Indonesian Society and Religion Research
E-ISSN: 3046-9678
Volume 3 Nomor 3 November 2026
https://ccg-edu.org/index.php/isah

Penerapan Model TGT Untuk Meningatkan Minat Belajar Qur'an Hadits Siswa Kelas VII MTSN I Mojokerto

Fatimatus Zahra[1], Ishmatun Nihayah[2]
[1]PAI, Tarbiyah, Universitas KH Abdul Chalim, Indonesia
[2]PAI, Tarbiyah, Universitas KH Abdul Chalim, Indonesia

Corresponding authors email: zahraaaaaaaaa184@gmail.com[1]
Email :ishmatun@uac.ac.id[2]

Abstract: *Students' low learning interest in Qur'an Hadith is one of the challenges in the learning process. Based on preliminary observations at MTsN 1 Mojokerto, 20 out of 32 students (62.5%) showed low enthusiasm and participation during classroom activities. This condition indicated the need for a more engaging learning model that actively involves students. This study aimed to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on seventh-grade students' learning interest in Qur'an Hadith. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 32 students. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the paired-samples t-test with IBM SPSS Statistics 24. The results showed an increase in the mean learning interest score from 70.28 on the pretest to 82.59 on the posttest. The hypothesis test yielded a significance value of 0.000 < 0.05; therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings indicate that the TGT cooperative learning model has a significant effect on students' learning interest in Qur'an Hadith*
Keywords: *Learning Interest; Qur'an Hadith; TGT*
.

Abstrak *: Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits menjadi salah satu tantangan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di MTsN 1 Mojokerto, sebanyak 20 dari 32 siswa (62,5%) menunjukkan kurangnya antusiasme dan keaktifan selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji paired-samples t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 24. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 70,28 pada pretest menjadi 82,59 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Qur'an Hadits.*
Kata kunci: *Kooperatif TGT; Minat Belajar; Qur'dits*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepribadian, dan nilai moral peserta didik. Hakim (2015) menjelaskan bahwa pendidikan agama dan internalisasi nilai-nilai keagamaan berperan dalam pembentukan karakter peserta didik, termasuk melalui pendidikan berbasis Al-Qur'an. Dalam konteks madrasah, mata pelajaran Qur'an Hadits tidak hanya berorientasi pada kemampuan membaca dan memahami Al-Qur'an dan Hadits, tetapi juga bertujuan menumbuhkan kecintaan terhadap keduanya serta membimbing peserta didik untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran Qur'an

Hadits tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar menjadi aspek penting karena berkaitan dengan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, upaya menciptakan pembelajaran Qur'an Hadits yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif perlu mendapat perhatian agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rafiatul Hasanah, 2020).

Permasalahan minat belajar siswa masih menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran Qur'an Hadits di MTsN 1 Mojokerto, ditemukan bahwa 20 dari 32 siswa (62,5%) menunjukkan kurangnya antusiasme dan keaktifan selama mengikuti pembelajaran. Pada saat observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab dengan variasi model pembelajaran yang terbatas. Temuan tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil observasi awal ini belum cukup untuk menyimpulkan bahwa penggunaan metode konvensional merupakan penyebab langsung rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (1995), TGT memiliki lima tahapan, yaitu presentasi kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan akademik (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Guru menyampaikan materi, kemudian siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami materi. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan dan turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi kelompoknya, kemudian diberikan penghargaan berdasarkan hasil yang dicapai. Tahapan tersebut mendorong kerja sama, kompetisi yang sehat, dan keaktifan siswa sehingga TGT dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran Qur'an Hadits yang lebih interaktif dan menarik (A Rasyid dkk, 2020).

Penerapan TGT telah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. Nurun Najmi (2021) dalam skripsinya menunjukkan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Nanda Amalia Nugroho (2022) dalam skripsinya menemukan bahwa TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Fadilah Rohmah (2024) menunjukkan adanya pengaruh TGT terhadap hasil belajar IPA. Selanjutnya, Sri Handayani (2021) dalam skripsinya menemukan adanya pengaruh TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa. Muhammad Akmal Kosnadi (2024) dalam skripsinya juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penerapan TGT telah dikaji pada berbagai mata pelajaran dengan fokus variabel yang beragam, seperti

prestasi, hasil belajar, keaktifan, dan motivasi belajar. Perbedaan fokus tersebut menjadi dasar untuk mengkaji penerapan TGT dalam kaitannya dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Penelitian ini secara khusus berfokus pada siswa kelas VII di MTsN 1 Mojokerto dengan tujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penerapan TGT dalam pembelajaran Qur'an Hadits, khususnya ditinjau dari aspek minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 1 Mojokerto. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam kaitannya dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa, sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi madrasah dalam mengembangkan pembelajaran Qur'an Hadits. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penerapan TGT pada konteks pembelajaran atau variabel yang berbeda(Saputra dkk, 2019).

