

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 25 MAKASSAR**

Aspah Rina¹, Mustamin², Syarifa Raehana³, Abdul Wahab⁴, Subaedah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muslim Indonesia

¹10120220027@student.umi.ac.id, ²mustamin@umi.ac.id, ³raehana@umi.ac.id, ⁴
abdulwahab79@umi.ac.id, ⁵subaedah.subaedah@umi.ac.id.

ABSTRACT

This study employed a quantitative approach using an ex post facto research design. The population consisted of 150 students, and a sample of 60 students was determined using the Slovin formula with a 10% margin of error. The objectives of this study were to determine: (1) the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, (2) students' learning motivation, and (3) the effect of the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' learning motivation in Islamic Religious Education among eighth-grade students at SMP Negeri 25 Makassar. Data were collected through Likert-scale questionnaires and documentation, and were analyzed using descriptive and inferential statistical methods. Inferential analysis was conducted using the partial t-test and the coefficient of determination (R^2) with the assistance of SPSS version 26. The results of the study indicate that: (1) the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model is categorized as moderate, with the percentage of class presentation at 78.33%, team formation at 51.67%, games tournament at 66.67%, and rewards at 58.33%; (2) students' learning motivation is also categorized as moderate, with a frequency distribution of 15% in the low category, 65% in the moderate category, and 20% in the high category; and (3) there is a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on students' learning motivation, as evidenced by the partial test (t-test) results in which all variables obtained significance values of less than 0.05. Furthermore, the coefficient of determination test shows an R Square value of 88,3%, indicating that the TGT learning model contributes 88.3% to students' learning motivation, while the remaining 11.7% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Motivation, Islamic Religious Educatio

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi penelitian berjumlah 150 peserta didik dan sampel sebanyak 60 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), (2) motivasi belajar peserta didik, dan (3) pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket skala likert dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis inferensial dilakukan melalui uji t (parsial) dan uji koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori sedang, dengan persentase penyajian kelas sebesar 78,33%, pembentukan tim sebesar 51,67%, *games tournament* sebesar 66,67%, dan penghargaan sebesar 58,33%; (2) motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang, dengan distribusi frekuensi yaitu 15% kategori rendah, 65% kategori sedang, dan 20% kategori tinggi; dan (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik, yang dibuktikan melalui uji parsial (uji t) di mana seluruh variabel memperoleh nilai signifikansi $< 0,05$. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 88,3% yang berarti bahwa model pembelajaran TGT memberikan kontribusi sebesar 88,3% terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 11,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Abdillah, 2019). Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, yang memiliki peran krusial dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kualitas dan mampu bersaing secara global (Wijaya, 2024).

Keberadaan suatu lembaga pendidikan berperan penting dalam membangun SDM. Untuk itu, dibutuhkan kerangka pengajaran yang dapat mengantarkan seluruh individu, menjadi kerangka pelatihan khusus yang melihat kualitas sebagai salah satu tujuannya (Surani, Annisa Putri, 2022).

Secara umum, terdapat berbagai model-model pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kondisi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berikut ini beberapa model-model pembelajaran yang umum digunakan dalam dunia

pendidikan: Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), Model Pembelajaran *Discovery Learning*, Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), Model Pembelajaran *Inquiry Learning* (Rusman, 2017).

Model pembelajaran kooperatif ini juga diyakini mampu digunakan pada pembelajaran yang memiliki kompleksitas yang tinggi dan mampu membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Harianja, 2022).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang (Darmawati, 2019). Masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing pemenang turnamen adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat (Aprindo, 2024).

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas peserta didik tanpa harus ada

perbedaan status dalam turnamen peserta didik akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya (Rahmaniati, 2024). Fungsi dari pembelajaran TGT yaitu mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah dengan tingkat kesulitan yang lebih berat (Fadly, 2022).

Model pembelajaran dalam prakteknya, guru harus menyadari bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri (Taufik, 2018).

Pendidikan agama Islam sebagaimana yang tertuang dalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat

beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (Asbar, 2022).

