara penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan tujuan penelitian yang dibuat maka kegunaan penelitian dibagi menjadi dua yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri Lingga.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar penelitian bagi peneliti selanjutnya mengenai Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan konteks yang berbeda.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan mengajar dan menjadi pengalaman baru bagi penulis terutama dalam

kegiatan kreatifitas dan inovasi pembelajaran. Sehingga bisa dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan aktivitas mengajar dengan mampu memilih model pembelajaran yang baik.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas terutama pada pembelajaran Akidah Akhlak. Sehingga meningkatkan hasil belajar para siswa.

c. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan panduan dan alternatif baru bagi guru dalam melakukan pembelajaran di kelas. Terkhusus dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini secara umum bermanfaat dalam penataan dan pengelolaan sekolah terkhusus kelas agar lebih kondusif. Sehingga seorang kepala sekolah bisa menjalankan perannya sebagai *educator*, *administrator*, *supervisor*, *leadership*, *entrepreneurship*, dan *motivator* dengan terus mengembangkan kebijakan, program, dan praktik pendidikan yang lebih efektif dan efisien bagi sekolah.

D. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu ini digunakan sebagai bahan perbandingan dan sumber informasi yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun kajian terdahulu itu meliputi:

1. Penelitian oleh Riko Oktaviardi pada tahun 2023 yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Team Games Tournaments* Oleh Guru PAI di SMPN 1 IX Koto Sungai Lasi” Tesis pasca sarjana Tahun 2023**. Penelitian ini merupakan sebuah tesis yang dilakukan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Team Games Tournaments*. Maka diperoleh hasil bahwa Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Team Games Tournament* bisa meningkatkan semangat belajar serta hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* di kelas pagi yaitu 36,1 dan kelas siang 32,12. Sedangkan kelas yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* meningkat di kelas pagi yaitu 29,63 dan kelas siang 35,056. Jika dilihat dari waktu belajar terdapat perbedaan hasil nilai *posttest* yaitu kelas eksperimen pagi sebesar 87,83 dan siang sebesar 80,42. Sedangkan kelas kontrol pagi sebesar 82,3 dan kelas kontrol siang yaitu 82,056.¹⁴

¹⁴ Riko Oktaviardi, “Implementasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dan *Team Games Tournaments* (TGT) Oleh Guru PAI Di SMPN 1 IX Koto Sungai Lasi Kabupaten Solok” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 2023), hlm. 129.

2. Penelitian oleh Andika Dwi Sakti pada tahun 2023 yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Konsep Mol”**. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan Model Pembelajaran Konvensional pada materi Konsep Mol. Berdasarkan hasil uji t dengan taraf nyata=0,05 diperoleh data hasil tes esai yaitu bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,573414 > 1,667572$.¹⁵
3. Penelitian oleh Hidayatus Sholihah pada tahun 2022 yang berjudul **“Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII A pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma’arif Balong Ponorogo”**. Hasil penelitian yang diperoleh memperlihatkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa yang baik pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT). Pada siklus I hasil motivasi belajar kategori tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 34% pada siklus II. Pada hasil motivasi belajar kategori sedang pada siklus I sebesar 46% meningkat menjadi 58% pada siklus II. Pada hasil motivasi belajar kategori siklus I kategori rendah sebesar 42% menurun menjadi 8% pada siklus II.¹⁶

¹⁵ Andrika Dwi Sakti, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Konsep Mol” (Universitas Jambi, 2023), hlm. 43.

¹⁶ Hidayatus Sholihah, “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di Ma Ma’Arif Balong Ponorogo” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), hlm. 63.

4. Penelitian oleh Deajeng Nirwan pada tahun 2024 yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga”**. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada materi larutan penyangga. Pada hasil belajar terdapat pengaruh dalam penggunaan Model Pembelajaran TGT terlihat dari uji t sebesar 0,039.¹⁷
5. Penelitian oleh Fery Hermanto pada tahun 2020 yang berjudul **“Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Siswa Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara”**. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan minat siswa pada penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar pada sub materi jaringan pada tumbuhan. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-gain yang diperoleh yaitu 0.67 dalam kategori sedang. Terdiri dari 11 siswa dengan persentase 68,75% kategori sedang dan 5 orang siswa dengan persentase 31,25% kategori tinggi. Terdapat juga peningkatan minat belajar siswa dengan nilai rata-rata sebesar 95,70%

¹⁷ Deajeng Nirawan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2024), hlm. 71.