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur minat belajar siswa melalui skor angket dan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadits(Sugiono, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu *(quasi experiment)*, dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Jenis penelitian eksperimen semu merupakan suatu jenis penelitian dalam pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain melalui proses pengukuran yang sistematis. Dalam penelitian eksperimen semu, peneliti tetap memberikan perlakuan atau *treatment* sebagaimana pada eksperimen murni, namun tidak memiliki kemampuan untuk mengontrol seluruh variabel luar secara ketat karena kondisi lapangan yang tidak memungkinkan, seperti kelas yang sudah terbentuk atau lingkungan pendidikan yang tidak bisa diacak.

Dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu ini, peneliti berupaya untuk menganalisis, membandingkan, serta menginterpretasikan perubahan yang terjadi pada objek penelitian setelah diberi perlakuan tertentu. Penelitian dilakukan melalui pengukuran sebelum perlakuan *(pretest)* dan setelah perlakuan *(posttest)* untuk menggambarkan adanya peningkatan atau perubahan pada variabel yang diteliti.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 288 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian(Sugiono, 2019). Dalam konteks ini, seluruh siswa kelas VII dianggap memiliki kesamaan karakteristik, baik dari segi kurikulum yang diikuti, tingkat perkembangan, maupun pengalaman belajar pada mata pelajaran Qur'an Hadits. Oleh karena itu, dapat memberikan gambaran empiris pada populasi dengan karakteristik serupa.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi tersebut (Sugiono, 2019). Dalam penelitian ini, subjek penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan satu kelas dari populasi kelas VII berdasarkan pertimbangan kesesuaian karakteristik kelas dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan kondisi kelas serta kemudahan akses peneliti dalam melaksanakan eksperimen.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas VII B dengan jumlah 32 siswa pada kelas yang telah ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Penentuan jumlah tersebut mempertimbangkan kelayakan jumlah siswa dalam satu kelas untuk perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknik ini digunakan karena tidak semua kelas VII dapat dijadikan subjek penelitian, baik karena keterbatasan waktu, kondisi pembelajaran, maupun pertimbangan administratif sekolah. Adapun kriteria pemilihan sampel meliputi :

a. Kelas yang belum pernah mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebelumnya.
b. Kelas yang memiliki jumlah siswa yang memadai dan relatif homogen dalam hal kemampuan akademik.
c. Kelas yang mudah dijangkau peneliti serta memperoleh izin dari pihak sekolah untuk dilibatkan dalam kegiatan eksperimen.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor minat belajar siswa yang diperoleh melalui angket pada tahap pretest dan posttest. Minat belajar secara operasional diartikan sebagai ketertarikan dan kecenderungan siswa untuk mengikuti pembelajaran Qur'an Hadits, yang diukur melalui skor angket berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Skor pretest digunakan untuk menggambarkan minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan skor posttest

digunakan untuk menggambarkan minat belajar siswa setelah penerapan model tersebut. Kedua skor kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah penerapan TGT.

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua :

a. Data primer, berupa skor pretest dan posttest dari kuesioner minat belajar yang diambil langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas VII B MTsN 1 Mojokerto. Data primer menjadi sumber utama dalam menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT terhadap minat belajar siswa.
b. Data Sekunder adalah data yang didapat dari data yang telah dipublish pihak lain bukan dari sumber aslinya. Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan untuk mendukung penelitian yaitu dokumentasi (jumlah siswa, pembagian kelompok, jadwal mapel, RPP, kurikulum).

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Angket menggunakan skala Likert untuk memperoleh data utama berupa skor minat belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Sementara itu, observasi dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data pendukung yang relevan dengan penelitian..

a. Observasi (data pendukung)

   Observasi dilaksanakan untuk menjelaskan, memberikan, dan merincikan gejala yang terjadi. Dari penyebab yang ada peneliti dapat mengambil kesimpulan umum dari yang terjadi. Observasi ditata berdasarkan fenomena-fenomena atau tingkah laku tertentu yang diprediksi akan muncul selama berjalannya observasi.

b. Kuesioner Skala Likert

   Kuesioner, yang juga dikenal sebagai angket disusun menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban yang diberi skor untuk keperluan analisis statistik, merupakan teknik pengumpulan data yang berisi berbagai pernyataan atau pertanyaan tertulis yang berkaitan erat dengan permasalahan yang ingin dipecahkan oleh peneliti, serta digunakan untuk memperoleh dan membagikan informasi di lapangan bersama responden. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk menggali minat siswa terhadap pembelajaran Qur'an Hadits.

c. Dokumentasi (data pendukung)

   Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperlukan sebagai metode pengumpulan informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian, dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang relevan dan komprehensif dapat dikumpulkan dalam rangka penelitian. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk menunjang serta pelengkap wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian berupa foto-foto dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil pre-

test dan post-test dan arsip serta data sekolah yang dibutuhkan dalam melengkapi data yang diperlukan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 1 Mojokerto. Data penelitian diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian disajikan melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test.*

Hasil Analisis Deskriptif

1.1 descriptive statistics

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	65	78	70.28	3.185
posttest	32	72	92	82.59	5.633

Uji deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran Tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tersebut menunjukkan nilai *pretest* minat belajar siswa memperoleh skor minimum 65, maksimum 78, mean rata-rata 70,28 dan std.deviasi 3,185. Sementara itu hasil *posttest* memperoleh skor minimum 72, maksimum 92, mean rata-rata 82,59 dan std.deviasi 5,633. Sehingga hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa setelah memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan metode *Shapiro-Wilk.*

1.2 uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.121	32	.200*	.958	32	.249
posttest	.130	32	.185	.949	32	.133

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian sebanyak 32 siswa. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi normalitas sebelum analisis statistik lanjutan. Dalam penggunaan uji paired sample t-test, asumsi normalitas terutama berkaitan dengan distribusi skor

selisih antara pretest dan posttest. Apabila nilai signifikansi uji normalitas terhadap skor selisih lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak asumsi bahwa skor selisih berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.3 uji hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttes	12.312	6.428	1.136	14.630	9.995	0.835	31	.000

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan paired sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 24 for Windows untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0: Tidak terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

H_a: Terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan model TGT menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Qur'an Hadits di MTsN 1 Mojokerto.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 70,28 pada pretest menjadi 82,59 pada posttest, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,001$). Hasil tersebut menunjukkan adanya

perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Peningkatan skor tersebut dapat dikaitkan dengan indikator minat belajar, yang meliputi ketertarikan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tahapan TGT yang memadukan penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen berpotensi memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk lebih tertarik mengikuti pembelajaran Qur'an Hadits, memusatkan perhatian pada materi, menikmati proses pembelajaran, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan TGT berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Mojokerto.

Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok heterogen, berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta mengikuti turnamen akademik yang mendorong persaingan secara sehat. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang menyenangkan ini berdampak pada meningkatnya perhatian, ketertarikan, rasa senang, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran Qur'an Hadits(Eka Rahman dkk, 2019).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Robert E. Slavin yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mengintegrasikan pembelajaran kelompok dengan permainan akademik dan turnamen. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan yang terstruktur. Hasil penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang mengkaji penerapan TGT pada berbagai mata pelajaran dengan fokus pada prestasi, hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa. Adapun kontribusi penelitian ini terletak pada pengkajian pengaruh TGT terhadap minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran Qur'an Hadits di kelas VII MTsN 1 Mojokerto. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai penerapan TGT yang secara khusus ditinjau dari aspek minat belajar pada konteks pembelajaran tersebut(Syafi'i dkk, 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 1 Mojokerto. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 70,28 pada pretest menjadi 82,59 pada posttest, serta hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05). Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan TGT. Meskipun demikian, hasil penelitian perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol dan

32 siswa dari satu kelas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas dan belum sepenuhnya memastikan bahwa peningkatan minat belajar hanya disebabkan oleh penerapan TGT. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol dan cakupan sampel yang lebih luas untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh TGT terhadap minat belajar siswa.

Model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, serta turnamen antartim. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadits maupun mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Handayani Sri, (2021) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor, Universitas KH.abdul chalim, karya ilmiah.

Hasanah, Rafiatul, (2020) "Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Al-Quran Hadits." Jurnal Holistika 4, no. 1: https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.22-26

Irawan, Dedi, dan Saputra Rinaldy Rendy, (2019) "Analisis Hubungan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist." AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 6, no. 1 : https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a2.2019.

Rasyid, A, R I Iswari, P Marwoto, dan Rinto, (2020) "The effectiveness of mobile learning role play game (rpg) maker mv in improving students' critical thinking ability." Journal of Physics: Conference Series 1567, no. 4: 042088. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042088.

Rohmah Delilatur dan Rahman Eka Muhammad, (2025) "Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Pembelajaran Ips Siswa Kelas VIII di MTSN 3 Jember." JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia 5, no. 1: https://doi.org/10.21154/jiipsi.v5i1.4132.

Sugiono, (2022) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung, Alfabeta,

Syafi'i, Muhammad, Susanti Rahmadhani Rissa, dan Siti Amellia Efendi, (2024). "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Memberdayakan Keterampilan Siswa Mata Pelajaran PAI." AL Fikrah : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam 4, no. 1: https://doi.org/10.51476/alfikrah.v4i1.583.