

Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa

¹Syifa'ul Gummah, ²Hafsemi Rapsanjani

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Mandalika. Jl. Pemuda No. 59A Mataram, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus Merauke, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: svifaulgummah@undikma.ac.id

Received: November 2022; Revised: November 2022; Published: January 2023

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas metode active learning tipe team game tournament dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP. Desain kuasi-eksperimen digunakan dengan melibatkan 60 siswa kelas VIII dari dua kelas yang berbeda, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelompok eksperimen diajar menggunakan metode team game tournament selama dua pertemuan, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran STAD. Minat belajar siswa yang ditinjau berdasarkan aktivitas dan antusiasme belajar siswa, menunjukkan peningkatan skor minat sebesar 25% pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan peningkatan 5% pada kelompok kontrol. Prestasi akademik diukur menggunakan lima butir soal berbentuk essay, dengan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen sebesar 74,3, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata 49,7 pada kelompok kontrol. Analisis statistik menggunakan uji-t mengkonfirmasi perbedaan signifikan dalam minat dan prestasi belajar siswa ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode team game tournament secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik, menjadikannya strategi pedagogis yang menjanjikan untuk pendidikan IPA. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi penerapan metode ini pada mata pelajaran dan tingkat pendidikan lainnya guna memaksimalkan manfaatnya.

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, team game tournament, Minat Siswa, Prestasi Akademik, Pendidikan IPA

The Effectiveness of the Team Game Tournament Active Learning Method on Students' Interest and Academic Achievement

Abstract

This study examines the effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) active learning method in enhancing students' interest and academic achievement in science subjects at the junior high school level. A quasi-experimental design was used, involving 60 eighth-grade students from two different classes, each consisting of 30 students. The experimental group was taught using the TGT method for two sessions, while the control group received STAD-based instruction. Student interest, evaluated based on learning activities and enthusiasm, showed a 25% increase in interest scores for the experimental group, compared to a 5% increase in the control group. Academic achievement was measured using five essay questions, with the experimental group's average post-test score being 74.3, significantly higher than the control group's average of 49.7. Statistical analysis using a t-test confirmed a significant difference in both interest and academic achievement ($p < 0.05$). The findings of this study indicate that the TGT method effectively enhances student engagement and academic performance, making it a promising pedagogical strategy for science education. Further research is recommended to explore the application of this method across other subjects and educational levels to maximize its benefits.

Keywords: Active Learning, team game tournament, Student Interest, Academic Achievement, Science Education

How to Cite: Gummah, S., & Rapsanjani, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Authentic Research*, 2(1), 39–53. <https://doi.org/10.36312/jar.v2i1.2130>



<https://doi.org/10.36312/jar.v2i1.2130>

Copyright© 2023, Gummah & Rapsanjani.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Metode pengajaran yang efektif memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Penelitian pendidikan telah banyak mengeksplorasi

berbagai metode pengajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil akademik mereka. Salah satu pendekatan yang semakin mendapatkan perhatian adalah metode *active learning*, yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya memfasilitasi akuisisi pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Pendekatan *active learning* memiliki berbagai bentuk, salah satunya adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Penelitian Liu (2023) menunjukkan bahwa PBL mendorong siswa untuk mengambil peran lebih besar dalam pembelajaran mereka dengan melibatkan mereka dalam masalah-masalah dunia nyata, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, PBL juga mempromosikan kolaborasi di antara siswa, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif, yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan kerja sama tim. Integrasi PBL dalam pengajaran darurat klinis, misalnya, telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah praktis siswa, yang berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik mereka (Liu, 2023).

Selain PBL, pendekatan *Case-Based Learning* (CBL) juga memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Luo et al. (2024) menekankan pentingnya konteks dalam memahami konsep abstrak melalui kasus-kasus klasik, yang membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang terfragmentasi. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam memahami teori-teori kompleks, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi praktis, sehingga meningkatkan hasil akademik mereka. Kombinasi CBL dengan teknologi pengajaran modern, seperti terminal pengajaran cerdas, semakin memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan umpan balik secara real-time dan melacak kemajuan siswa, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pelajaran (Luo et al., 2024).

Metode pengajaran interaktif lainnya, seperti diskusi kelompok kecil dan latihan pemecahan masalah, juga telah terbukti lebih efektif daripada pendekatan berbasis ceramah tradisional. Raja et al. (2020) menekankan bahwa siswa merespons secara positif terhadap metode interaktif, yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Li et al. (2022), yang berpendapat bahwa kombinasi antara CBL dan metode tradisional dalam pendidikan kedokteran menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik, karena dapat memenuhi berbagai gaya dan preferensi belajar siswa. Dengan menggabungkan berbagai strategi pengajaran, pendidik dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa, sehingga meningkatkan prestasi akademik secara keseluruhan.

