Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan

by Zailani Zailani

Submission date: 31-Mar-2023 10:57AM (UTC+0700)
Submission ID: 2051698283
File name: 558-1823-1-PB.pdf (249.98K)
Word count: 3102
Character count: 19900

Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 2, No. 1 (2023)

Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan

Zailani[1*], Tawarni[2]

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara[*1, 2]
[*1]*email: zailani@umsu.id*
[2]*email: tawarni@gmail.com*

Abstract: The purpose of the study was to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) method in increasing student interest in learning at Nur Adia Private Junior High School Medan, especially for class VII, which consisted of 30 students. The type of research used is qualitative research. In this study, the researchers used the principal, tutor teachers and students as resource persons. Observations and interviews were conducted to obtain results about the Team Games Tournament method which aims to increase student interest in learning. This type of cooperative learning model TGT (Team Games Tournamnet) proves that with this method students' interest in learning increases rapidly, 1) students are more active in learning because the teacher promises rewards or awards, 2) students can learn more fun and entertained, 3) foster a sense of mutual respect and responsibility. With this method, it can encourage progress in the quality of education and increase student interest in learning in the world of education.

Keywords: TGT Method, Interest in Learning, Quality of Education.

Abstrak: Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Swasta Nur Adia Medan terkhusus kelas VII yang berjumlah 30 orang siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menjadikan kepala sekolah, guru pamong dan siswa sebagai narasumber. Observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil tentang metode Team Games Tournament yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif jenis TGT (Team Games Tournamnet) ini membuktian dengan adanya metode ini minat belajar siswa meningkat dengan pesat, 1) siswa lebih giat belajar karena guru menajnjikan reward atau penghargaan, 2) siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan terhibur, 3)menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung jawab. Dengan metode ini dapat mendorong kemajuan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: Metode TGT, Minat Belajar, Kualitas Pendidikan.

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang begitu hebat bagi bangsa dalam mencapai perkembangan dan progres suatu negara. Makanya, pendidikan wajib memperoleh

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

atensi serta tindakan tertentu untuk mencapai keunggulan dan setinggi-tingginya setara dengan IPTEK (perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Dengan meningkatnya eminensi pendidikan di Indonesia merupakan salah satu cara untuk mengembangkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang bermutu. Ruswandi berpendapat bahwa pendidikan adalah proses pembudayaan, pelembagaan, pemindahan, pemberian, penggambaran, penjelasan, pembinaan, pengaturan dan lain-lain (Rahmat, 2022).

Pendidikan merupakan sarana yang memegang peran yang esensial untuk menumbuhkan kualitas belajar siswa yang lebih baik dan berkualitas. Dengan menyadari urusan ini pemerintah sangat serius dalam mengatasi pendidikan demi mengembangkan pembelajaran yang ada di Indonesia untuk kemajuan bidang pendidikan di masa depan. Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan kepada setiap peserta didik pengetahuan melainkan juga menanamkan akhlak kepada seluruh muridnya (Zailani, 2019). Adapun tujuan pendidikan ialah untuk meningkatkan siswa supaya menjadi makhluk yang bertaqwa, berakhlakul karimah, beriman, berilmu, serta kreatif dan inovatif.

Setiap siswa memiliki kemampuan untuk merealisasikan diri sesuai dengan manfaatnya. Hanya saja dalam prosesnya siswa kebanyakan kehilangan konsentrasi atau fokus mereka dalam proses belajar mengajar, adapun cara yang dapat memberikan semangat dan minat mereka dalam belajar tenaga pendidik harus mampu menyesuaikan model pembelajaran dengan karakter siswa. Metode pembelajaran adalah salah satu keadaan yang mendukung berhasilnya siswa untuk mencapai tujan belajar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini metode pembelajaran yang diperlukan yaitu cara pembelajaran yang diaplikasikan guru dalam membelajarkan siswa (Doni Priyanto, 2021).

Salah satu metode yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkanaktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsir permainan dan penguatan (Nenden Novia Pitriani, 2022).

Team Games Tournament ini dikembangkan oleh Slavin dan kawan-kawan, implementasi metode TGT ini hampir identik STAD dalam komposisi kelompok, lembar kerja dan kelompoknya. Yang membedakannya adalah jumlah kelompok STAD didasarkan pada etnis, ras, gender, serta kemampuan siswa. Namun, dalam TGT hanya kompetensi yang diperhatikan.

