

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NAHDLATUL
ULAMA PALEMBANG TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Oleh:

VISKA INDARSIH

NIM 352022009



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2026

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NAHDLATUL
ULAMA PALEMBANG TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**VISKA INDARSIH
352022009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2026**

Skripsi oleh Viska Indarsih diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, Juni 2026

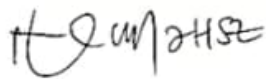
Pembimbing I,



Yusinta Tia Rusdiana, M.Pd

Palembang, Juni 2026

Pembimbing II,



Nur Ramadhan, S.Pd,I.,M. Pd

Skripsi oleh Viska Indarsih ini telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 30 Juni 2026.

Dewan penguji :



Yusinta Tia Rusdiana, M.Pd

Ketua



Nur Ramadhan, S.Pd,I.,M.Pd

Anggota



Dewi Setyawati, M.Pd

Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah



Dr. Apriana, M.Hum.
NIDN. 02040480006

Mengesahkan
Dekan FKIP UM



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN.0023036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan ini dibawah ini:

Nama : Viska Indarsih
NIM : 352022009
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Telp/HP : 085766692967

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026"

Berserta seluruh isinya adalah merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan aturan –aturan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 24 Juni 2026

Yang Bersangkutan



Viska Indarsih
NIM. 352022009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ *"Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan" (Q.S Al-Insyirah: 5-6)*
- ❖ *"Jika aku menyerah sekarang, aku akan menyesalinya nanti" (Monkey D. Luffy)*

Persembahan :

- ❖ *Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan amanah serta kesempatan untuk dapat menyelesaikan pendidikan dengan tepat waktu.*
- ❖ *Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rozali dan Ibunda Apsia, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tiada henti demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.*
- ❖ *Kakakku tersayang Selvia Indarsih dan Dwi Palantika, adikku Bagus Udi Apriansyah, keponakanku Alesha Hibatillah, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.*
- ❖ *Teman-teman Angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membersamai perjalanan penulis selama menempuh pendidikan, serta memberikan banyak pengalaman dan kenangan yang bermakna.*
- ❖ *Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, Viska Indarsih, yang telah berjuang dan bertahan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga segala usaha dan doa yang telah dilalui membawa keberkahan dan masa depan yang lebih baik.*

**Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di
SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026**

ABSTRAK

Indarsih, Viska. 2026. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026. Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang : (1) Yusinta Tia Rusdiana, M.Pd., (2) Nur Ramadhan, S.Pd,I.,M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keingintahuan peneliti terhadap *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026*. **Rumusan Masalah yaitu:** (1) Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026? (2) Apa saja kendala-kendala yang di hadapi Siswa Dalam Proses Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026? (3) Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?. **Metode Penelitian:** eksperimen semu. **Jenis Penelitian:** Kuantitatif. **Populasi:** Kelas XI sebanyak 181. **Sampel:** 69 siswa, 37 siswa kelas XI.3 (eksperimen) dan 32 siswa kelas XI. 5 (kontrol). **Teknik Pengumpulan Data:** Observasi, Wawancara, Kuesioner (angket) dan Dokumentasi. **Analisis Data:** Uji Prasyarat terbagi menjadi 2, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Pengujian Hipotesis. **Kesimpulan:** (1) Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi Perang Pasifik dan jatuhnya Hindia Belanda ke tangan Jepang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, peserta didik mengikuti apersepsi dan pre-test. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi, kemudian peserta didik belajar dalam kelompok dan mengikuti permainan serta turnamen akademik menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan ini membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif. Pada tahap penutup, peserta didik menyimpulkan materi, menerima penguatan dari guru, dan mengerjakan post-test untuk mengetahui minat belajar setelah penerapan model TGT. (2) Dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), ditemukan beberapa kendala, seperti pembentukan kelompok heterogen, partisipasi peserta didik yang belum merata, keterbatasan waktu, dan kendala jaringan internet. Kendala tersebut diatasi melalui pemberian arahan, pemantauan kelompok, pengelolaan waktu yang efektif, serta pengondisian kelas agar tetap kondusif. (3) Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (89,22) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (78,20). Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima. **Saran:** Bagi guru, Bagi Siswa, Bagi sekolah dan Bagi Penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Pengaruh, *Team Games Tournament*, Minat Belajar.