Lebih lanjut, pentingnya metode pengajaran yang dipersonalisasi dan diferensiasi tidak dapat diabaikan. Lin (2023) menyoroti bahwa pendekatan pengajaran yang diindividualisasi dapat memenuhi kebutuhan dan minat belajar unik dari setiap siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pendidikan. Pendekatan yang berpusat pada siswa ini tidak hanya meningkatkan kinerja akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan atas proses pembelajaran, yang sangat penting untuk mempertahankan minat siswa. Dengan mengenali dan

menanggapi perbedaan individu dalam gaya belajar, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Dalam konteks ini, penggunaan metode *Quiz Team* sebagai salah satu bentuk *active learning* menawarkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Metode ini menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, di mana siswa dibagi menjadi tim untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis berdasarkan materi yang telah dipelajari. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga bekerja sama dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada siswa kelas VIII. Berdasarkan data observasi awal, nilai rata-rata MID semester I menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Siswa kelas VIII A memiliki rata-rata nilai 63,26 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 45,83%, sedangkan siswa kelas VIII B memiliki rata-rata nilai 62,20 dengan persentase ketuntasan klasikal 40,90%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa di kedua kelas tersebut tidak mencapai standar minimal yang diharapkan dalam pelajaran IPA (Sumber: nilai MID semester I kelas VIII MTs Al Raisiyah).

Rendahnya prestasi ini diyakini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang lebih banyak menekankan pada aspek pengetahuan dan pemahaman konsep saja, tanpa memberi kesempatan yang cukup bagi siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Metode ceramah yang dominan digunakan oleh guru selama proses pembelajaran juga menjadi faktor yang menghambat siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Ceramah sebagai metode pengajaran cenderung hanya menyampaikan informasi secara pasif kepada siswa tanpa memberikan ruang bagi mereka untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi nyata, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa tetap rendah. Kondisi ini tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks.

Solusi umum yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengadopsi metode pembelajaran aktif yang lebih menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar-mengajar. Salah satu metode pembelajaran aktif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar adalah metode *Quiz Team*. Metode ini merupakan salah satu varian dari *active learning* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa tim kecil yang berkompetisi untuk menjawab pertanyaan kuis berdasarkan materi yang telah dipelajari. Metode ini tidak hanya merangsang minat siswa untuk belajar lebih giat, tetapi juga melatih mereka untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan masalah secara kolektif, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam situasi kuis yang menantang.

Pendekatan *Quiz Team* ini berpotensi untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan prestasi belajar dengan beberapa cara. Pertama, melalui elemen kompetisi, siswa termotivasi untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Ini sejalan dengan temuan Huang dan Wang (2023) yang

menekankan pentingnya dukungan dari guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Kedua, kerja sama dalam tim memungkinkan siswa untuk belajar dari satu sama lain, mendiskusikan konsep-konsep yang sulit, dan memperkuat pemahaman mereka secara kolektif. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang mendukung dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Shao et al., 2024).

Selain itu, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif seperti *Quiz Team*, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran yang lebih interaktif dan partisipatif cenderung menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang pasif (Raja et al., 2020). Dengan demikian, penerapan metode *Quiz Team* tidak hanya akan meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga akan memberikan dampak positif pada prestasi akademik mereka, karena metode ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dalam dan bermakna. Secara keseluruhan, penerapan metode *Quiz Team* sebagai solusi untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA adalah langkah yang menjanjikan. Dengan mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan kompetisi yang sehat di antara siswa, metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *Quiz Team* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam konteks pendidikan IPA di tingkat SMP.

Metode *active learning* telah terbukti sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan. Metode ini mencakup berbagai strategi instruksional yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan retensi informasi. Salah satu metode *active learning* yang menjanjikan dalam konteks pendidikan adalah metode *Quiz Team* atau *Team Game Tournament*. Metode ini memadukan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam pembelajaran, yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Metode *Quiz Team* mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menjawab pertanyaan kuis berdasarkan materi yang telah dipelajari. Dengan cara ini, siswa didorong untuk mendiskusikan proses berpikir mereka, berbagi pengetahuan, dan belajar dari satu sama lain. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Chong dan Soo (2021), keterlibatan siswa dalam tugas-tugas kolaboratif dapat memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan berkontribusi pada kesuksesan akademik secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi dalam metode *Quiz Team* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Selain itu, metode *Quiz Team* juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan harus bekerja sama untuk menjawab pertanyaan kuis, siswa didorong untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari dalam konteks yang menantang, yang memperkuat pemahaman mereka dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Larson et al.

