SAKALIMA
PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN
VOL 3. NO. 2 (2026)

ISSN: 3064-2361

Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PAI: Studi Literatur

Elly Kurniawati✉, Agus Pahrudin✉, Achi Rinaldi✉, dan Ali Murtadho✉

To cite this article Kurniawati, E., Pahrudin, A., Rinaldi, A., Murtadho, A. Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PAI: Studi Literatur. *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 75–86, 2026. https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.466

To link to this article:

Published online: June. 03, 2026

Submit your article to this journal

View crossmark data

Full Terms & Conditions of access and use can be found at
https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/about

OPEN ACCESS

https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i2.466

SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan Vol. 3 No. 2 (2026)

Check for updates

Research Article

Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran PAI: Studi Literatur

Elly Kurniawati, Agus Pahrudin, Achi Rinaldi, Ali Murtadho

Received: 24 Februari 2026	Revised: 18 April 2026	Accepted: 24 Mei 2026	Online: 3 Juni 2026

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on elementary school students' learning interest in Islamic Religious Education (PAI). This study employed a literature review method with a qualitative descriptive approach. The data sources were obtained from relevant journal articles, conference proceedings, undergraduate theses, and academic books accessed through academic databases such as Google Scholar, Garuda Kemendikbud, dan ERIC. The literature selection process was conducted using a simplified PRISMA approach based on predetermined inclusion criteria. The data were analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that the Team Games Tournament (TGT) learning model has a positive effect on increasing elementary school students' interest in learning Islamic Religious Education. The implementation of the TGT model is able to create an active, enjoyable, and interactive learning environment through group collaboration, educational games, and academic tournaments. This model also enhances students' participation, motivation, cooperation, and communication skills. Furthermore, the TGT model is considered suitable for the characteristics of elementary school students, who generally enjoy playing activities and collaborative learning. Therefore, the TGT learning model can serve as an innovative instructional alternative to improve students' learning interest in Islamic Religious Education subjects.

Keywords: Elementary School, Islamic Religious Education, Learning Interest, Literature Review, Team Games Tournament (TGT)

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

Copyright:
©
2026 by the author(s).
License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.
(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0//).



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan dalam membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk menjalani kehidupan secara bermakna. Tujuan pendidikan merupakan kristalisasi nilai-nilai yang diwujudkan dalam pribadi peserta didik yang terintegrasi dalam pola kepribadian dan kehidupan yang ideal dan utuh, dilandasi keimanan dan ketakwaan kepada Allah Yang Maha Esa. Tujuan pendidikan meliputi beberapa dimensi nilai, filosofis, psikologis, sosiologis, sosial, pribadi, dan budaya [1]. Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual peserta didik [2], tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti minat belajar [3]. Minat belajar menjadi salah satu unsur penting yang mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif [4]. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, aktif bertanya, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah [5]. Oleh karena itu, minat belajar menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pada jenjang sekolah dasar, minat belajar peserta didik memiliki peranan yang sangat penting karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan permainan [6]. Apabila proses pembelajaran dilakukan secara monoton dan hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), maka peserta didik akan mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna [7].

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman materi keagamaan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku Islami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari [8]. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran PAI masih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik mudah kehilangan perhatian dan kurang memiliki ketertarikan terhadap materi yang disampaikan [9]. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dapat terlihat dari kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta rendahnya perhatian terhadap penjelasan guru. Jika kondisi tersebut terus berlangsung, maka tujuan pembelajaran PAI akan sulit tercapai secara optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin dengan mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk bekerja sama memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti permainan dan turnamen akademik yang dirancang secara