The Effect of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Interest in History in Grade XI at Nahdlatul Ulama Senior High School, Palembang, in the 2025/2026 Academic Year

ABSTRACT

Indarsih, Viska. 2026. *The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Learning Interest in History Subjects in Class XI at SMA Nahdlatul Ulama Palembang for the 2025/2026 Academic Year*. Thesis of the History Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Palembang: (1) Yusinta Tia Rusdiana, M.Pd., (2) Nur Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd.

*This research is based on the researcher's curiosity about the Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Learning Interest in History Subjects Class XI at SMA Nahdlatul Ulama Palembang for the 2025/2026 Academic Year. **The problem formulation is:** (1) How is the Application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model in Class XI History Subject at SMA Nahdlatul Ulama Palembang for the 2025/2026 Academic Year? (2) What are the obstacles faced by Sisawa in the process of implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model in Class XI History Subjects at SMA Nahdlatul Ulama Palembang for the 2025/2026 Academic Year? (3) How does the Team Games Tournament (TGT) Learning Model affect students' learning interest in Class XI History Subjects at SMA Nahdlatul Ulama Palembang for the 2025/2026 Academic Year?. **Research Method:** pseudo-experiment. **Type of Research:** Quantitative. **Population:** Class XI as many as 181. **Sample:** 69 students, 37 students of class XI.3 (experiment) and 32 students of class XI. 5 (control). **Data Collection Techniques:** Observation, Interview, Questionnaire (questionnaire) and Documentation. **Data Analysis:** Prerequisite Test is divided into 2, Normality Test, Homogeneity Test and Hypothesis Test. **Conclusion:** (1) The application of the Team Games Tournament (TGT) learning model to the material of the Pacific War and the fall of the Dutch East Indies to the Japanese was carried out through three stages, namely the introduction, the core, and the conclusion. In the preliminary stage, students take an apperception and pre-test. In the core activity, the teacher delivered the material, then students studied in groups and participated in academic games and tournaments using the Quizizz application. This activity makes learning more active and interactive. In the closing stage, students conclude the material, receive reinforcement from the teacher, and do a post-test to find out learning interest after the implementation of the TGT model. (2) In the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model, several obstacles were found, such as the formation of heterogeneous groups, uneven student participation, time constraints, and internet network constraints. These obstacles are overcome through the provision of direction, group monitoring, effective time management, and classroom conditioning to remain conducive. (3) Application of learning model Team Games Tournament (TGT) has a significant effect on students' interest in learning, which is shown by the average post-test score of the experimental class (89.22) which is higher than that of the control class (78.20). Thus, H₀ is rejected and H₁ is accepted. **Suggestions:** For teachers, for students, for schools and for future research.*

Keywords: Influence, Team Games Tournament, Learning Interest.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, atau berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026* dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan tugas akhir studi dan untuk melengkapi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta motivasi selama penulisan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, yaitu kepada yang terhormat:

1. Prof. Indawan Syahri, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. Apriana, M.Hum, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Yusinta Tia Rusdiana, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Nur Ramadhan, S.Pd,I,M.Pd., Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rozali dan Ibunda Apsia, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tiada henti demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.

7. Kakakku tersayang Selvia Indarsih dan Dwi Palantika, adikku Bagus Udi Apriansyah, keponakanku Alesha Hibatillah, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
8. Sahabatku calon orang kaya, Almar Hazizah, Putri Bella Pratiwi, dan Keristina, yang selalu menemani, memberikan semangat, serta berbagi kebahagiaan dan kesulitan selama menjalani masa perkuliahan.
9. Teruntuk Tamara Sulistiawati dan Aldawiyah, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan partisipasi yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Teman-teman Angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membersamai perjalanan penulis selama menempuh pendidikan, serta memberikan banyak pengalaman dan kenangan yang bermakna.
11. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, Viska Indarsih, yang telah berjuang dan bertahan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga segala usaha dan doa yang telah dilalui membawa keberkahan dan masa depan yang lebih baik.