(2022) menyoroti efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam meningkatkan keterlibatan akademik dan keterlibatan sipil di kalangan siswa, yang relevan dengan tujuan metode *Quiz Team* yang juga mengutamakan aplikasi praktis dari pengetahuan. Gamifikasi, atau integrasi elemen permainan ke dalam aktivitas belajar, juga menjadi komponen penting dalam metode *Quiz Team*. Dengan memasukkan mekanisme permainan seperti penghargaan, tantangan, dan kompetisi, guru dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka. Daghestani dan Ibrahim (2018) menemukan bahwa gamifikasi secara positif mempengaruhi keterlibatan siswa dan kinerja belajar, terutama dalam mata pelajaran yang menantang. Ini menunjukkan bahwa metode *Quiz Team*, yang menggabungkan elemen gamifikasi, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap perjalanan pendidikan mereka.

Selain meningkatkan hasil akademik, metode *Quiz Team* juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting. Selama proses menjawab pertanyaan kuis, siswa harus mampu mengartikulasikan pemikiran mereka, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencari solusi secara bersama-sama. Pengalaman belajar kolaboratif ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, di mana kerja tim dan komunikasi efektif menjadi kunci keberhasilan. Studi yang dilakukan oleh Beyleveld et al. (2019) memperkuat gagasan bahwa aktivitas berbasis tim, seperti yang diterapkan dalam metode *Quiz Team*, berkontribusi pada pengembangan keterampilan penting ini. Lebih jauh lagi, metode *Quiz Team* memberikan fleksibilitas yang memungkinkan penerapannya di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Baik di kelas sains, matematika, maupun humaniora, guru dapat menyesuaikan pertanyaan kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran spesifik dari kursus mereka. Fleksibilitas ini menjadikan metode *Quiz Team* sebagai alat yang serbaguna untuk meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai disiplin ilmu. Penelitian yang dilakukan oleh Perez et al. (2023) menekankan pentingnya bagi pendidik untuk mengevaluasi dan memilih strategi pembelajaran aktif yang sesuai dengan tujuan pendidikan mereka, yang mendukung penerapan metode seperti *Quiz Team*.

Secara keseluruhan, metode *Quiz Team* sebagai solusi spesifik dari literatur ilmiah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Melalui kombinasi kolaborasi, kompetisi, dan penggunaan teknologi, metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam mencapai hasil akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengujian efektivitas metode *Quiz Team* dalam konteks pendidikan IPA di SMP, dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

Metode *Quiz Team* sebagai strategi *active learning* telah banyak diakui potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Namun, terdapat kekurangan yang signifikan dalam penelitian empiris yang secara spesifik mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat siswa. Kekosongan ini penting untuk diteliti lebih lanjut, mengingat pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak metode *Quiz Team* terhadap minat siswa dapat memberikan wawasan yang lebih jelas tentang efektivitasnya sebagai strategi pembelajaran aktif.

Pertama, meskipun metode *Quiz Team* dikategorikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran kolaboratif, penelitian yang secara langsung mengevaluasi efektivitasnya dibandingkan dengan metode *active learning* lainnya masih terbatas. Misalnya, meta-analisis yang dilakukan oleh Jayanegara et al. (2024) tentang metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kolaboratif, termasuk metode seperti *Quiz Team*, dapat meningkatkan retensi memori dan keterampilan kerja sama tim. Namun, analisis ini tidak secara khusus membahas metode *Quiz Team* atau kontribusi uniknya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Lebih lanjut, Richmond dan Hagan (2011) menekankan bahwa strategi *active learning* mendorong siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Meskipun ini mendukung kerangka teori untuk metode *Quiz Team*, tidak ada bukti empiris yang secara khusus menguji implementasi dan efektivitas metode ini dalam meningkatkan minat siswa. Dengan demikian, penelitian yang lebih terfokus diperlukan untuk mengisi celah ini.

Selain itu, penelitian oleh Mantra et al. (2021) menunjukkan pentingnya metode pembelajaran yang efektif yang melibatkan partisipasi aktif siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi. Namun, studi ini tidak mengulas secara mendalam hasil spesifik dari metode *Quiz Team*, sehingga terdapat kekosongan dalam pemahaman mengenai bagaimana strategi ini secara khusus mempengaruhi keterlibatan dan minat siswa. Penelitian Noor et al. (2023) tentang metode pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan hasil belajar. Meskipun ini mendukung gagasan bahwa strategi kolaboratif, termasuk *Quiz Team*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini tidak memberikan bukti langsung tentang efektivitas metode *Quiz Team* dalam mempromosikan minat secara spesifik.