Fungsi utama PAI adalah untuk menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas dalam hal intelektual, tetapi juga matang dalam hal moral dan spiritual (Suryadinata, 2025). Di sinilah letak tantangan besar dalam pelaksanaan pembelajaran PAI, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*) (Meriyati, 2015). Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka merasa proses pendidikan formal seolah-olah seperti penjara karena tidak bisa memunculkan semangat belajar (Hasan, 2021).

Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. salah satu kendala yang paling menonjol dalam pelaksanaan pendidikan agama Islam ialah masalah metodologi. Guru-guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti masih kurang mempergunakan beberapa metode secara terpadu titik kebanyakan guru lebih senang dan terbiasa menerapkan metode ceramah saja

yang dalam penyampaianya sering majemukkan peserta didik. Hal ini disebabkan guru-guru tersebut tidak menguasai atau enggan menggunakan metode yang tepat sehingga pembelajaran agama tidak menyentuh aspek-aspek pedagogis dan psikologis (Sekriyenti, 2024).

Motivasi belajar merupakan Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar (Herwati, 2023).

Motivasi yang tinggi pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan melahirkan aktivitas belajar yang optimal. Hal ini juga akan terlihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya rasa ingin tahu yang tinggi akan membuat mereka semakin serius dan asyik memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru (Widiasworo, 2019).

Motivasi memiliki peran signifikan dalam pembelajaran. Individu dengan motivasi yang kuat dan tinggi akan senantiasa mengoptimalkan upaya untuk

menguasai metode-metode yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran, serta terbentuknya menyelesaikan permasalahan yang dihadapi hingga menemukan solusi yang efektif. Al-Qur'an menguraikan tiga bentuk motivasi, yaitu: janji dan ancaman ilahiah, kisah-kisah inspiratif, dan pemanfaatan peristiwa-peristiwa penting sebagai pendorong (Susanti, 2020).

Tujuan motivasi bagi pendidik adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum dapat terwujud secara efektif. Sedangkan bagi orang tua, tujuan motivasi difokuskan pada pengembangan kemandirian, tanggung jawab, dan kepatuhan anak, baik di lingkungan domestik maupun di lingkungan sekolah (Raehana, 2025).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di lingkungan SMP Negeri 25 Makassar melalui wawancara dengan Ibu Jumawati selaku guru Pendidikan Agama Islam, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran PAI. Hal ini ditandai dengan beberapa gejala, antara lain

kurangnya partisipasi aktif di kelas, peserta didik cenderung pasif dari awal hingga akhir pembelajaran, beberapa siswa tampak mengantuk saat proses pembelajaran, serta minimnya semangat dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan fakta tersebut, guru PAI berupaya mengatasi masalah dengan merancang pembelajaran menggunakan model yang mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu model inovatif yang diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Sejak model tersebut digunakan, proses pembelajaran menunjukkan peningkatan, ditandai dengan semakin tingginya partisipasi aktif peserta didik dan perubahan dari sikap pasif menjadi lebih terlibat.

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian ini, dapat dikemukakan sebagai berikut: "Bagaimana gambaran penerapan model pembelajaran *teams game tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar?, Bagaimana gambaran motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25

Makassar? Dan Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama kelas VIII Islam di SMP Negeri 25 Makassar?” Adapun tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui gambaran penerapan model *teams game tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar, Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar, dan Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian menggunakan angka dan statistik dalam mengumpulkan serta analisis

data yang dapat di ukur (Rasyid, 2022). Pendekatan Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan asosiatif dengan rancangan penelitian *ex post facto*. Pendekatan *ex post facto*, adalah metode penelitian yang meneliti hubungan sebab akibat pada peristiwa, kegiatan atau sesuatu yang telah terjadi. Istilah *ex post facto* berasal dari Bahasa latin yang berarti setelah kejadian atau dari sesuatu yang dilakukan sesudahnya (Sukardi, 2021).

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 25 Makassar Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Data dan sumber data yang diperoleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian dari hasil pengamatan langsung terhadap suatu peristiwa dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa dan penyebaran kuesioner, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen yang berkaitan dengan profil SMP Negeri 25 Makassar, observasi, foto, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ada tiga metode, yaitu: observasi, dokumentasi dan Angket Kuesioner.