Penulis berharap segala bantuan, dukungan, serta bimbingan yang telah diberikan memperoleh balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan. Aamiin.

Palembang, 03 Juni 2026

Viska Indarsih
NIM. 352022009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Hipotesis Penelitian.....	8
G. Variabel Penelitian.....	10
H. Daftar Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Teori Belajar.....	13
2. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	16
3. Minat Belajar.....	22
4. Quizizz.....	26
5. Pembelajaran Sejarah di SMA Nahdlatul Ulama Palembang.....	27
6. Data Profil SMA Nahdlatul Ulama Palembang	28
B. Kajian Relevan	31

BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Metode dan Jenis Penelitian	36
1. Metode Penelitian	36
2. Jenis Penelitian	37
B. Rancangan Penelitian	37
C. Populasi dan Sempel	38
1. Populasi	38
2. Sempel.....	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Observasi.....	45
2. Wawancara	46
3. Kuesioner	46
4. Dokumentasi.....	47
F. Teknik Analisis Data	47
1. Teknik Analisa Data Kuantitatif.....	48
G. Tahap-tahap Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Deskripsi Data	54
1. Deskripsi Data Observasi.....	55
2. Deskripsi Data Wawancara	59
3. Deskripsi Data Dokumentasi.....	65
4. Deskripsi Data Kuesioner (Angket)	66
B. Teknik Analisis Data.....	82
1. Uji Prasyarat.....	82
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026	89
B. Kendala-kendala yang di hadapi Siswa Dalam Proses Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Mata	

Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.....	100
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026... ..	102
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL 2.1.....	19
DAFTAR TABEL 2.2.....	21
DAFTAR TABEL 2.3.....	30
DAFTAR TABEL 3.1.....	39
DAFTAR TABEL 3.2.....	40
DAFTAR TABEL 3.3.....	41
DAFTAR TABEL 3.4.....	43
DAFTAR TABEL 3.5.....	45
DAFTAR TABEL 3.6.....	54
DAFTAR TABEL 4.1.....	57
DAFTAR TABEL 4.2.....	59
DAFTAR TABEL 4.3.....	62
DAFTAR TABEL 4.4.....	64
DAFTAR TABEL 4.5.....	66
DAFTAR TABEL 4.6.....	68
DAFTAR TABEL 4.7.....	69
DAFTAR TABEL 4.8.....	71
DAFTAR TABEL 4.9.....	73
DAFTAR TABEL 4.10.....	75
DAFTAR TABEL 4.11.....	75
DAFTAR TABEL 4.12.....	79
DAFTAR TABEL 4.13.....	80
DAFTAR TABEL 4.14.....	83
DAFTAR TABEL 4.15.....	85
DAFTAR TABEL 4.16.....	86
DAFTAR TABEL 4.17.....	87