Selain itu, studi oleh Endang et al. (2023) tentang metode *Think-Pair-Share* (TPS) menggambarkan bagaimana aktivitas kelompok yang terstruktur dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Meskipun prinsip-prinsip ini selaras dengan metode *Quiz Team*, studi ini tidak membahas dinamika dan hasil spesifik yang terkait dengan *Quiz Team*. Ketiadaan penelitian yang fokus pada metode *Quiz Team* membatasi kemampuan untuk menarik kesimpulan definitif mengenai efektivitasnya dibandingkan dengan strategi *active learning* lainnya. Secara keseluruhan, meskipun ada bukti empiris yang mendukung manfaat berbagai metode *active learning* dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa, kekurangan penelitian yang secara spesifik mengevaluasi dampak metode *Quiz Team* terhadap minat siswa menunjukkan kebutuhan mendesak untuk studi lebih lanjut di bidang ini. Penelitian yang mengisolasi dan mengevaluasi dampak khusus metode *Quiz Team* terhadap minat dan prestasi siswa akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengisi celah penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode *Active Learning* tipe *Quiz Team* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam bidang pedagogi, khususnya dalam pembelajaran IPA di SMP, dengan mengeksplorasi efektivitas metode *Quiz Team*—sebuah metode *Active Learning* yang belum banyak diterapkan di Indonesia. Fokus utama penelitian ini adalah mengukur dampak metode tersebut tidak hanya terhadap prestasi akademik, tetapi juga terhadap minat belajar siswa, yang sering kali

diabaikan dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pandangan yang lebih holistik mengenai bagaimana motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, sebuah pendekatan yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur sebelumnya (Hadi et al., 2022; Tarigan et al., 2016). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang aplikatif bagi pengembangan kurikulum IPA di tingkat SMP, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan di bidang ini (Hadi et al., 2022).

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ar-Raisiyah Sekarbela Mataram dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas VIII A dan VIII B. Kelas VIII A menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD (Student Teams Achievement Divisions), sedangkan kelas VIII B menggunakan model TGT (Teams-Games-Tournament). Kedua model pembelajaran ini dipilih karena relevansi dan kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa (Aporbo, 2023) yang pada akhirnya berdampak pada prestasi belajar. Setiap kelas beranggotakan 24 dan 25 siswa, yang menjadi subjek penelitian ini. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes esai yang terdiri dari 6 soal, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa setelah penerapan masing-masing model pembelajaran. Tes ini diujikan pada kedua kelas baik sebelum (pre-test) maupun setelah (post-test) pemberian materi pada satu pokok bahasan dalam mata pelajaran fisika. Sebelum diberikan kepada siswa, tes ini telah melalui uji instrumen untuk memastikan kelayakan dan validitas sebagai alat ukur (Sugiyono, 2017).

Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling, di mana sampel dipilih secara acak dari populasi yang telah dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Al-Raisiyah Sekarbela Mataram, yang berjumlah 49 siswa. Kelas VIII A yang terdiri dari 24 siswa ditetapkan sebagai kelas yang menerima model pembelajaran STAD, sedangkan kelas VIII B yang terdiri dari 25 siswa menggunakan model TGT sebagai kelompok kontrol. Setiap siswa dalam kedua kelas tersebut menerima pengajaran dengan model yang telah ditentukan dan mengikuti pre-test serta post-test untuk mengevaluasi perubahan dalam keterampilan berpikir kritis mereka setelah penerapan masing-masing metode pembelajaran.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross-sectional*, di mana pengukuran variabel independen dan dependen dilakukan secara simultan atau sesaat. Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas model STAD dan TGT dalam konteks yang sama dan pada waktu yang bersamaan. Kedua kelas, VIII A dan VIII B, diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran. Setelah itu, kelas VIII A menerima perlakuan dengan model STAD, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk belajar bersama, sementara kelas VIII B menerima perlakuan dengan model TGT yang menekankan pada pembelajaran berbasis permainan dan turnamen tim. Setelah sesi pembelajaran, kedua kelas diberikan post-test yang sama untuk mengevaluasi

perubahan prestasi belajar setelah diterapkan model pembelajaran masing-masing (Cohen et al., 2017).

Analisis Data

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t untuk membandingkan hasil post-test antara kedua kelas, yaitu kelas STAD dan TGT. Uji t ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran yang berbeda (Jackson, 2015). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran STAD dan TGT terhadap prestasi belajar siswa, dan H_a : Terdapat perbedaan model pembelajaran STAD dan TGT terhadap prestasi belajar siswa. Analisis ini memberikan informasi tentang efektivitas relatif dari kedua model pembelajaran tersebut, serta memberikan dasar empiris untuk menarik kesimpulan mengenai model pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks ini (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN DISKUSI

Minat belajar siswa ditinjau dari aktivitas belajar

Tabel 1 memberikan gambaran mengenai aktivitas belajar siswa di dua kelas berbeda, yaitu kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif STAD (Student Teams Achievement Divisions) dan kelas yang menggunakan metode TGT (Teams-Games-Tournament). Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama dan kedua, kedua kelas memiliki jumlah siswa yang sama, yaitu 24 siswa. Nilai rata-rata kelas pada kedua kelompok menunjukkan angka yang sama, yaitu 17,5, baik pada kelas STAD maupun TGT. Demikian pula, nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa di kedua kelas adalah 28, sementara nilai terendah adalah 7.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas belajar siswa kelas STAD dan kelas TGT