Validasi dan Reliabilitas Instrumen: Validitas, dan Reliabilitas. Teknik Analisis Data: Analisis Deskriptif, Uji Asumsi klasik, dan Uji Hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 60 peserta didik sebagai responden, diperoleh hasil bahwa variabel Penyajian Kelas (X_1) berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 78,33% dengan jumlah responden sebanyak 47 orang, variabel Pembentukan Tim (X_2) berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 51,67% dengan jumlah responden sebanyak 31 orang, variabel Games Tournament (X_3) berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 66,67% dengan jumlah responden sebanyak 40 orang, dan variabel Penghargaan (X_4) berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 58,33% dengan jumlah responden sebanyak 35 orang.

Tabel 3.1 Frekuensi Penyajian Kelas (X_1)

Skor	Kategori	Frequency (Jumlah Siswa)	Percent (%)
14	Rendah	7	11.67
15-19	Sedang	47	78.33
20	Tinggi	6	10
	Total	60	100.0

Tabel 3.2 Frekuensi Pembentukan Tim (X_2)

Skor	Kategori	Frequency (Jumlah Siswa)	Percent (%)
12	Rendah	12	28,33
13-18	Sedang	31	51,67
20	Tinggi	17	20
	Total	60	100.0

Tabel 3.3 Frekuensi Games Tournament (X_3)

Skor	Kategori	Frequency (Jumlah Siswa)	Percent (%)
18	Rendah	10	16.67
19-23	Sedang	40	66.67
25	Tinggi	10	16.67
	Total	60	100.0

Tabel 3.4 Frekuensi Penghargaan (X_4)

Skor	Kategori	Frequency (Jumlah Siswa)	Percent (%)
17	Rendah	14	23.33
17-21	Sedang	35	58,33
21	Tinggi	20	18.34
	Total	60	100.0

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Makassar berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yang meliputi penyajian kelas, pembentukan tim, pelaksanaan games tournament, dan pemberian penghargaan, telah terlaksana dengan cukup baik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Meskipun belum berada pada kategori tinggi secara dominan, penerapan model TGT telah memberikan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penyajian kelas dalam model TGT merupakan tahap awal di mana guru menyampaikan materi pembelajaran secara langsung untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Peserta didik lebih mudah memahami materi karena adanya penjelasan awal dari guru. Penyajian materi membantu peserta didik memiliki kesiapan sebelum mengikuti kegiatan kelompok dan

turnamen. Peserta didik menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

2. Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 25 Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 25 Makassar melalui penyebaran instrumen angket kepada 60 peserta didik kelas VIII, diperoleh gambaran mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, sebanyak 9 peserta didik atau 15% berada pada kategori rendah, sebanyak 39 peserta didik atau 65% berada pada kategori sedang, dan sebanyak 12 peserta didik atau 20% berada pada kategori tinggi.

Tabel 3.5 Frekuensi Motivasi Belajar (Y)

Skor	Kategori	Frequency (Jumlah Siswa)	Percent (%)
53	Rendah	9	15
54-70	Sedang	39	65
73	Tinggi	12	20

	Total	60	100.0
--	--------------	----	-------

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa secara umum motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Makassar berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki dorongan dan kemauan yang cukup dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi ketekunan dalam belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan mengikuti kegiatan belajar, serta kemampuan dalam menghadapi kesulitan belajar, menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki tingkat motivasi yang cukup baik. Namun demikian, masih terdapat sebagian peserta didik yang memerlukan dorongan lebih lanjut agar dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi

Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama kelas VIII Islam di SMP Negeri 25 Makassar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda diperoleh bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri atas penyajian kelas (X_1), pembentukan tim (X_2), *games tournament* (X_3), dan penghargaan (X_4) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji parsial (uji t) yang menunjukkan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, hasil uji simultan (uji F) menunjukkan nilai F hitung sebesar 104,021 lebih besar dari F tabel 2,544 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga seluruh komponen model TGT secara bersama-sama berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Besarnya nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,883 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu menjelaskan 88,3% variasi motivasi belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 11,7% dipengaruhi

oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik dinyatakan diterima.