DAFTAR TABEL 4.18	88
DAFTAR TABEL 4.19	92
DAFTAR TABEL 5.1.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gerbang depan SMA Nahdlatul Ulama Palembang	117
Gambar 2 Suasana di SMA Nahdlatul Ulama Palembang	117
Gambar 3 Proses Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) di kelas XI. 3.....	118
Gambar 4 Proses Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) di kelas XI. 3.....	118
Gambar 5 Proses Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) di kelas XI. 3.....	119
Gambar 6 Proses Pembelajaran di kelas kontrol XI. 5.....	119
Gambar 7 Proses Pembelajaran di kelas kontrol XI. 5.....	120
Gambar 8 Wawancara Kepala Sekolah SMA Nahdlatul Ulama Palembang.	120
Gambar 9 Wawancara Guru Sejarah SMA Nahdlatul Ulama Palembang.....	121
Gambar 10 Wawancara Peserta Didik SMA Nahdlatul Ulama Palembang ..	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	122
Lampiran 2 Materi Ajar	132
Lampiran 3 LKPD.....	137
Lampiran 4 Soal Pre-test dan Post-test.....	139
Lampiran 5 Surat Usulan Judul Skripsi	143
Lampiran 6 Surat Tugas Pembimbing Proposal	144
Lampiran 7 Surat Tugas Ujian Skripsi	145
Lampiran 8 SK Pembimbing Skripsi.....	146
Lampiran 9 Surat Permohonan Riset.....	147
Lampiran 10 Surat Balasan Izin Penelitian	148
Lampiran 11 Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi Pembimbing 1	149
Lampiran 12 Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi Pembimbing 2	152
Lampiran Riwayat Hidup.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah proses yang dijalankan secara sengaja dan terstruktur guna menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif menggali dan mengembangkan diri mereka sendiri. Pengembangan tersebut meliputi berbagai dimensi, mulai dari nilai-nilai keagamaan dan spiritualitas, kemampuan mengontrol emosi dan perilaku, pembentukan karakter, peningkatan intelektualitas, pemupukan budi pekerti yang luhur, hingga penguasaan berbagai kecakapan hidup yang berguna bagi individu dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati yang dikutip oleh Hidayat & Abdillah (2019: 24), mengemukakan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan penuh tanggung jawab oleh orang dewasa kepada anak. Melalui kegiatan tersebut terjadi interaksi antara keduanya agar anak dapat mencapai kedewasaan yang dicita-citakan, serta berlangsung secara berkesinambungan. Dalam dunia pendidikan, kegiatan mengajar tidak terlepas dari berbagai pengaruh yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Pengaruh tersebut meliputi kompetensi pedagogik guru, tuntutan penyelesaian kurikulum, ketersediaan sarana dan prasarana, serta perbedaan karakteristik dan kemampuan belajar siswa.

Dari pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan melalui proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek spiritual, intelektual, kepribadian, maupun keterampilan sosial. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, sikap, dan

kemampuan peserta didik agar mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mengalami kegiatan belajar secara optimal. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan seperti tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi yang bekerja bersama untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Sanjaya, 2008: 1). Pembelajaran sejarah merupakan suatu proses pendidikan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta-fakta masa lalu, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai, pemahaman kronologis, serta kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa sejarah. Secara konseptual, pembelajaran sejarah adalah kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami peristiwa masa lampau, mengaitkannya dengan situasi masa kini, dan mengambil hikmah untuk kehidupan di masa depan (Sardiman, 2012:45).

Dari penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami berbagai peristiwa masa lalu, menghubungkannya dengan kondisi masa kini, serta mengambil nilai, makna, dan hikmah sebagai pedoman dalam kehidupan di masa depan. Pembelajaran sejarah tidak hanya menekankan pada penguasaan fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kesadaran historis siswa.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau desain tertentu yang dijadikan acuan dalam merencanakan serta menyelenggarakan proses belajar mengajar, baik yang berlangsung di lingkungan kelas maupun dalam sesi bimbingan atau tutorial. Model ini menggambarkan rangkaian proses pembelajaran secara utuh dari tahap awal hingga akhir yang disajikan dengan karakteristik tertentu oleh guru. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka kerja yang mencakup penerapan berbagai pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Helmiati, 2012: 19). Menurut Saefudin yang di

kutip oleh Wahyuni,dkk (2024: 4) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menggambarkan rangkaian sistematis untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pendidik atau perancang pendidikan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries dan Slavin, yang menekankan kegiatan belajar melalui pembentukan kelompok-kelompok siswa. Menurut Ridwan A. Sani (2014: 134) model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna memahami materi dan mengerjakan latihan sebelum mengikuti kompetisi atau turnamen dengan kelompok lain. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa terdorong untuk memiliki minat belajar yang lebih tinggi, bekerja sama, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam proses pendidikan. Secara umum, minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang kuat dari seseorang untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu (Slameto, 2010:57). Menurut Sardiman (2016:76), minat merupakan suatu keadaan yang muncul ketika seseorang memandang adanya karakteristik atau makna tertentu dalam suatu situasi yang berkaitan dengan keinginan maupun kebutuhan yang dimilikinya. Dari pengertian Sardiman tersebut dapat dipahami bahwa minat adalah ketertarikan yang timbul karena adanya hubungan antara suatu objek atau situasi dengan kebutuhan serta keinginan individu. Menurut Syahputra (2020) yang dikutip oleh Mesra, Kuntarto, dan Chan (2021: 179-180) Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan berbagai pengaruh yang berasal dari luar diri siswa yang dapat menumbuhkan ketertarikan dalam belajar, seperti dukungan orang tua atau wali, peran guru, serta lingkungan sekitar. Faktor ini mencakup aspek