Uraian	STAD Pertemuan 1 dan 2	TGT Pertemuan 1 dan 2	
Jumlah Siswa	24	24	24
Nilai Rata-rata kelas	17,5	17,5	17,5
Nilai Tertinggi	28	28	28
Nilai Terendah	7	7	7
Kategori	Cukup aktif	Cukup aktif	Aktif

Meskipun nilai akademik yang diperoleh di kedua kelas serupa, terdapat perbedaan yang mencolok dalam kategori aktivitas belajar siswa. Kelas STAD dikategorikan sebagai "Cukup aktif," yang menunjukkan bahwa meskipun siswa terlibat dalam proses pembelajaran, tingkat partisipasi mereka tidak terlalu tinggi. Sebaliknya, kelas TGT dikategorikan sebagai "Aktif," yang menandakan bahwa siswa di kelas ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran. Temuan ini menyoroti bahwa meskipun hasil akademik relatif serupa, metode pembelajaran yang berbeda dapat menghasilkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa yang berbeda pula.

Perbedaan dalam kategori aktivitas belajar antara kelas STAD dan TGT menunjukkan bahwa dinamika kelompok dan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam metode TGT lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif seperti TGT yang menggabungkan elemen kompetisi dapat meningkatkan motivasi

dan partisipasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Chen dan Tu (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan efikasi diri, motivasi belajar, dan kinerja siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode TGT yang menggabungkan kompetisi mungkin telah mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode STAD yang lebih terstruktur namun kurang kompetitif.

Selain itu, penelitian oleh Rahmawati et al. (2023) yang meneliti model Jigsaw dalam pembelajaran kimia juga mendukung temuan ini. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kooperatif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang menunjukkan bahwa sifat kolaboratif dari model Jigsaw mendorong keterlibatan yang lebih dalam dengan materi. Hal ini sejalan dengan temuan Hilttrimartin et al. (2020) yang melaporkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw secara positif memengaruhi sikap siswa dan kemampuan pemecahan masalah mereka dalam matematika. Meskipun model STAD juga merupakan bentuk pembelajaran kooperatif, perbedaan dalam dinamika kelompok dan tingkat kompetisi tampaknya membuat TGT lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian lain oleh Plump dan Meisel (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran, yang merupakan inti dari metode TGT, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggabungkan kolaborasi dengan kompetisi yang sehat. Ini sejalan dengan temuan di kelas TGT yang dikategorikan sebagai "Aktif," menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih kompetitif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.

Temuan ini memiliki implikasi penting baik secara ilmiah maupun praktis dalam konteks pendidikan. Secara ilmiah, perbedaan dalam tingkat aktivitas belajar antara kelas STAD dan TGT menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan elemen kompetisi, seperti TGT, dapat lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini mendukung literatur yang menunjukkan bahwa kompetisi dapat menjadi motivator kuat dalam konteks pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh Rodrigues et al. (2020), yang menemukan bahwa kompetisi memiliki efek positif pada motivasi siswa, termasuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Secara praktis, hasil ini memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk mempertimbangkan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif seperti TGT, terutama dalam konteks di mana peningkatan partisipasi siswa menjadi prioritas. Pendekatan seperti TGT tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama, yang penting dalam pembelajaran kooperatif. Selain itu, dengan memperhatikan bahwa nilai akademik antara kedua kelompok tetap konsisten, penerapan metode TGT dapat dilakukan tanpa mengorbankan hasil akademik, namun justru menambah nilai lebih dalam hal partisipasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana metode TGT dapat dioptimalkan dalam berbagai konteks pendidikan dan bagaimana elemen-elemen kompetisi dalam pembelajaran dapat disesuaikan untuk berbagai kelompok siswa dengan kebutuhan yang berbeda. Hal ini penting untuk memastikan bahwa

setiap siswa dapat terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran, terlepas dari perbedaan individu mereka. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur yang ada, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Prestasi Belajar Siswa

Tabel 2 menampilkan hasil rekapitulasi nilai post-test dari dua kelas, yaitu kelas VIIIA yang menggunakan metode STAD dan kelas VIIIB yang menggunakan metode TGT, menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan dalam prestasi belajar siswa. Kedua kelas ini terdiri dari 24 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa di kelas VIIIA adalah 95, sementara di kelas VIIIB nilai tertinggi mencapai 100. Di sisi lain, nilai terendah di KELAS VIIIA tercatat 40, sedangkan di kelas VIIIB nilai terendah sedikit lebih tinggi, yaitu 45. Yang paling mencolok adalah rata-rata nilai, di mana kelas VIIIB dengan metode TGT memiliki rata-rata 74,3, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIIIA yang menggunakan metode STAD, yang hanya memiliki rata-rata nilai 49,7. Data ini menunjukkan bahwa metode TGT yang diterapkan di kelas VIIIB mungkin lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada post-test dibandingkan dengan metode STAD yang digunakan di kelas VIIIA.

