

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulurseyu

Khayatul Hidayah¹, Santy Dinar Permata², Anwas Mashuri³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi; Indonesia

* Correspondence e-mail; Khayatulhida@gmail.com

Article history

Submitted: 04/01/2023; Revised: 11/02/2023; Accepted: 22/03/2023

Abstract

The aim of the research carried out is as follows: To determine the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model for class III MI PSM Sulurseyu students on Javanese language learning content. The research was conducted at MI PSM Sulurseyu, Paron, Ngawi, using quantitative experimental methods with a population of all students (226 people) and a sample of 27 class III students. Data collection was carried out through a questionnaire with 35 statements using a modified Likert scale of 1-4 to avoid ambiguity in the answers. In this research, the results of data analysis and paired sample t-test show that there is a significant influence from the use of the TGT model on the learning interest of class III students in Javanese language subjects at MI PSM Sulurseyu. Before treatment, students' interest in learning was low, but after treatment, there was a significant increase in students' interest in learning, indicating that the TGT model had a positive effect on their interest in learning.

Keywords

Class III Students; Interest in Learning; Javanese Language; TGT Model.



© 2023 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi dan personalitas mereka dengan tujuan mencapai kehidupan yang lebih baik. Proses pembelajaran melibatkan interaksi edukatif antara pendidik (guru) dan peserta didik, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, yang berlangsung secara sistematis. Pembelajaran tidak berlangsung secara instan, melainkan melalui tahapan-tahapan tertentu. Pendidik berperan dalam memfasilitasi peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan harapan. Selain itu, dalam konteks kelas, pembelajaran adalah interaksi edukatif antara guru dan siswa (Suryadi, 2014).

Dalam proses pembelajaran, terdapat dua aktivitas yaitu proses belajar dan proses mengajar. Artinya dalam peristiwa proses pembelajaran itu senantiasa merupakan proses interaksi antara dua unsur manusiawi yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa melalui tahapan tertentu yang didukung oleh fasilitas penunjang pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang tersebut mempunyai rasa ketertarikan terhadap suatu hal tertentu yang diikuti dengan keinginan untuk belajar atau mempelajari. Darmadi (2017) menjelaskan bahwa, minat merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu Susanto (2016:66) menyatakan bahwa minat merupakan faktor yang berperan penting dalam membantu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang ada pada diri siswa, akan membuat siswa memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar di kelas. Cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan diterapkannya inovasi pembelajaran yang menarik dan inovatif salah satunya adalah dengan menerapkannya model pembelajaran. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Hal ini dikarenakan dari faktor guru maupun dari sarana prasarana yang belum mendukung untuk proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar siswa kurang optimal. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). hal ini dikarenakan adanya faktor dari guru yang belum sepenuhnya paham dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Kemampuan guru dalam menerapkan sarana prasarana dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan mendukung proses pembelajaran di kelas. Minat

belajar adalah keinginan hati yang tinggi dari seorang pelajar untuk mendapatkan pengetahuan dilakukan lewat proses belajar mengajar (Hanafi dkk, 2018). Apabila minat sudah tertanam di dalam diri siswa dengan sendirinya, kemauan untuk belajar secara drastis akan timbul dengan sendirinya (Purba dkk:2016). Disimpulkan bahwa dengan adanya dengan minat belajar yang tinggi maka belajar siswa akan maksimal karena pada saat itu keinginan siswa dalam mendapatkan ilmu sangat kuat dan ketika guru menjalelaskan siswa cepat memahami. Minat belajar juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Jika siswa minat belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa, maka siswa tersebut juga akan memperoleh hasil yang baik pula.

Standar kompetensi bahasa Jawa di MI ataupun sederajat, seluruh siswa harus menguasai ketrampilan membaca dan menulis aksara jawa. Hal tersebut sependapat dengan Krissandi (2018:66) bahwa ketrampilan membaca dan menulis permulaan adalah ketrampilan landasan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu oleh karena itu siswa harus menguasai ketrampilan tersebut. Selain itu, Fitrianiingsih dkk (2016) menunjukkan bahwa ketrampilan menulis adalah suatu bentuk kemampuan yang harus dikuasai siswa karena hal itu sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Membaca aksara jawa adalah suatu hal yang fundamental untuk dijadikan landasan sebagai rasa nasionalisme terhadap warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia khususnya di pulau Jawa serta untuk menanamkan nilai-nilai budaya Jawa.

Berdasarkan observasi awal peneliti dengan mewawancarai guru kelas III, MI PSM Sulursewu sudah melakukan pembelajaran bahasa Jawa dengan beberapa model pembelajaran termasuk model pembelajaran kooperatif. Akan tetapi pada materi aksara jawa siswa cenderung kurang meminatinya. Karena kurangnya variasi model pembelajaran ataupun dari beberapa faktor lainnya yang membuat siswa dan guru tidak bisa melaksanakan pembelajaran materi aksara jawa dengan efektif. Sehingga siswa pun tidak berminat dalam materi keseluruhan dari bahasa jawa sedangkan aksara jawa merupakan salah satu kultur dari bahasa Jawa yang kita merupakan penduduk Jawa.