lingkungan, seperti perhatian dan dukungan keluarga serta kondisi suasana belajar, yang didukung oleh ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, kemudian aspek suasana belajar terdiri dari fasilitas belajar. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar, kenyamanan dalam belajar dan kemauan belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa. Dimana dapat kita simpulkan bahwa minat adalah keinginan atau kebutuhan.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 September 2025 di SMA Nahdlatul Ulama Palembang, peneliti menemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Kondisi minat belajar siswa menunjukkan kategori sangat rendah, yang terlihat dari hasil pengamatan serta data kuesioner minat belajar siswa dimana sekitar 40% siswa berada pada kategori rendah. Rendahnya minat belajar tersebut tercermin dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan materi, rendahnya rasa ingin tahu terhadap pembelajaran yang berlangsung, serta minimnya keterlibatan siswa dalam memahami dan menindaklanjuti materi yang telah disampaikan oleh guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan kurang fokus terhadap materi pembelajaran, tidak mencatat informasi penting yang dijelaskan, serta lebih memberikan perhatian pada aktivitas di luar konteks pembelajaran. Dalam hal ini, metode pengajaran yang masih digunakan oleh guru adalah metode ceramah yang menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah selama proses pembelajaran, karena dominasi penyampaian materi lebih banyak berasal dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran serta rendahnya kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah, Ibu Hesti, S.Pd., di SMA Nahdlatul Ulama Palembang yang dilaksanakan pada hari Senin, 8 September 2025, diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa dalam

pembelajaran Sejarah masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam menyimak penjelasan guru, rendahnya partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta minimnya antusiasme siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga tampak mudah merasa jenuh dan kurang fokus, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang variatif.

Melihat kondisi tersebut, timbul suatu kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan selaras dengan karakteristik gaya belajar peserta didik di era sekarang. Salah satu alternatif inovasi yang dinilai berpotensi untuk diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2005:163), Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengedepankan aktivitas kompetisi akademik, di mana para siswa berkompetisi dalam tim-tim yang beragam secara heterogen untuk meraih poin bagi kelompok mereka, dan perolehan poin tersebut selanjutnya menjadi dasar pemberian penghargaan kepada tim yang bersangkutan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* sebagai sarana permainan edukatif. *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat serta mengikuti kuis interaktif secara daring (Nasution dkk., 2025: 1). Penggunaan media *Quizizz* memungkinkan siswa mengikuti turnamen pembelajaran secara lebih menarik melalui kuis interaktif, sistem peringkat, serta tampilan permainan yang menyenangkan sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Melalui kegiatan belajar yang bersifat interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, model TGT dinilai mampu menumbuhkan rasa ketertarikan, meningkatkan partisipasi aktif, serta membangkitkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di SMA Nahdlatul Ulama Palembang. Dengan

pendekatan yang lebih kontekstual dan menarik, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi, aktif dalam proses belajar, serta mampu meningkatkan minat belajar yang lebih baik

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026”**.

B. Batasan Masalah

Untuk mencapai titik fokus pada penelitian ini, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua aspek yaitu aspek spasial (wilayah) dan aspek temporal (waktu).

1. Aspek spasial (ruang atau wilayah), penulis membatasi penelitian di SMA Nahdlatul Ulama Palembang yang terletak di Kecamatan Seberang Ulu I, Jalan Jenderal Ahmad Yani 9-10 Ulu, Kota Palembang. Penelitian ini dilaksanakan kelas XI dengan pokok bahasan Perang Pasifik dan Jatuhnya Hindia Belanda ke tangan Jepang dengan menggunakan Media *Quizizz*.
2. Aspek temporal (waktu), terhadap aspek temporal penulis membatasi tahun ajaran 2025/2026, karena tahun ini merupakan tahun ajaran yang sedang berlangsung dan menjadi kurun waktu penulis dalam melakukan penelitian di SMA Nahdlatul Ulama Palembang.