Tabel 2. Hasil Rekapikulasi Rerata Post-test

Keterangan	Kelas VIIIA (STAD)	Kelas VIIIB (TGT)
Jumlah siswa	24	24
Nilai tertinggi	95	100
Nilai terendah	40	45
Nilai rata-rata	49,7	74,3

Perbedaan dalam hasil post-test antara kedua kelas ini memberikan indikasi kuat bahwa metode pembelajaran kooperatif yang digunakan dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan akademik siswa. Metode TGT yang diterapkan di kelas VIIIB tampaknya memberikan dorongan motivasi yang lebih tinggi bagi siswa, yang tercermin dalam rata-rata nilai yang lebih tinggi. Penelitian oleh Nurhayati (2021) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model TGT memperoleh skor yang lebih tinggi dalam matematika dibandingkan dengan mereka yang diajar menggunakan model STAD. Hal ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi dalam metode TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Di sisi lain, metode STAD yang diterapkan di kelas VIIIA memiliki pendekatan yang lebih terstruktur dan menekankan pada kerja kelompok dan tanggung jawab individu dalam kerangka tim. Meskipun penelitian oleh Dirlikli dan Akgün (2017) menunjukkan bahwa STAD dapat meningkatkan prestasi akademik dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, perbandingan dengan TGT dalam konteks ini menunjukkan bahwa TGT mungkin lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa, khususnya di mata pelajaran yang membutuhkan recall cepat dan penerapan pengetahuan, seperti IPA.

Studi lain oleh Ibrahim dan Adnan (2019) juga menyoroti bahwa STAD sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara di kalangan siswa ESL (English

as a Second Language) karena memungkinkan interaksi yang bermakna dalam kelompok. Namun, dalam konteks pelajaran IPA yang diujikan melalui post-test, dimana kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan penting, metode TGT dengan unsur gamifikasi tampaknya lebih berhasil dalam memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian oleh Wyk (2013) menunjukkan bahwa model STAD dapat meningkatkan interaksi positif antar teman sebaya dan rasa tanggung jawab, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Namun, dalam penerapannya di kelas VIIIA, hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan TGT mungkin disebabkan oleh kurangnya elemen kompetisi yang mendorong keterlibatan siswa pada tingkat yang lebih intens. Dengan demikian, meskipun STAD memiliki keunggulan dalam membangun dinamika kelompok yang positif, TGT tampaknya lebih unggul dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kompetitif dan mendorong pencapaian akademik yang lebih tinggi.

Temuan ini memberikan beberapa implikasi penting baik secara ilmiah maupun praktis dalam konteks pendidikan. Secara ilmiah, perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode STAD dan TGT mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbeda dapat memberikan hasil yang sangat bervariasi tergantung pada dinamika kelas dan sifat materi pelajaran. Ini mendukung literatur yang menyarankan bahwa metode pembelajaran kooperatif harus dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik spesifik dari mata pelajaran yang diajarkan (Nurhayati, 2021).

Secara praktis, hasil ini memberikan rekomendasi yang kuat bagi para pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan metode TGT dalam situasi di mana peningkatan prestasi akademik siswa menjadi prioritas utama. Dengan hasil rata-rata post-test yang lebih tinggi di KELAS VIIIB, jelas bahwa metode TGT dapat lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Metode ini juga dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum yang membutuhkan recall cepat dan penerapan konsep-konsep dasar, seperti dalam pelajaran IPA.

Namun, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan keseimbangan antara kompetisi dan kerjasama ketika menerapkan metode TGT. Sebagaimana dicatat penelitian sebelumnya, kompetisi yang berlebihan dapat menyebabkan kecemasan dan stres pada siswa, yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas pembelajaran(G. Li et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa elemen kompetisi dalam TGT diimbangi dengan dukungan emosional dan sosial yang memadai, sehingga siswa tetap termotivasi tanpa merasa terbebani.

Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana metode TGT dapat diadaptasi dan dioptimalkan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk berbagai tingkat kelas dan subjek yang berbeda. Penelitian ini juga dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif yang tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini tidak hanya relevan bagi guru dan praktisi pendidikan, tetapi juga bagi peneliti yang tertarik pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif TGT (Teams-Games-Tournament) lebih efektif dibandingkan dengan metode STAD (Student Teams Achievement Divisions) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan signifikan dalam rata-rata nilai post-test antara kelas VIIIA (STAD) dan kelas VIIIB (TGT), di mana kelas VIIIB mencatat rata-rata nilai yang lebih tinggi, yaitu 74,3 dibandingkan dengan 49,7 di kelas VIIIA. Selain itu, nilai tertinggi dan terendah di kelas TGT juga lebih baik dibandingkan dengan kelas STAD, mengindikasikan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan hasil rata-rata tetapi juga mengurangi disparitas hasil di antara siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi yang ada dalam metode TGT dapat memberikan dorongan motivasi yang lebih besar bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan hasil akademik mereka. Meskipun STAD tetap efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan positif, hasil penelitian ini menekankan pentingnya mempertimbangkan dinamika kompetisi yang sehat dalam mendesain metode pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan prestasi akademik siswa.

Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penerapan metode TGT terutama dalam konteks pendidikan yang membutuhkan motivasi tinggi dan keterlibatan siswa yang intensif, seperti dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan perlunya penelitian lanjutan untuk mengkaji bagaimana metode TGT dapat dioptimalkan lebih lanjut serta diadaptasi dalam berbagai subjek dan tingkat pendidikan lainnya.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, rekomendasi yang dapat diajukan adalah agar pendidik mempertimbangkan penggunaan metode TGT (Teams-Games-Tournament) dalam strategi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan motivasi dan partisipasi aktif siswa seperti IPA. Metode TGT telah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode STAD (Student Teams Achievement Divisions). Dengan mengintegrasikan elemen kompetisi yang sehat, TGT tidak hanya merangsang keterlibatan siswa tetapi juga mendorong mereka untuk mencapai hasil akademik yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat mengadopsi metode ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kompetitif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, penting bagi pendidik untuk menyeimbangkan elemen kompetisi dengan dukungan emosional dan sosial, guna memastikan bahwa kompetisi tersebut tetap dalam batas yang positif dan tidak menyebabkan stres atau kecemasan pada siswa. Pendekatan ini akan memungkinkan siswa untuk menikmati manfaat dari pembelajaran kompetitif tanpa mengalami tekanan berlebihan yang dapat menghambat proses belajar mereka. Lebih jauh, lembaga pendidikan juga disarankan untuk memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara mengimplementasikan metode TGT secara efektif, termasuk bagaimana mengelola dinamika kelompok dan kompetisi di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian lebih lanjut juga direkomendasikan untuk mengkaji adaptasi metode TGT dalam konteks pendidikan lain, serta untuk mengeksplorasi potensi kombinasi TGT dengan strategi pembelajaran lain untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian, temuan ini dapat diterapkan secara lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran IPA, tetapi juga pada subjek dan tingkat pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di berbagai jenjang.

REFERENSI

- Aporbo, R. J. (2023). Impact of Cooperative Learning Strategy on Students' Academic Productivity. *Journal of Tertiary Education and Learning*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54536/jse.v1i1.1506>
- Beyleveld, M., Villiers, J. J. R. de, & Fraser, W. J. (2019). The use of active learning in a private higher education institution: The lecturer's perspective. *South African Journal of Higher Education*, 33(2), Article 2. <https://doi.org/10.20853/33-2-2804>
- Chen, C.-C., & Tu, H.-Y. (2021). The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Chong, Y., & Sin Soo, H. (2021). Evaluation of First-Year University Students' Engagement to enhance Student Development. *Asian Journal of University Education*, 17(2), 113. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i2.13388>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education* (8th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Daghestani, R. S. A.-T. L. F., & Ibrahim, L. F. (2018). Increasing Students Engagement in Data Structure Course Using Gamification. *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 8(4), 193-211. <https://doi.org/10.17706/ijeee.2018.8.4.193-211>
- Dirlikli, M., & Akgün, L. (2017). The Effect of Cooperative Learning Methods on Pre Service Elementary Mathematics Teachers' Academic Achievement and Retention in the Subject of Analytical Examination of the Circle. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 46(2), Article 2. <https://doi.org/10.14812/cuefd.346167>
- Endang, E. S., Siswandari, Suharno, & Jumintono. (2023). Think Pair Share (TPS) Learning Methods to Improve Student Learning Activities. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 308–318. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.59134>
- Hadi, R., Yuliani, E., & Gunawan, H. (2022). Pengaruh Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMA PGRI Prabumulih. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31851/neraca.v6i1.7577>
- Hiltrimartin, C., Hartono, Y., & Indaryanti. (2020). *The Attitude of Junior High School Students Toward Solving Mathematical Problems in Learning with a Jigsaw Cooperative Model*. 215–218. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.122>
- Huang, L., & Wang, D. (2023). Teacher Support, Academic Self-Efficacy, Student Engagement, and Academic Achievement in Emergency Online Learning. *Behavioral Sciences*, 13(9), Article 9. <https://doi.org/10.3390/bs13090704>
- Ibrahim, I. S., & Adnan, N. H. (2019). Student Teams-Achievement Divisions (STAD) in Enhancing Speaking Performance among English as Second Language (ESL) Learners: A Critical Review. *Creative Education*, 10(12), Article 12. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012210>