menyenangkan. Karakteristik model TGT yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi menjadikan peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan tertarik mengikuti pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran TGT juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sekelompoknya [10]. Melalui diskusi dan permainan edukatif, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam model TGT dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar [11]. Selain itu, model TGT dinilai relevan dengan pembelajaran abad ke-21 karena mampu mendorong keterampilan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran [12].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, termasuk Zailani [13], Citra Dewi Gustika [14], Ani Sutriati [15], N. Kadek [16], dan D. Larasati [17] menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar maupun hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum melalui metode eksperimen atau penelitian tindakan kelas. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model TGT terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran PAI melalui pendekatan *literature review* masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang melakukan sintesis secara komprehensif mengenai faktor-faktor yang menyebabkan model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan *literature review*. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada analisis sintesis berbagai penelitian terdahulu secara lebih terfokus mengenai hubungan model TGT dengan minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran PAI, serta relevansinya terhadap pembelajaran aktif abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang sistematis mengenai efektivitas penerapan model TGT serta menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan pendekatan deskriptif kualitatif. *Literature review* merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu topik penelitian [18]. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang berasal dari artikel jurnal ilmiah, prosiding, skripsi, dan buku ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa database akademik, seperti Google Scholar, Garuda Kemendikbud, dan ERIC. Proses pencarian dilakukan menggunakan kata kunci "*Team Games Tournament*", "TGT", "minat belajar", "Pendidikan Agama Islam", "PAI", dan "sekolah

dasar". Literatur yang digunakan dibatasi pada artikel yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2019–2026 agar data yang diperoleh sesuai dengan perkembangan penelitian terkini.

Secara rinci, proses penelusuran awal menghasilkan 100 artikel. Pada tahap pertama dilakukan pemeriksaan duplikasi, sebanyak 35 artikel dieliminasi. Selanjutnya, 65 artikel disaring berdasarkan judul dan abstrak, dan sebanyak 45 artikel dikeluarkan karena tidak sesuai dengan fokus kajian mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pada tahap pemeriksaan teks lengkap, 14 artikel kembali dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria inklusi. Dengan demikian, jumlah artikel akhir yang dianalisis dalam kajian ini adalah 6 artikel.

Proses seleksi literatur dalam penelitian ini mengadaptasi tahapan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) secara sederhana yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan (*screening*), kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*inclusion*) [19]. Pada tahap identifikasi diperoleh sejumlah artikel dari database yang digunakan. Selanjutnya, artikel diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan kata kunci penelitian. Pada tahap kelayakan, artikel dianalisis lebih lanjut berdasarkan isi dan relevansinya terhadap fokus penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian digunakan sebagai sumber utama dalam proses analisis.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel membahas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), (2) penelitian berkaitan dengan minat belajar peserta didik, (3) objek penelitian berada pada jenjang sekolah dasar atau mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, (4) artikel dipublikasikan pada rentang tahun 2019–2026, dan (5) sumber berasal dari publikasi ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu, artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian atau tidak memiliki pembahasan yang lengkap dikeluarkan dari proses analisis.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan cara membaca, mencatat, mengidentifikasi, dan mengelompokkan berbagai hasil penelitian yang relevan dengan fokus kajian. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis dilakukan dengan menelaah isi setiap artikel untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta kecenderungan hasil penelitian terkait pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar peserta didik. Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian dari beberapa sumber ilmiah yang berbeda sehingga data yang diperoleh lebih objektif dan tepercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran literatur dari berbagai database akademik, diperoleh sejumlah artikel ilmiah yang membahas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik. Artikel-artikel tersebut kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sehingga diperoleh beberapa penelitian yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Sebagian besar penelitian menggunakan metode eksperimen, penelitian tindakan kelas, dan pendekatan kuantitatif dengan fokus pada peningkatan minat belajar, motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar [20].

Tabel 1. Ringkasan Literatur Utama yang Dianalisis

Penulis dan Tahun	Fokus Kajian	Temuan Utama	Relevansi dengan Penelitian
Suryanto et. al [21]	Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar peserta didik	Model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.	Mendukung penelitian bahwa TGT efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.
Zakaria dan Rosnija [22]	Peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik melalui TGT	Peningkatan minat belajar terlihat dari meningkatnya perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung, keaktifan dalam diskusi kelompok, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta meningkatnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	Relevan karena menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman materi pembelajaran
Ulfia [23]	Perbandingan suasana pembelajaran TGT dengan metode ceramah	Suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah konvensional	Memperkuat penelitian bahwa TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif
Hidayat et. al [24]	Peran unsur permainan dan kompetisi akademik dalam TGT	Unsur permainan dan kompetisi akademik dalam model TGT menjadi faktor utama yang menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik	Menunjukkan alasan mengapa TGT efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik
Hakim dan Wahyuni [25]	Pengaruh kerja sama kelompok dalam model TGT	Peserta didik tidak hanya belajar secara individual tetapi juga memiliki tanggung jawab membantu kelompok mencapai hasil terbaik	Relevan karena mendukung pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.
Azizah et. al [26]	Penerapan model TGT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	TGT membuat materi PAI yang dianggap monoton menjadi lebih menarik melalui permainan edukatif dan diskusi kelompok	Mendukung penelitian bahwa TGT efektif diterapkan pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik

Berdasarkan Tabel 1, literatur yang dianalisis menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan, perhatian, antusiasme, keberanian bertanya, serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, unsur permainan, kompetisi akademik, dan kerja sama kelompok dalam model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menjadi dasar dalam penyusunan sintesis mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun demikian, beberapa penelitian juga menemukan adanya kendala dalam penerapan model TGT. Kendala tersebut meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, kesulitan guru dalam mengelola kelas saat kegiatan turnamen berlangsung, serta perbedaan tingkat

kemampuan peserta didik dalam kelompok. Selain itu, apabila guru kurang mampu mengelola pembelajaran dengan baik, peserta didik cenderung lebih fokus pada permainan dibandingkan tujuan pembelajaran [23]. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model TGT sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Sintesis Tematik Hasil Kajian

Hasil sintesis menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima aspek utama, yaitu karakteristik model TGT, kelebihan model TGT, kekurangan model TGT, dampak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dan relevansi penerapannya di sekolah dasar. Kelima aspek tersebut muncul secara berulang dalam literatur yang dianalisis dan menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif apabila diterapkan melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis permainan sehingga mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Tabel 2. Sintesis Tematik Model *Team Games Tournament* (TGT)

Aspek Analisis	Temuan Utama
Karakteristik model TGT	Menggunakan permainan akademik, kerja sama tim, dan kompetisi sehat.
Kelebihan model TGT	Meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan suasana belajar aktif.
Kekurangan model TGT	Membutuhkan pengelolaan waktu dan kelas yang baik
Dampak pada pembelajaran PAI	Membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan interaktif
Relevansi di sekolah dasar	Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai aktivitas bermain dan kelompok

Berdasarkan sintesis tematik pada **tabel 2**, model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan akademik dan kompetisi sehat antarkelompok. Model ini memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, penerapan model TGT juga memiliki kekurangan, terutama dalam pengelolaan waktu dan pengondisian kelas agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan efektif. Dalam pembelajaran PAI, model TGT dinilai mampu membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, model ini sangat relevan diterapkan di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas bermain, bekerja sama, dan belajar secara berkelompok.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam [26]. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan [27]. Minat belajar peserta didik meningkat karena model TGT memberikan pengalaman belajar yang berbeda

dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*).

Peningkatan minat belajar peserta didik dalam model TGT terjadi karena adanya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik [28]. Aktivitas tersebut membuat peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), di mana peserta didik memiliki peran yang lebih dominan dalam membangun pemahamannya sendiri terhadap materi pembelajaran [20].

Unsur permainan dalam model pembelajaran TGT menjadi salah satu faktor utama yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain menjadikan model TGT lebih mudah diterima dan diminati [29]. Permainan edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, sistem turnamen akademik dalam model TGT mampu menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya [30].

Model TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena peserta didik belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Materi PAI yang sering dianggap bersifat teoritis dapat dipelajari melalui aktivitas yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa jenuh selama pembelajaran [26]. Pembelajaran yang melibatkan permainan dan kerja sama kelompok juga membantu peserta didik memahami nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai. Dengan demikian, penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam [31].