C. Rumusan Masalah

Dari judul penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026, menimbulkan beberapa permasalahan yang ingin penulis kaji antara lain:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?

2. Apa Saja Kendala-kendala yang di hadapi Siswa Dalam Proses Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026 adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Untuk mengetahui Kendala-kendala yang dihadapi Siswa Dalam Proses Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang di lakukan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang telah diharapkan. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang berhubungan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.

2. Secara Praktis

Kegunaan kajian atau penelitian ini diharapkan dapat memberikan antara lain:

- a. Bagi penulis, dengan adanya kajian ini dapat memberikan wawasan, memberikan pemahaman yang baik tentang penulisan karya ilmiah, dan pengembangan ilmu pengetahuan penulisan khususnya mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.
- b. Bagi siswa dan guru, melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Siswa diharapkan bisa untuk meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadikan suatu strategi dalam belajar yang dapat di terapkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi institusi, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan di bidang pendidikan sejarah sekaligus menjadi sumber rujukan yang bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, terutama dalam hal kajian yang berkaitan dengan dampak penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (Zaki & Salman, 2021:116). Menurut Arikunto yang di kutip oleh Setyawan (2021: 7), menyatakan bahwa "Hipotesis merupakan gabungan dari kata "hipo" yang artinya dibawah, dan "Tesis" yang artinya kebenaran. Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai hubungan yang ingin

diteliti atau dipelajari. Hipotesis juga dapat dipahami sebagai penjelasan awal terhadap keterkaitan berbagai fenomena yang bersifat kompleks. Secara umum, hipotesis masih berada pada tingkat praduga atau belum terbukti kebenarannya, sehingga baru dapat diterima sebagai suatu kebenaran apabila telah didukung oleh bukti-bukti empiris yang memadai. Menurut Mulyani(2021: 14), hipotesis adalah sebagai sebuah kesimpulan yang bersifat tentatif dan belum bisa dinyatakan sebagai jawaban akhir; merupakan dugaan awal yang dibangun oleh peneliti sebagai respons terhadap permasalahan yang diteliti, yang menggambarkan adanya keterkaitan atau hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dari penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara yang disusun berdasarkan pemikiran logis dan teoritis, yang bertujuan untuk diuji kebenarannya melalui proses penelitian ilmiah, serta menjadi dasar untuk membuktikan adanya hubungan antar variabel dalam suatu kajian. Hipotesis belum dapat dianggap sebagai kebenaran mutlak sebelum dilakukan pengujian melalui pengumpulan data, analisis, serta pembuktian empiris di lapangan. hipotesis berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam menentukan arah penelitian, metode yang digunakan, serta teknik pengumpulan data agar penelitian berlangsung secara sistematis dan terarah.

Untuk menguji hipotesis dirumuskan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang Tahun Ajaran 2025/2026.

G. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, nilai, atau karakteristik dari suatu objek, individu, maupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu antara satu dengan yang lainnya, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dicari informasinya, serta kemudian ditarik kesimpulannya (Ridha, 2017:66). Menurut Kerlingger yang di kutip oleh Setyawan (2021:7), menyatakan bahwa "*Variable*" sebagai suatu konstruk atau karakteristik tertentu yang menjadi objek kajian dalam sebuah penelitian. Sebagai contoh, variabel dapat berupa tingkat aspirasi seseorang, besaran penghasilan, latar belakang pendidikan, kedudukan sosial, jenis kelamin, golongan upah, maupun tingkat produktivitas kerja, dan sebagainya. Variabel juga dapat dimaknai sebagai suatu sifat yang memiliki kemampuan untuk mengambil beragam nilai yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pada dasarnya variabel merupakan sesuatu yang memiliki sifat berubah-ubah atau bervariasi antara satu kondisi dengan kondisi lainnya.