Slavin berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri dari lima langkah yakni: langkah penyajian bacaan atau teks, belajar dalam tim, reward kelompok dan permainan. Menurut dengan apa yang dinyatakan oleh Slavin, bahwa model pembelajaran kooperatif tpe TGT memiliki beberapa ciri diantaranya yaitu: a) Siswa bekerjasama dalam tim-tim kecil; b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan; c) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Minat adalah kemauan jiwa seseorang untuk melakukan kegiatan dengan senang hati yang membuat perubahan pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Minat merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh seseorang sebelum mereka melakukan segala sesuatu. Entah itu para guru, siswa dan yang lainnya. Belajar ialah proses internal yang kompleks. Proses batin yang terlibat semuanya bersifat psikologis, meliputi ranah kognitif, efektif dan psikomotorik dan proses pembelajaran yang mencapai ketiga ranah tersebut khusus untuk materi pembelajaran tertentu.

Maka dari itu minat belajar siswa diperlihatkan dengan meraih nilai yang tinggi, sampai-sampai hal ini jadi sebuah harapan untuk menumbuhkan rasa senang terhadap

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pelajaran dan dorongan yang tumbuh dari dalam diri siswa tanpa adanya alasan seperti nilai, reward atau hadiah (Ahmad Taufiq, 2021).

Oleh sebab itu seorang pengajar harus ahli menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memilih pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya. Sebab untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus memberikan berbagai me tode pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik.

Tujuan peneletian ini adalah untuk memberikan sebuah penerapan dalam belajar peserta didik untuk meningkatkan keaktifan, sehingga hasil belajar yang diberikan untuk peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Dengan menggunakan model TGT (Team Game Tournament). TGT (Team Game Tournament) tersebut sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran karena sistemnya bermain sambil belajar serta pada saat peserta didik mampu meningkatkan hasil kemampuan dalam belajar atas kerjasama dengan kelompoknya. Pada pembelajaran ini guru juga akan menjadi motivator atau motivasi untuk memberikan dorongan peserta didik dalam sebuag pembelajaran. Motivasi juga dapat memberikan semangat dan menjadikan siswa lebih semangat dan aktif dalam belajar.

Ditambahkan bahwa keunggulan model pembelajaran (TGT) Team Games Tournament ini dibandingkan dengan model kooperatif lainnya ditandai dengan mengharuskan siwa untuk terlibat dalam kegiatan kompetitif dalam suasana yang menyenangkan dimana mereka dapat berpikir secara mandiri dan bertanggung jawab. Jenis pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan mendorong siswa untuk mengembangkan semangat kerjasama saat mereka mereka menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian untuk melandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alami, dimana peneliti adalah sebagai instrumen sampel sumber data.

Melalui penelitian kualitatif, Basrowi dan Suwandi (2008) mengatakan bahwa peneliti dapat mengidentifikasi tema dan merasakan bagaimana mereka mengalaminya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif melibatkan peneliti agar mereka memahami konteks suatu situasi dan lingkungan. Fenomena alam yang dipelajari dari setiap fenomena adalah unik dan berbeda dari yang lain karena konteksnya yang berbeda. Konteks dengan memberikan gambaran yang rincidan mendalam tentang apa yang sebenarnya terjadi di lingkungan alam sesuai dengan isi bidang kajiannya, fungsi penelitian memiliki kemampuan untuk memperbaharui pengetahuan, sehingga selalu up-to-date, kompleks, modern dan tidak ilmiah.

Menurut Kirl dan Miller istilah penelitian kualitatif pada awalnya didasarkan pada pengamatan kualitatif. Mereka kemudian mendefinisikan metode kualitatif sebagai tradisi tertentu dalam ilmu-ilmu sosial secara fundamental bertumpu pada pengamatan manusia. Atas dasar pertimbanagan itulah penelitian kualitatif tampaknya diartikan sebagai penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Adapun ciri dari penelitian kualitatif ialah: a) Dalam penelitian kualitatif penggumpulan data harus asli dan nyata; b) Pengumpulan data harus berdasarkan penggamatan dan wawancara; c) Data yang dikumpulkan harus dengan nyata berbentuk kata-kata, gambar dan bukan angka; d) Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses dari pada hasil; e) Data yang di kumpulkan harus sesuai dengan kenyataan dilapanagan dan bisa merumuskan kesimpulan atau teori.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

C. Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikan dan mengembangkan kemampuannya dalam berbagai kegiatan. Metode guru dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah metode pembelajaran. Ketepatan dengan mana suatu metode atau model pembelajaran diidentifikasi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Modus belajar adalah sarana dimana guru dan siswa berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa metode pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah jenis Team Games Tournament (TGT). Gaya belajar ini sangat bagus digunakan karena sesuai dengan kepribadian siswa yang menyukai permainan. Tipe inijuga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Modus pembelajaran TGT akan berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran, siswa berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, serta dapat bersaing dan berpartisipasi dalam belajar secara sehat, karena dalam modus pembelajaran TGT siswa akan berkompetisi atau berkompetisi setelah belajar secara tertib.berpartisipasi dalam belajar karena mereka memiliki tujuan yang harus mereka capai.