Namun pada kenyataannya permasalahan tentang materi aksara jawa pada pembelajaran bahasa jawa sulit dan kurang diminati siswa. Namun, meskipun begitu pihak sekolah selalu berupaya untuk terus mengembangkan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa jawa khususnya materi aksara jawa agar siswa mudah mempelajarinya. Selain itu juga, agar siswa mampu mempertahankan apa yang sudah menjadi identitas penduduk Jawa. Maka dari itu, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kepada siswa kelas III MI PSM Sulursewu. Alasan penelitian ini dilaksanakan di MI PSM Sulursewu

dengan sampel kelas III, yaitu di MI PSM Sulursewu sebelumnya belum pernah ada penelitian ataupun penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran bahasa jawa dan untuk kelas rendah pembelajaran aksara jawa dimulai dari kelas III. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut di kelas III yang cenderung memiliki karakter yang masih ingin bermain dan diperhatikan.

Pelaksanaan penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang serupa, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Agniyawati (2014) yang berjudul "Peningkatan Ketrampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SDN Ngetal dengan Menggunakan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)". Hasil penelitian menunjukkan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar Menulis aksara jawa SDN Ngetal kelas V. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian Indri Puspita (2014) yang berjudul Peningkatan Ketrampilan Menulis Aksara Jawa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peserta Didik Kelas III SDN Kragilan 2, Sragen 2014. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan ketrampilan menulis aksara Jawa peserta didik kelas III SDN Kragilan 2 Sragen tahun 2014. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan ketrampilan menulis aksara jawa peserta didik kelas III SDN 2 Sragen tahun 2014. Tujuan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut: Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas III MI PSM Sulursewu pada muatan pembelajaran bahasa Jawa.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di MI PSM Sulursewu yang terletak di Dusun Sulursewu, Desa Teguhan, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. populasi merupakan keseluruhan subyek yang berada dalam satu lingkup yang menjadi obyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI PSM Sulursewu, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi yang berjumlah 226. Teknik probability sampling yang digunakan oleh peneliti adalah simple random sampling adalah pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini 27 siswa kelas III MI PSM. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket merupakan cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden,

dengan harapan mereka akan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut (Fauziah, 2018).

Pada penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari 35 item pernyataan, dan masing-masing pernyataan diikuti dalam bentuk skala likert antara 1-4. Modifikasi skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat, modifikasi skala likert meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan. kategori tersebut memiliki arti ganda, biasanya diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, dapat diartikan netral, setuju tidak, tidak setujupun tidak, atau bahkan ragu-ragu. 2) tersedianya jawaban ditengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. 3) maksud kategori SS-S-TS-STSS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis dilakukan terhadap nilai akhir tes setelah dilakukan treatment menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT). Uji hipotesis atau uji t-test dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26, uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu. Sebelum dilakukan uji hipotesis data sebelumnya harus diuji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis terlebih dahulu sehingga dapat memenuhi kriteria pencapaian. Dibawah ini merupakan hasil analisis data.

Uji Validitas

Hasil uji validitas adalah hasil uji instrumen penelitian apakah sudah sesuai dengan indikator variabel dan sekiranya layak digunakan sebagai alat ukur yang sesuai bagi responden yang dalam hal ini adalah siswa sekolah dasar. Bentuk instrumen yang digunakan yaitu angket dengan jumlah pernyataan 35 item. Variabel minat belajar siswa berjumlah 35 item soal, 16 pertanyaan negatif dan 19 pertanyaan positif.

Hasil uji validitas adalah dalam penelitian ini menggunakan experts judgement yaitu menggunakan pendapat ahli dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yaitu Ibu Miratu Chaeroh, M.Pd dan Ibu Ririn Setyowati, M. Pd. Bentuk instrumen penelitian berupa angket pernyataan yang berjumlah 35 butir. Uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Hasil Validasi

Vaidator	Sebelum revisi	Setelah revisi
Ibu Miratu Chaeroh,M.Pd	Memperbaiki susunan kalimat	Sudah siap di uji cobakan sebagai bahan penelitian
Ibu Ririn Setyowati, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> Perbaikan pada penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penempatan kata hubung pada beberapa butir angket. Saran perubahan kata dan kalimat pada beberapabutir angket. Penghapusan salah satu butir angket untuk diganti dengan kalimat lain karena memiliki kemiripan dengan butir lainnya. 	Butir soal sudah sesuai dan layak diujikan

Uji Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk menghitung reabilitas suatu soal untuk pengambilan data, dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26 . Deskripsi uji reabilitas dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini :

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,906	35

Uji reabilitas dilakukan dengan bantuan Program Windows SPSS 26. Berdasarkan data hasil uji reliabilitas dengan dasar pengambilan keputusan nilai Cronbach's Alpha $0,769 > 0,6$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26.