dengan kategori baik sekali dalam kriteria 81-100%.¹⁸

Tabel I. Kajian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Riko Oktaviardi, 2023, "Implementasi Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> dan <i>Team Games Tournaments</i> Oleh Guru PAI di SMPN 1 IX Koto Sungai Lasi".	a. Meneliti model pembelajaran TGT b. Jenis penelitian eksperimen	a. Mengukur hasil belajar. b. Penelitian mengajar PAI c. Lokasi penelitian SMPN 1 IX Koto Sungai Lasi.
2.	Andika Dwi Sakti, 2023, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Konsep Mol"	a. Meneliti model pembelajaran TGT b. Jenis penelitian eksperimen. c. Mengukur motivasi belajar	a. Penelitian mengajar Matematika b. Lokasi penelitian di kelas X SMA Negeri 5 Kota Jambi
3.	Hidayatus Sholihah, 2022, "Penerapan TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII A pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo".	a. Meneliti model pembelajaran TGT b. Mengukur motivasi belajar.	a. Metode penelitian kualitatif b. Lokasi penelitian di MA Ma'arif Balong Ponorogo. c. Penelitian mengajar SKI
4.	Deajeng Nirawan, 2024, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga.	a. Meneliti model pembelajaran TGT b. Jenis penelitian eksperimen. c. Mengukur motivasi belajar.	a. Lokasi penelitian di SMA Negeri 3 Depok. b. Penelitian mengajar Kimia

¹⁸ Fery Hermanto, "Penerapan Model Team Games Turnament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara" (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020), hlm. 62.

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5.	Fery Hermanto, 2020, "Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Siswa Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara".	a. Variabel sama yaitu model pembelajaran TGT b. Metode penelitian kuantitatif	a. Mengukur minat dan hasil belajar b. Penelitian mengajar IPA c. Lokasi penelitian di kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.