Metode (TGT) Team Games Tournament ialah model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dimana siswa dituntut manjadi wakil dalam timnya dan setiap peserta harus berani mengeluarkan pendapatnya dan lebih aktif saat pelajaran berlangsung. Dimana setiap siswa berlomba-lomba untuk menjadi wakil dalam kelompoknya dan metode ini juga menggunakan kuis. Model pembelajaran TGT ini guru mengawalinya dengan memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa.

Tahap-tahap model pembelajaran team games tournament (TGT) adalah melakukan presentasi di kelas, kerjasama dan belajar bersama dengan kelompok, permainan yang terdiri dari pertanyaan tentang konten yang terkait, setelah membentuk tim, siswa mulai mengikuti kompetisi, dan berapa nilai siswa.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Diperhitungkan untuk berpartisipasi. Kartu soal dari pemain yang sudak selesai dikumpulkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus 2022, peneliti mengawali penelitian ini dengan mengajukan surat izin kepada pihak sekolah yang ditujukan kepada kepala sekolah SMP Nur Swasta Nur Adia mengenai perihal rencana disekolah tersebut, penelitian ini lebih fokusnya di kelas VII pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Kemudian setelah peneliti mendapat izin dari kepala sekolah peneliti mempersiapkan berupa kebutuhan ataupun perangkat yang diperlukan saat mengajar seperti Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP), Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem) dan Metode yang tepat sesuai dengan karakter siswa kelas VII di SMP Swasta Nur Adia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Swasta Nur Adia kelas VII. Sebelum peneliti memulai pembelajaran dengan metode yang akan digunakan yakni metode Team Games Tournament (TGT) sebelumnya siswa diberi materi pelajaran terlebih dahulu kemudian peneliti melakukan ujian diawal pembelajaran untuk melihat potensi siswa. Akan tetapi dengan menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) peneliti hendak menguji keefektifan metode tersebut.

Minggu pertama sebelum peneliti mengaplikasikan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas VII SMP Swasta Nur Adia pengalaman awal peneliti mengajar pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi renungan bagi peneliti untuk menemukan cara yang tepat atau metode yang sesuai dengan karakter siswa yang ada di kelas VII di SMP Swasta Nur Adia. Oleh karena itu, pengalaman pertama ini ditemukan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan guru. Keaktifan di dalam kelas yang masih sangat kurang sampai peneliti menemukan metode yang cocok untuk siswa kelas VII di SMP Swasta Nur Adia.

Di minggu kedua peneliti mengaplikasikan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas VII. Kemudian peneliti pun melakukan wawancara dengan kepala

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sekolah dan guru pamong tentang metode yang digunakan saat mengajar dikelas yaitu metode Team Games Tournament (TGT), kepala sekolah dan guru pamong melakukan pengamatan dan mengatakan bahwasanya terlihat perubahan pada siswa saat peneliti mengajar menggunakan metode tersebut. Saat peneliti menerapkan metode TGT suasana kelas lebih aktif, siswa yang awalnya pendiam akhirnya berani mengeluarkan pendapat, lebih percaya diri, karena metode ini sangat memotivasi siswa dalam belajar dimana sistem pembelajarannya belajar sambil bermain.

Secara keseluruhan penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena tiga kriteria keberhasilan tindakan dapat terpenuhi sesuai yang diharapkan, yaitu 1) aktivitas siswa meningkat pada kategori penuh (hasil belajar siswa meningkat dan dalam kategori baik atau lebih, 2) respon siswa terhadap penerapan metode TGT (team Games Tournament) dalam melatih juru mata kuliah pada kategori positif.

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam peoses belajar mengajar. Salah satunya adalah model pembelajaran jenis Tam Games Tournament. Di TGT, siswa bermain games dengan anggota lain untuk mendapatakan poin untuk tim masing-masing. Dengan suasana pembelajaran permainan diharapkan dapat menyenangkan dan menghibur dalam pembelajaran siswa. Selain menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat dan learning engagement, tipe TGT memudahkan siswa untuk belajar. Metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan saling menghargai, tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama, keterlibatan belajar dan rasa saling menghormati antar siswa.

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki keunggulan, yaitu: 1) tidak hanya menjadikan siswa cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga siswa dengan kemampuan akademik rendah aktif dan berperan penting dalam kelompok kecil, 2) menumbuhkan rasa saling menghormati, 3) membuat siswa lebih giat belajar karena guru menjanjikan reward kelompok, 4) membuat siswa lebih giat belajar karena ada permainan dan kompetisi.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Dari hasil pengamatan peneliti di SMP Swasta Nur Adia ada beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa diantaranya yaitu: 1) Metode yang digunakan metode ceramah; 2) Tidak ada strategi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa; 3) Pengaruh teman bergaul; 4) Sikap guru yang menggunakan kata yang kasar; 5) Pengaruh lingkungan tempat tinggal anak.