Uji normalitas dalam penelitian menunjukkan nilai sig > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal sedangkan nilai sig < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut bersifat homogen yakni dengan membandingkan kedua variasinya. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi 0,77 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen. Deskripsi hasil uji homogenitas terdapat pada tabel 4.5 dibawah ini :

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.867	1	52	.055
	Based on Median	.591	1	52	.445
	Based on Median and withadjusted df	.591	1	41.979	.446
	Based on trimmed mean	3.258	1	52	.077

Uji T-test

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswakelas 3 mata pelajaran bahasa Jawa MI PSM Sulursewu. Uji t-test menggunakan paired sample t tests dengan menggunakan software SPSS 26. Deskripsi hasil t –test dapat dilihat pada gambar

Tabel 4 Hasil T-test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
X – Y	-14.641	2.732	.526	-15.721	-13.560	-27.849	26	.000

Uji paired sample t tests dalam penelitian menunjukkan bahwa jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan tabel nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,5 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil analisis uji paired sample t-test diatas nilai sig.(2- tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,5 dan dapat diketahui bahwa t hitung < t tabel yaitu $-27,849 > 2,052$ maka hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT terhadap minat belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa Jawa MI PSM Sulursewu.

Pembahasan

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan berisi turnamen akademik membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Sebelum angket diujikan dalam penelitian, angket terlebih dahulu dilakukan uji validasi, uji reabilitas. Uji validitas dalam penelitian menunjukkan dari 35 butir angket yang diujikan di kelas uji coba terdapat 30 soal yang valid. Uji reliabilitas yaitu $0,769 > 0,6$ artinya soal reliabel. Hasil dari uji instrumen tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah butir angket yang digunakan sebanyak 30 butir.

Penerapan treatment model pembelajaran TGT dapat menarik minat belajar siswa hal ini dikarenakan model TGT menyenangkan dan menarik. Selain itu dengan penerapan model TGT ini menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Serta menumbuhkan sikap toleransi dan gotong royong. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournmaent(TGT) terhadap minat belajar siswa kelas III MI PSM Sulursewu.

Pelaksanaan penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang serupa, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Agniyawati (2014) yang berjudul "Peningkatan Ketrampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SDN Ngetal dengan Menggunakan Model Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)". Hasil penelitian menunjukkan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar Menulis aksara jawa SDN Ngetal kelas V. melalui pengamatan dan analisis data diperoleh hail sesuai dengan indikator tingkat ketrampilan belajar menulis aksara jawa yaitu pada siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 80%. Mengalami peningkatkan sebesar 20%.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Indri Puspita (2014) yang berjudul Peningkatan Ketrampilan Menulis Aksara Jawa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Peserta Didik Kelas III SDN Kragilan 2, Sragen 2014. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan ketrampilan menulis aksara Jawa peserta didik kelas III SDN Kragilan 2 Sragen tahun 2014. Hasil dari penelitian menunjukkan nilai indikator ketrampilan menulis aksara Jawa yaitu ketepatan bentuk tulisan pada pra siklus 58,88%, siklus I 70%, siklus II 82,22%. Keutuhan tulisan pada pra siklus 57,22%, siklus I 69,17%, siklus II 80,83%. Kerapian letak tulisan pada pra siklus 50%, siklus I 72,5%, siklus II 82,5%. Pola tulisan pada pra siklus 62,50%, siklus I 72,5%, siklus II 81,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan ketrampilan menulis aksara Jawa peserta didik kelas III SDN 2 Sragen tahun 2014.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model TGT terhadap minat belajar siswa dengan uji paired sample t- test. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test yang dilakukan dinyatakan H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TGT terhadap minat belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa Jawa MI PSM Sulsewu. Sebelum dilakukan treatment diketahui hasil nilai posttest angket minat siswa masih rendah, dan setelah dilakukan treatment hasil nilai angket siswa mengalami kenaikan. Dengan demikian model TGT berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

REFERENSI

- Astawan, I G, I G. P. Suryadarma, dan Sujarwo. (2018). *Teori & Aplikasi Model Pembelajaran Trikaya Parisudha di Sekolah Dasar*. Singaraja: Undiksha Press.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Al- Thariqah*, 3(2), 61–73.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniasih, I. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya : Kata Pena.
- Lestari, K & Yudhanegara, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*.

Bandung : PT. Refika Aditama.

Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.

Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.

Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Shoimin, A. (2017). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.

Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Slavin. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sujana, I. W. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.

Sudjana Nana, & Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Susanna. (2017). Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196.

Susanto, A. (2018). *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*.

Sukabumi: Haura Publishing.

Triyawan, A. (2017). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi muzakki membayar zakat di BAZNAS Yogyakarta. *Islamic Economics Journal*, 2(1).

Yazid, (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Muzakki Dalam Menunaikan Zakat Di Nurul Hayat Cabang Jember. *Economic: Journal of Economic and Islamic Law*, 8(2), 173-198.

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330.