Tabel 3.6 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3315.654	4	828.914	104.021	.000 ^b
	Residual	438.279	55	7.969		
	Total	3753.933	59			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X4, X3, X1, X2

Tabel 3.7 Hasil Uji R² Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.940 ^a	.883	.875	2.823

a. Predictors: (Constant), X1, X2, X3, X4

Tabel 3.8 Sumbangan Simultan, efektif, dan Relatif

		Variabel	R Sq uar e	Sumbangan			Var iab el Lai n
				Sim ulta n	Ef ek tif	rel ati f	
1		X1	0,883	88,3 %	26,66 %	30,19 %	
2		X2			16,61 %	18,81 %	
3		X3			32,85 %	37,20 %	
4		X4			12,18 %	13,80 %	
Total				88,3%	88,30 %	100 %	11,7%

Hasil penelitian tersebut memperkuat teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin, yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi sosial, kerja sama kelompok, serta kompetisi yang sehat. Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa kegiatan belajar yang melibatkan unsur permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan akan

mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori motivasi belajar juga menegaskan bahwa adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa kombinasi antara kerja sama dan kompetisi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Besarnya nilai R Square sebesar 0,883 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Namun demikian, masih terdapat 11,7% faktor lain yang turut memengaruhi motivasi belajar di luar variabel penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berupa lingkungan keluarga, dukungan teman sebaya, kondisi psikologis peserta didik, gaya mengajar guru, serta penggunaan media pembelajaran. Hal ini

menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Meskipun demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu faktor utama yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang terdapat pada Bab II. Penelitian oleh Rizka Anisa Putri menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, penelitian oleh Ulyasari juga menemukan bahwa penerapan model TGT berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Moreyta Hasianna Pasaribu dkk. menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 29,4%. Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT sebagai variabel bebas dan pendekatan kuantitatif dalam analisis data. Adapun perbedaannya terletak

pada variabel terikat, lokasi penelitian, serta jenjang pendidikan yang diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan sebelumnya bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, khususnya motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar”, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis pada setiap indikator, yaitu penyajian kelas sebesar 78,33%, pembentukan tim sebesar 51,67%, *games tournament* sebesar 66,67%, dan penghargaan kelompok sebesar

58,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tahapan-tahapan model pembelajaran TGT telah diterapkan dengan cukup baik.

Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebanyak 39 peserta didik (65%) memiliki motivasi belajar pada kategori sedang, 12 peserta didik (20%) berada pada kategori tinggi, dan 9 peserta didik (15%) berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki dorongan dan kemauan yang cukup dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengaruh Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 25 Makassar. Hasil model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 104,021

lebih besar dari Ftabel sebesar 2,544 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga seluruh komponen model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 88,3% yang berarti bahwa model pembelajaran TGT memberikan kontribusi sebesar 88,3% terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 11,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. H. dan. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Aprindo. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Asbar, A. M. (2022). *Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah*. Literasi Nusantara Abadi.
- Darmawati. (2019). *TGT Dengan Aktivitas Setting Lingkungan Dalam Pembelajaran*. Pustaka Media Guru.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka.
- Harianja, J. K. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herwati. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi*. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Fakta Press.
- Raehana, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di SMPN 30 Makassar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 17(1), 283–292.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Uwais.
- Rasyid, F. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif, Cet. IAN*. Kediri Press.
- Rusman. (2017). *Model-Model*

- Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi Kedua.* Rajawali Pers.
- Sekriyenti, E. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI & BP melalui Penerapan Model Pembelajaran The Power of Two.* Penerbit NEM.
- Sukardi. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktik, Edisi Revisi, Cet. I.* Bumi Aksara.
- Surani, Annisa Putri, dan M. (2022). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Supervisi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Petasia Kabupaten Morowali Utara. *Education and Learning*, 3(1), 47.
- Suryadinata, I. (2025). *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam.* Ruang Karya Bersama.
- Susanti, L. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi.* PT Elex Media Komputindo.
- Taufik, R. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas.* CV. Pilar Nusantara.
- Widiasworo, E. (2019). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar.* PT. Suara Agung.
- Wijaya, C. (2024). *Membangun Pendidikan Berkualitas: Analisis dan Inovasi Kebijakan.* Literasi Nusantara Abadi Grup.