Selain menggunakan metode yang tepat seorang guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan membrikan reward atau penghargaan atas pencapaian mereka dalam belajar. Adapun cara memotivasi peserta didik, yaitu memberi nilai, hadiah, kompetisi, pujian, dan hukuman.

D. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwasannya pengaruh metode Team Games Tournament (TGT) sangat mendukung peserta didik dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap proses belajar mengajar di kelas. Metode ini dapat diterapkan di dunia pendidikan karena metode ini sangat cocok untuk peserta didik, metode TGT ini dapat memecahkan suasana dalam kelas, kelas lebih aktif, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama antar siswa. Khususnya di SMP Swasta Nur Adia dibuktikan dengan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut dapat mendorong kualitas pendidikan.

E. Referensi

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). model Pembelajaran Kooperatif Learning Team Games Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal.Iaaroiba.ac.id*, 3-5.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 36-37.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 51-62.

K.Hamzah, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran (TGT) Team Games tournament Pada Siswa. *Ilmu Pendidikan Non Formal*, 42.

Krisno, A. (2016). *Sintaks 45 Metpde Pembelajaran dalam StudentCentered Learning*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 228.

Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & juanda, R. Y. (2022). pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TEam Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar . *Pendidikan Matematika Sebelas april*, 140-141.

Priyanto, D. (2021). *Teams Games Tournament Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Penerbit NEM.

Rahmad. (2022). *Inovasi Pembelajaran PAI Reorientasi Aplikatif Implementatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualtitatif. *Equilibrium*, 2.

Rifqi, M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperatif learning Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 7*, 27-28.

Saadjad, D. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MIS Negeri 1 Luwuk. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 65.

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48.

Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2022). penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and society journal*, 31.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidic, A. (2021). Analisis Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Daring PJOK Selama Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) di MAN 1 Lamongan. *Jurnal Education and Development*, 227-228.

Titih Huriah. (2018). *Metode Student Center Learning Aplikasi Pada Pendidikan Keperawatan*. Jakarta: Kencana.

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Gunung sitoli: Guepedia.

Zailani. (2019). Etika Belajar dan Mengajar. *Agama dan Pendidikan* , 147.

Zailani. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas MUhammadiyah Sumatera Utara. *Pendidikan Islam*, 48.

Zuchri Abdussamad. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.

Copyright© 2023. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan

ORIGINALITY REPORT

20%	19%	11%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
3	widhashop.wordpress.com Internet Source	1%
4	www.journal.staihubbulwathan.id Internet Source	1%
5	journal.unigha.ac.id Internet Source	1%
6	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
7	repo.sttsetia.ac.id Internet Source	1%
8	www.jurnal.stituwjombang.ac.id Internet Source	1%
	ojs-untikaluwuk.ac.id	

9	Internet Source	1 %
10	pusdikra-publishing.com Internet Source	1 %
11	www.jptam.org Internet Source	1 %
12	bpmpkaltim.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
13	fidianasyawal.blogspot.com Internet Source	1 %
14	ejurnal.pps.ung.ac.id Internet Source	1 %
15	mudarrisa.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.unej.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	afidburhanuddin.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	www.ukinstitute.org Internet Source	<1 %

21	Submitted to Universitas Ibn Khaldun Student Paper	<1 %
22	365diasdaangel.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	Bahagia Bahagia, Leni Muniroh, Abdul Karim Halim, Ritzkal Ritzkal, Rimun Wibowo, M. Azhar Al-Wahid, Zakky Muhammad Noor. "The Role of Taklim Assembly for Creating Education Character in Early Childhood", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
24	Linggar Setyowati, Ety Nur Inah. "Penerapan Model Number Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar", Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
25	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.scilit.net Internet Source	<1 %
28	Tri Mulyono Edi, Akhmad Nayazik. "Penerapan “Rute Emas” Sebagai Salah Satu Desain Math Trail Untuk Meningkatkan	<1 %

	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika", Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 2019 Publication	
29	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
30	jurnaljp3.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
31	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
32	Gilang Ramadan. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola", JUARA : Jurnal Olahraga, 2017 Publication	<1 %
33	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
34	kikyputriani.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	pmb.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
36	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
37	www.ejurnalkotamadiun.org Internet Source	<1 %

38	bpmpsulteng.kemdikbud.go.id Internet Source	<1%
39	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
40	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1%
41	repository.unja.ac.id Internet Source	<1%
42	Andi Agusniatih, Sri Muliana R.. "Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1%
43	Tiara Widyaiswara, Ali Nuke Affandy, Nikmatus Sholikhah. "TGT Learning Model to Increase the Reading Ability in MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik", Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal, 2021 Publication	<1%
44	Imas Nopi. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penggunaan Media Visual di SDN 3 Sukarasa", Journal on Education, 2020 Publication	<1%
45	jurnal.upi.edu Internet Source	

<1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		