- Jackson, S. L. (2015). *Research methods and statistics: A critical thinking approach* (Fifth edition). Cengage Learning.
- Jayanegara, A., Mukhtarom, A., & Marzuki, I. (2024). Innovative learning methods of Islamic education subject in Indonesia: A meta-analysis. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.26364>
- Larson, K. C., Downing, M. S., Nolan, J., & Neikirk, M. (2022). High Impact Practices Through Experiential Student Philanthropy: A Case Study of the Mayerson Student Philanthropy Project and Academic Success at Northern Kentucky University. *Journal of College Student Retention: Research, Theory & Practice*, 24(3), 832-855. <https://doi.org/10.1177/1521025120952083>
- Li, G., Li, Z., Wu, X., & Zhen, R. (2022). Relations Between Class Competition and Primary School Students' Academic Achievement: Learning Anxiety and Learning Engagement as Mediators. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.775213>
- Li, X., Li, Y., Li, X., Chen, X., Yang, G., & Yang, L. (2022). Comparison of case-based learning combined with Rain Classroom teaching and traditional method in complete denture course for undergraduate interns. *BMC Medical Education*, 22(1), 610. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03678-z>
- Lin, W. (2023). *Research on Individualized Teaching in Colleges and Universities Based on Knowledge Graph*. 830-835. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-238-5_107
- Liu, H. (2023). Research on the Application of Problem-Based Learning (PBL) Teaching Method in Clinical Emergency Teaching. *Journal of Contemporary Educational Research*, 7(11), Article 11. <https://doi.org/10.26689/jcer.v7i11.5659>
- Luo, M., Zhang, X., & Liu, W. (2024). Effect Evaluation of CBL Combined with Rain Classroom Teaching Method in Medical Statistics. *Open Journal of Applied Sciences*, 14(5), Article 5. <https://doi.org/10.4236/ojapps.2024.145078>
- Mantra, I. B. N., Handayani, N. D., & Pramawati, A. A. I. Y. (2021). Alternative Learning Methods Employed by Language Teachers in the New Normal of COVID-19. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 8(2). <https://doi.org/10.15408/ijee.v8i2.21135>
- Noor, F., Jainah, N., Anwar, M., Darmawaty, R., & Muhammed, M. F. A. (2023). The Implementation of Cooperative Learning Method for Arabic Language Learning. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(2 November), Article 2 November. <https://doi.org/10.29240/jba.v7i2.6791>
- Nurhayati, U. (2021). PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION DAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.721>
- Perez, A., Green, J., Moharrami, M., Gianoni-Capenakas, S., Kebbe, M., Ganatra, S., Ball, G., & Sharmin, N. (2023). Active learning in undergraduate classroom dental education- a scoping review. *PLOS ONE*, 18(10), e0293206. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0293206>
- Plump, C. M., & Meisel, S. I. (2020). Escape the Traditional Classroom: Using Live-Action Games to Engage Students and Strengthen Concept Retention.

- Management Teaching Review, 5(3), 202–217.
<https://doi.org/10.1177/2379298119837615>
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1), Article 1.
<https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Raja, H. Z., Mumtaz, M., Shabbir, A., Saleem, M. N., & Shakoor, A. (2020). Effect of Interactive Teaching Methods on Removable Partial Denture Designing. *Journal of the Pakistan Dental Association*, 29(03), 124–129.
<https://doi.org/10.25301/JPDA.293.124>
- Richmond, A. S., & Hagan, L. K. (2011). Promoting Higher Level Thinking in Psychology: Is Active Learning the Answer? *Teaching of Psychology*, 38(2), 102–105. <https://doi.org/10.1177/0098628311401581>
- Rodrigues, L., Toda, A. M., Oliveira, W., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2020). Just beat it: Exploring the influences of competition and task-related factors in gamified learning environments. *Anais Do XXXI Simpósio Brasileiro De Informática Na Educação (SBIE 2020)*. <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.461>
- Shao, Y., Kang, S., Lu, Q., Zhang, C., & Li, R. (2024). How peer relationships affect academic achievement among junior high school students: The chain mediating roles of learning motivation and learning engagement. *BMC Psychology*, 12(1), 278. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01780-z>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, O. A., Kusumah, I. H., & Karo-Karo, U. (2016). PENERAPAN MODEL ACTIVE LEARNING TYPE QUIZ TEAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 124. <https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3203>
- Wyk, M. M. van. (2013). The Effect of Student Teams Achievement Divisions as a Teaching Strategy on Grade 10 Learners' Economics Knowledge. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education*, 4(2). <https://doi.org/10.20533/ijcdse.2042.6364.2013.0162>