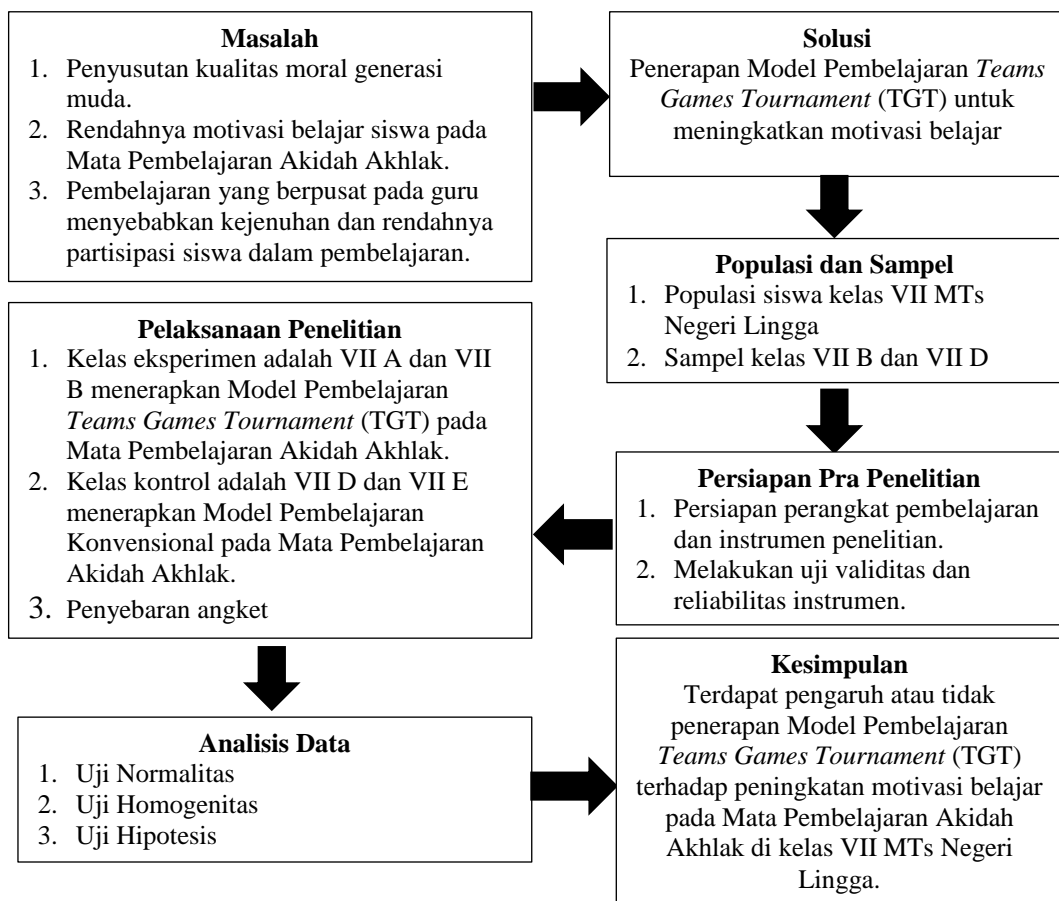
Sumber: Olahan Peneliti, 2025

E. Kerangka Berpikir

Generasi muda menjadi penerus sebuah bangsa. Pada era globalisasi sekarang generasi muda menghadapi tantangan dalam penyusutan nilai moral seperti terdapatnya beberapa kasus perundungan, tawuran, dan pembunuhan. Menghadapi permasalahan ini penanaman nilai moral dan etika menjadi penting bagi generasi muda. Maka dengan adanya Mata Pelajaran Akidah Akhlak menjadi media dalam mengajarkan nilai-nilai moral dan etika tersebut. Namun, dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak tersebut juga terdapat tantangan dalam menyampaikan materi seperti rendahnya motivasi belajar. Rendahnya motivasi belajar berdampak besar pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru menyebabkan kejenuhan bagi siswa karena kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga untuk menangani permasalahan ini seorang guru seharusnya mampu mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan adanya kerja sama antara anggota kelompok dalam turnamen dan penghargaan bagi kelompok yang memenangkan turnamen. Maka untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar I. Kerangka Berpikir Penelitian



Sumber: Olahan Peneliti, 2025

F. Sistematis Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan skripsi ini dibagi ke dalam beberapa bab. Pada Bab I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan skripsi meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu, kerangka berpikir, dan sistematika pembahasan.

Pada Bab II berisikan pemaparan berbagai konsep teoritis penelitian yaitu objek penelitian tentang implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri Lingga Bintang. Pemaparan teori itu meliputi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), motivasi belajar siswa, dan pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu terdapat juga hipotesis penelitian dan operasional variabel.

Bab III Bagian ini membicarakan tentang metode penelitian, yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Pada Bab IV berisikan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian berupa tinjauan umum lokasi penelitian, penyajian data, hasil analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

Pada bab V berisikan penutup yang memuat simpulan, saran-saran dan kata-kata penutup. Kemudian terdapat juga lampiran yang berisi dokumentasi penelitian seperti instrumen penilaian, surat izin penelitian, dan surat pernyataan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, dan Meilida Eka Sari. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Ajhuri, Kayyis Fithri. *Urgensi motivasi belajar (Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2021.
- Ananda, Rusydi. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Anisaturahma, Muhammad Nizar, Sukron Fujiaturrahman, Linda Ayu Darmutika, Intan Dwi Hastuti, dan Ayu Sadana Prihatin Ningsih. “Hubungan Penggunaan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” In *Seminar Nasional Paedagoria*, 4:269–78, 2024.
- El-yunusi, Muhammad Yusron Maulana, Amatillah Thaha, dan Hamimuddin. “Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Mengembangkan Modul Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Cholil Kabupaten Bangkalan.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 7620–31. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4075>.
- Fauzi, Iwan. *Statistik Penelitian Pendidikan (Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26)*. Semarang: Badan Penerbit STIEPARI Press, 2023.
- Ginting, Fauziah Azzuardini. “Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar.” *EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies* 4, no. 1 (2024): 517–31. <https://doi.org/https://doi.org/47467/eduinovasi.v4i1.5534>.
- Gunawan, Muhammad Ali. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2015.
- Hanipah, Sri. “Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 1, no. 2 (2023): 264–75.

<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>.

Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.

Hermanto, Fery. “Penerapan Model Team Games Turnament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.” Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020.

Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josephine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, dan Barlian Kristanto. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.

Hosaini, Asep Supriatna, Mardiana, Nazaruddin, Masrizal, Hengki Nurhuda, Amiruddin, Azmi Yudha Zulfikar, dan Miswar Saputra. *Pembelajaran Akidah Akhlak Pembelajaran Akidah Akhlak 3*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.CV, 2016.

Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3302 Tahun 2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah.

Kinasih, Ayang, Erni Mariana, Kusuma Wardany, dan M Khoirudin. “Implementasi Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Kuliah Pembelajaran IPA di SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika* 10, no. 2 (2025): 43–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jipfi.v10i2.164>.

Mahmubi, M., dan Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.