Selain berdampak pada minat belajar, penerapan model TGT juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial peserta didik. Dalam kegiatan kelompok, peserta didik belajar berkomunikasi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompok yang memiliki kemampuan berbeda-beda [32]. Interaksi sosial tersebut membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Hasil kajian literatur juga menunjukkan bahwa efektivitas model TGT dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam membentuk kelompok belajar, mengatur jalannya permainan dan turnamen, serta menjaga suasana kelas tetap kondusif. Apabila guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik, maka model TGT dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik [33]. Sebaliknya, kurangnya kesiapan guru dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang terarah dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) relevan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model TGT juga sejalan dengan konsep pembelajaran aktif dalam implementasi kurikulum saat ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif, interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui integrasi aktivitas kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Berbeda dari pembelajaran PAI yang umumnya masih didominasi metode ceramah, penelitian ini menunjukkan bahwa TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih partisipatif dan berbasis pengalaman sosial.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah guru PAI dapat menggunakan model TGT untuk membangun suasana belajar yang lebih aktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperkuat pemahaman materi melalui kerja sama dan kompetisi yang terarah. Selain itu, model ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran PAI yang tidak hanya berorientasi pada pemahaman kognitif, tetapi juga pada penguatan sikap sosial, tanggung jawab, sportivitas, dan keberanian peserta didik dalam berpendapat. Secara pedagogis, TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini masih terbatas pada konteks kelas dan sekolah tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh jenjang atau satuan pendidikan. Selain itu, pengukuran minat belajar peserta didik masih bergantung pada data yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan model TGT terhadap motivasi, pemahaman, dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, membandingkan model TGT dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar, sikap religius, dan keterampilan sosial peserta didik secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penerapan model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif melalui kegiatan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik. Kondisi tersebut menjadikan peserta didik lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model TGT efektif diterapkan pada peserta didik sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai aktivitas bermain dan belajar secara kelompok. Selain meningkatkan minat belajar, model TGT juga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PAI dengan lebih mudah serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan rasa

percaya diri. Dengan demikian, model pembelajaran TGT tidak hanya memberikan dampak terhadap aspek akademik, tetapi juga terhadap perkembangan sosial peserta didik.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan model TGT dipengaruhi oleh kesiapan dan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Guru perlu memiliki kreativitas dalam menyusun strategi pembelajaran, mengatur jalannya permainan dan turnamen, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Elly Kurniawati – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
https://orcid.org/0009-0006-3771-0542
Email: ellykurniawati55@gmail.com

Penulis

Elly Kurniawati – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
https://orcid.org/0009-0006-3771-0542
Email: ellykurniawati55@gmail.com
Agus Pahrudin – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: agus.pahrudin@radenintan.ac.id
Achi Rinaldi – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: achi@radenintan.ac.id
Ali Murtadho – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);
Email: alimurtado@radenintan.ac.id

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

[1] Syamsurijal, “Titik Temu Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berdaya Saing,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 3, no. 3, pp. 545–553, 2024. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398

[2] N. Aisyah, D. M. Rusli, M. Akbar, and S. Saprin, “Kondisi Belajar dan Pembelajaran yang

Efektif: Analisis Teori Gagne dan Taksonomi Bloom dalam Perspektif Pendidikan Islam," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, vol. 2, no. 3, pp. 2335–2346, 2025.
[3] Maksum and M. Hanif, "Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*, vol. 13, no. 2, pp. 52–60, 2025. https://doi.org/10.37721/psi.v13i2.1776
[4] M. Samsudin, "Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar," *Eduprof: Islamic Education Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 161–186, 2020. https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38
[5] N. Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 11, pp. 2485–2490, 2021.
[6] D. H. Murtiningsih and Kusmiyati, "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 13, no. 3, pp. 271–279, 2023. https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i3.p271-279
[7] L. E. Wahyudi *et al*., "Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia," *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2022. https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3
[8] D. Zalsabella *et al*., "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi," *JIE: Journal of Islamic Education*, vol. 9, no. 1, pp. 43–63, 2023. https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808
[9] S. Susanti, "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 2, no. 2, pp. 86–93, 2024. https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529
[10] S. Operma, R. Wilis, and F. Y. Anas, "Fulfillment of Indicators and Enhancement Extrinsic Motivation of Students through Teams Games Tournament in Geography Learning," *GeoEco*, vol. 10, no. 1, pp. 26–38, 2024. https://doi.org/10.20961/ge.v10i1.81894
[11] E. Teranikha, S. Fatonah, and S. A. Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 24–29, 2024. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367
[12] G. Wullida, "Model Pembelajaran TGT Berbasis Games Treasure," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, vol. 10, no. 2, pp. 244–256, 2023. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v10i2.6826
[13] T. Zailani, "Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan," *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 38–48, 2023. https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558
[14] C. D. Gustika, A. D. Fitriani, and R. Dwiana, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 11, no. 3, pp. 461–472, 2024. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083
[15] A. Sutriati, H. Cahyono, H. Pranoto, and R. Aryani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah," *SwarnaDwipa*, vol. 7, no. 2, pp. 44–55, 2023. https://doi.org/10.24127/sd.v7i2.2841
[16] F. D. Ayu, I. G. Wulandari, and N. K. Wangi, "Jurnal Inovasi Pendidikan," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 52–61, 2024.
[17] D. A. Larasati, Sutirna, and I. N. Aini, "Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)," *JPMI: Jurnal Pembelajaran*