Variabel penelitian merupakan unsur pokok dalam suatu penelitian yang berfungsi sebagai objek yang diamati, diukur, dan dianalisis untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara satu faktor dengan faktor lainnya. Variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu ciri, karakteristik, atau nilai yang melekat pada individu, benda, maupun suatu kegiatan yang memiliki keragaman tertentu, di mana keragaman tersebut ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus pengamatan dan kajian untuk selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2019: 38).

Dari penjelasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek kajian dalam penelitian yang memiliki variasi nilai atau karakteristik tertentu. Variabel ditetapkan oleh peneliti untuk diamati, diukur, dan dianalisis guna memperoleh informasi serta mengetahui hubungan, pengaruh, maupun perbedaan antar faktor yang diteliti. Dengan demikian, variabel penelitian menjadi unsur penting dalam penelitian karena berperan sebagai dasar dalam pengumpulan data, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan penelitian secara ilmiah.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu “variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat.” Variabel ini memicu timbulnya perubahan atau perbedaan pada aspek yang diteliti (Arikunto, 2010: 161). Sedangkan variabel terikat adalah “variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel terikat merupakan akibat dari variabel bebas” (Sahir, 2021: 17). Dalam penelitian ini, yang menjadi “variabel bebas adalah Model *Team Games Tournament (TGT)* (X), sedangkan variabel terikat adalah Minat Belajar siswa dalam mata Pelajaran sejarah (Y).

H. Daftar Istilah

Berdasarkan judul penelitian tentang " Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang” penulis menguraikan beberapa daftar istilah yang diambil dari kamus besar bahasa indonesia yang diterbitkan oleh acuan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) dan media imprint Kawan Pustaka (Waridah 2017).

<i>Belajar</i>	:Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berubah tingkah laku atau tanggapan karena pengalaman.
<i>Data</i>	:Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian.
<i>Hipotesis</i>	:Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian
<i>Kooperatif</i>	:Kooperatif berarti bersifat kerja sama atau dapat bekerja sama.
<i>Kuantitatif</i>	:Berdasarkan jumlah atau banyaknya
<i>Mata Pelajaran</i>	:Mata pelajaran yakni bidang studi atau pelajaran tertentu yang diberikan di sekolah.
<i>Minat</i>	:Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; perhatian; keinginan.

<i>Model</i>	:Model ialah pola atau contoh yang dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat atau melakukan sesuatu.
<i>Pembelajaran</i>	:Pembelajaran adalah proses, cara, atau perbuatan menjadikan seseorang belajar.
<i>Pengaruh</i>	:Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu (orang atau benda) mengalami perubahan atau mempunyai efek tertentu.
<i>Permainan</i>	:Permainan ialah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang atau hiburan, bisa mengandung aturan tertentu.
<i>Populasi</i>	: Keseluruhan subjek penelitian.
<i>Sampel</i>	: Sebagai atau wakil populasi yang diteliti.
<i>Strategi</i>	: Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran tertentu.
<i>TGT</i>	:TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja kelompok dengan permainan akademik serta turnamen antarsiswa. Istilah ini tidak ada dalam KBBI, namun diterangkan sebagai istilah pendidikan.
<i>Turnamen</i>	:Turnamen berarti pertandingan olahraga atau kegiatan tertentu yang dilaksanakan dalam beberapa babak untuk mencari pemenang. Dalam konteks TGT, turnamen = kompetisi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfanda. (2022). *Psikologi Belajar dan Minat Belajar Siswa*. Jakarta: PT Akademika.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th Ed.)*. Pearson.
- Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2017). Indikator Pembangunan Pendidikan Untuk Masyarakat Berkelanjutan Dengan Pendidikan Berkarakter Di Indonesia. Faktor: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 301–306.
- Gunawan, H. (2007). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamzah, A. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harefa, A. (2024). *Pendidikan dan Pembelajaran Modern*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)*, 2(1), 23–29.
- Hastjarjo, T. D. (2011). *Validitas Eksperimen*. Buletin Psikologi, 19(2), 70–80. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LP3I).
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irianto, A. (2007). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.