Muhammad, Haikal Ihza Nur, Ngarifin Shidiq, dan Salis Irvan Fuadi. “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Kitab Al-Ufuriyyah Karya Syaikh Muhammad

Bin Abu Bakar Al-Usfuri.” *Reflection : Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2025): 58–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/reflection.v2i1.385>.

Muharramah, Siti. “Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Model Pembelajaran Konvensional pada Tingkat SMP.” *JURRIMIPA: Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 3, no. 1 (2024): 385–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v3i1.2544>.

Munjiah, Nadia. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IX-B Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon.” universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2023.

Musdalifah. “Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah.” *Al-Miskawaih: Journal of Science Education (MIJOSE)* 2, no. 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>.

Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto, Andif Victoria, Ndaru Kukuh Masgumelar, Nurika Dyah Lestariningsih, Hanik Maslacha, Dedi Ardiyanto, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020.

Nasrah, dan A. Muafiah. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *JRPD: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03, no. 2 (2020): 207–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.4219>.

Nirawan, Deajeng. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2024.

Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.

Oktaviardi, Riko. “Implementasi Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Team Games Tournaments (TGT) Oleh Guru PAI Di SMPN 1 IX Koto Sungai

Lasi Kabupaten Solok.” Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, 2023.

Payadnya, I Putu Ade Andre, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: deepublish, 2018.

Peranginangin, Alim, Hotrisman Barus, dan Rafeli Gulo. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang di Ajar dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional.” *Jurnal Penelitian Fisikawan* 3, no. 1 (2020): 43–50.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Agama Islam.

Prihatmojo, Agung, dan Rohmani. *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020.

Purba, Yoel Octobe, Fadhilaturrahmi, Jesica Triani Purba, dan Kevin William Andri Siahaan. *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.

Putri, Azka Dhianti, Ahman, Rahma Sayyida Hilmia, Salwa Almaliyah, dan Sidik Permana. “Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen.” *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

Rafika, Resi Yulia. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di MI Ikhwanul Djauhariah.” Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

Ritonga, Melisa Aidillah. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.

Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatis, Penenelitian Tindakan Kelas)*. Yogya: Erhaka Utama, 2020.

- Sakti, Andrika Dwi. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Konsep Mol.” Universitas Jambi, 2023.
- Sari, Gina Wara Wulan, dan Fiqra Muhamad Nazib. “Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (Penelitian Deskriptif Pembelajaran Akidah Akhlak di MI Al-Khoiriyyah III Karangpawitan).” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 01, no. 02 (2022): 38–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.52434/jpai.v1i2.2612>.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*. Klaten: Penerbit Tahta Media, 2024.
- Sholihah, Hidayatus. “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di Ma Ma’Arif Balong Ponorogo.” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022.
- Simeru, Arden, Torkis Natusion, Muh. Takdir, Sri Siswati, Wilda Susanti, Wawan Karsiwan, Karmila Suyani, Rudi Mulya, John Friadi, dan Weni Nelmira. *Model-Model Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2023.
- Sulistio, Andi, dan Nik Haryanti. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022.
- Suralaga, Fadhilah. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers, 2021.
- Toifur, Ahmad, dan Wahyu Dwi Kurniawan. “Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa.” *JPTM: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11, no. 02 (2022): 147–53.
- Triatmaja, Bagas, Asri Kusumaning Ratri, dan Misprihatin. “Analisis Dampak Penghapusan Ujian Nasional Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Di SDN 2 Podorejo.” *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 122–28. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.389>.
- Ulfah, Atiyah, Dina Hermina, dan Nuril Huda. “Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert.” *Jurnal Studi Multidisipliner* 8, no. 12 (2024): 855–61.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Vioreza, Niken, Marhamah, Bakti Taufiq Ari Nugroho, Elis Solihat, Nur Hasanah, Eva Oktaviana, Risma Dwi Arisona, dan Meta Br Ginting. *Call For Book Tema 4 (Model dan Metode Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.

Yonanda, Pramestry, Ely Susanti, Novi Triana, dan Nuril Fajria Ramadhona. “Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *JMES (Journal Mathematics Education Sigma)* 6, no. 1 (2025): 41–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.20794>.

Yuliawati, Anak Agung Ngurah. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 356–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.

Zebua, Rony Sandra Yofa, dan Asep Dudi Suhardini. *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter (Panduan Operasional untuk Pembelajaran Online dan Dilengkapi Contoh Implementasi pada Mapel PAI & BP)*. Yogyakarta: Nas Media Indonesia, 2021.