Matematika Inovatif, vol. 5, no. 4, pp. 1015–1022, 2022. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022
[18] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA, USA: Sage, 2014.
[19] S. C. Simamora and V. Gaffar, "Systematic Literatur Review dengan Metode PRISMA: Dampak Teknologi Blockchain terhadap Periklanan Digital," *Jurnal Ilmiah M-Progress*, vol. 14, no. 1, pp. 1–11, 2024. https://doi.org/10.35968/m-pu.v14i1.1182
[20] M. S. Hamdani and K. W. Wardani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 4, pp. 440–447, 2019. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778
[21] H. Suryanto, A. Ghofur, and A. Q. Zaman, "The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 402–423, 2024. https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.721
[22] A. Zakaria and E. Rosnija, "Improving Students' Writing Skills in Procedure Text through Teams Games Tournament (TGT) and Picture Series," *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, vol. 16, no. 2, pp. 272–284, 2023. https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v16i2.18994
[23] I. T. Ulfia, "Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT): The Effect on Students' Conceptual Understanding," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, vol. 2, no. 1, pp. 140–149, 2019. https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220
[24] R. Hidayat, T. Y. Qi, P. Nur, and T. Ariffin, "Online Game-Based Learning in Mathematics Education among Generation Z: A Systematic Review," *International Electronic Journal of Mathematics Education*, vol. 19, no. 1, pp. 1–8, 2024. https://doi.org/10.29333/iejme/14024
[25] A. Hakim and S. Wahyuni, "A Critical Review: Technology as Learning Media in Teaching Reading," *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, vol. 11, no. 1, pp. 77–83, 2024. https://doi.org/10.25299/jshmic.2024.vol11(1).15830
[26] A. A. Azizah, N. Azizah, N. Asiah, and J. Fakhri, "Learning Interest: How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models?," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, vol. 5, no. 1, pp. 103–117, 2025. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.939
[27] P. D. Siregar and M. S. Sitepu, "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan," *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, vol. 3, no. 2, pp. 263–271, 2023. https://doi.org/10.36987/josdim.v3i2.5099
[28] A. A. N. Yuliawati, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 2, no. 2, pp. 356–364, 2021. https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868
[29] R. Damayanti, Nurhaedah, and N. A. P., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros," *Pinisi Journal of Education*, vol. 2, no. 5, pp. 199–205, 2022.
[30] N. Fauziyah, "Model Team Games Tournaments (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa," *SOCIUS: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 9, no. 2, pp. 144–154, 2020. https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8722
[31] M. Umar, "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, vol. 5, no. 2, pp. 140–149, 2021.

https://doi.org/10.37730/edutrained.v5i2.154
[32] H. R. Dewi, N. Komariyah, and A. Rosyid, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Science and Education Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 66–75, 2024. https://doi.org/10.64626/snej.v2i2.207
[33] N. A. Haerani, A. M. Yusri, and M. Haris, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV,” *Jurnal Saraweta*, vol. 4, no. 1, pp. 24–35, 2026. https://doi.org/10.64088/heutagogi.v1i1.43