- Junaidi, R. R., dkk. (2025). *Buku Referensi Metodologi Penelitian*. Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kasmadi. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Semarang: UNNES Press.
- Kerlinger, F. N. (2006). *Dasar-Dasar Penelitian Perilaku*. New York: Holt, Rinehart dan Winston.
- Kurniawan, H., dkk. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latif, Y. (2006). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Likert. R. (1967). *The Human Organization: Its Management And Value*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Maharany, A. P. (2025). Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. *GENTA: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 1(1), 1–10.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–184.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). Indonesia *Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS For Windows (Edisi Ke-2)*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Mulyani, R. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyati, E., dkk. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, Implementasi dan Interpretasi*. CV. Gita Lentera.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. Al-Masharif: *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., Mutiara, & Siregar, D. A. (2025). *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital: Dari*

Quizizz Hingga Smart Apps. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.

Nawawi, H. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nazir, M. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nurhasanah, S. (2023). *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, dan Kasus. Edisi 2*. Jakarta: Salemba.

Pranoto, R. (2020). *Pengantar Teori Belajar Modern*. Bandung: Alfabeta.

Prastika, D. J., Supeni, S., & Sutikno, A. (2026). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(2), 762–767.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.

Putri, A. (2021). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Rachmat, D. R. (2018). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.

Ridha, R. (2026). *Dinamika Pembelajaran Abad 21: Model Inovatif, Kreativitas Guru dan Hasil Belajar*. CV Eureka Media Aksara.

Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rismayati, A. (2020). *Perbandingan Model Think Pair Share Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 10 Palembang*. Skripsi, Universitas Sriwijaya.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Deepublish.

Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.

Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi Ke-2)*. Rajawali Pers.

Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sahir, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Era Digital*. Surabaya: CV Jakad.

Saksono, S. (2023). *Model Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Salma, N. D., & Mastoah, I. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9898–9901.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2014). *Pembelajaran Efektif Di Sekolah*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A. M. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seprina, R., Yuliana, & Apdelmi. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA. *Jurnal Nirwasita*, 3(2), 73–82.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? Helper: *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–32.
- Setyawan, D. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyawan, D. A. (2014). *Hipotesis Penelitian*. Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Surakarta.
- Setyawan, Dodiet Aditya. (2021). *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. Klaten: Tahta Media Group.
- Shoimin, A. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, RE (2005). *Pembelajaran Kooperatif: Teori, Penelitian, dan Praktik*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Subagyo. P. J. (1997). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwadi, S. (2011). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sukardi. (2013). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Supriadi, D. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Sutisna, E. (2023). *Evaluasi Program Tahfiz Al-Qur'an*. Publica Indonesia Utama.
- Sutriati, A., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. Swarna Dharma: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 44–55.
- Suyanto. (2025). *Metode Bermain Tingkatkan Minat Belajar Lari Sprint*. CV. Beta Aksara.
- Syaiful, B. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta.
- Telaumbanua, E. H. (2022). *Pengembangan Model WICDIE Dalam Pembelajaran Paduan Suara*. Publica Indonesia Utama.
- Terimajaya, I. W., dkk. (2024). *Dasar-Dasar Statistika: Konsep dan Metode Analisis*. Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usman, N. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Grasin
- Wahyuni, H. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Lubai*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Wahyuni, R. S., dkk. (2024). *Model-Model Pembelajaran*. Widina Media Utama.
- Waridah, E. (2017). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Bandung: Ruang Kata.
- Wasis. (2008). *Ilmu Pendidikan Dasar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Wulandari, A, dkk. (2023). *Statistika Pendidikan*. Palembang: CV. Bintang Semesta Media.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.

Zaki, J. M. (2021). Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118.

Sumber Wawancara:

Sulaiman. (2026). *Kepala Sekolah SMA Nahdlatul Ulama Palembang*. Wawancara 27 April 2026.

Hesti. (2026). *Guru Sejarah SMA Nahdlatul Ulama Palembang*. Wawancara 27 April 2026.

Daudi & Tiara. (2026). *Peserta Didik SMA Nahdlatul Ulama Palembang*. Wawancara 27 April 2026.