

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DALAM MELATIH PERCAYA DIRI MAHASISWA

Diana Zuschaiya^{1*}

¹ Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan, Indonesia

*Surel Penulis Koresponden: zuschaiya@unisda.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim: 31/12/2024	Ditinjau: 10/1/2025	Diperbaiki: 12/1/2025	Diterima: 13/1/2025
---------------------	---------------------	-----------------------	---------------------

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata kuliah Pengantar Studi Islam yang berfokus pada pelatihan percaya diri mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, serta dokumentasi. Hasil penelitian yg diperoleh menunjukkan bahwa kepercayaan diri mahasiswa mulai terlatih untuk percaya diri dalam mengikuti perkuliahan, hal ini ditunjukkan dengan upaya mahasiswa yg mulai berani mengungkapkan hasil presentasi secara lebih terbuka dari biasanya (terlihat minder/ kurang percaya diri). Langkah-langkah kegiatannya meliputi penyajian kelas, belajar secara berkelompok, permainan, pertandingan, selanjutnya adalah tahap penghargaan. Mahasiswa diberikan bekal pengetahuan berupa materi sebelum berdiskusi dengan kelompok. Tahap ini merupakan tahap awal membangkitkan rasa percaya diri mahasiswa karena mendapatkan bahan diskusi melalui penjelasan dari dosen. Selanjutnya saat berdiskusi, setiap mahasiswa berkesempatan untuk mempresentasikan apa yang dipahami terkait materi di kelompoknya masing-masing, sehingga mahasiswa tertuntut untuk berlatih komunikasi dan memerangi rasa mindernya. Permainan dan pertandingan merupakan tahap evaluasi yang menyenangkan untuk melihat seberapa jauh mahasiswa memahami materi. Selain itu dalam permainan dan pertandingan mahasiswa akan menunjukkan kemampuannya dengan rasa percaya diri. Apresiasi atau penghargaan diberikan dosen setelah kegiatan selesai. Penghargaan diberikan berupa pujian, tepuk apresiasi, dan dikuatkan dengan motivasi untuk selalu meningkatkan kepercayaan dirinya. Adapun hambatan dalam pelaksanaan model ini adalah banyaknya jumlah mahasiswa yang membutuhkan waktu yang lama, serta keminderan mahasiswa. Sedangkan kategori pendukung yakni motivasi dan ketertarikan mahasiswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament (TGT)*, Percaya Diri.



Abstract

This research aims to describe the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model in the Introduction to Islamic Studies course which focuses on increasing the self-confidence of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education students at Darul 'Ulum Lamongan Islamic University. The research was conducted using qualitative research methods. The data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The research results obtained show that students' self-confidence is starting to be trained to be confident in attending lectures, this is shown by the efforts of students who are starting to dare to express the results of presentations more openly than usual (looking inferior/less confident). The activity steps include class presentations, group learning, games, competitions, next is the awards stage. Students are provided with knowledge in the form of material before discussing with the group. This stage is the initial stage of raising students' self-confidence because they receive discussion material through explanations from the lecturer. Furthermore, during discussions, each student has the opportunity to present what they understand regarding the material in their respective groups, so that students are required to practice communication and combat their feelings of inferiority. Games and competitions are a fun evaluation stage to see how far students understand the material. Apart from that, in games and matches, students will show their abilities with confidence. Appreciation or appreciation is given by the lecturer after the activity is completed. Awards are given in the form of praise, applause of appreciation, and reinforced with motivation to always increase their self-confidence. The obstacle in implementing this model is the large number of students which requires a long time, and student's poverty. Meanwhile, the supporting category is students' motivation and interest in the learning model applied.

Keywords: *Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Self-Confidence.*

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan dokumen kurikulum program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Pengantar Studi Islam merupakan mata kuliah wajib yang harus dilalui oleh mahasiswa di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Pengantar studi Islam memberikan pemahaman mendalam terkait ajaran Islam, termasuk prinsip-prinsip dasar, ruang lingkup, tujuan, sejarah dan perkembangannya, serta isu-isu kontemporer dalam pendidikan Islam (Hani, 2022). Mata kuliah ini sangat penting untuk memberikan kekuatan spiritual bagi mahasiswa di samping kemampuan akademiknya. Dengan adanya studi Islam, maka seseorang akan mampu menata hidupnya ke arah yang tepat dan diridhoi oleh Allah Swt. Untuk dapat menyalurkan ilmu atau ajaran Islam tentu diperlukan kepercayaan diri yang kuat, tidak cukup dengan menguasai pengetahuan saja.

Mahasiswa merupakan calon pendidik masa depan yang perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan sesuai bidang yang akan dijalani,

termasuk mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Darul ‘Ulum (UNISDA) Lamongan. Kebutuhan yang tidak kalah pentingnya dibanding pengetahuan dan keterampilan adalah sikap percaya diri. Alasannya, karena percaya diri sangat erat kaitannya dengan tingkat kreativitas pendidik di sekolah yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Percaya diri adalah keyakinan diri bahwa dirinya memiliki kemampuan yang dapat diandalkan. Apabila pendidik tidak memiliki kepercayaan diri yang cukup, maka tidak mungkin ia dapat menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya secara interaktif. Hal ini tentu akan menimbulkan respon yang kurang positif bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, rasa percaya diri sangat penting ditanamkan pada diri mahasiswa sebagai calon pendidik (guru).

Percaya diri adalah rasa nyaman yang dimiliki oleh seseorang terkait diri sendiri dan penilaian orang lain tentang dirinya. Sebaliknya, orang yang tidak memiliki kepercayaan diri akan selalu merasa dirinya lemah, takut mencoba, dan mudah terpengaruh dengan penilaian orang lain. Kepercayaan diri seseorang dapat berkembang melalui kegiatan belajar dan berlatih untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Melalui proses tersebut akan memberikan peluang seseorang mampu menanggapi berbagai stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar (Hayati et al., 2024). Menurut Lauster, ciri-ciri orang yang memiliki kepercayaan diri, yaitu berani, mandiri, tidak mudah menyerah, suka menghargai, yakin dengan pendapat pribadi, yakin dengan yang dilakukan, serta bersikap sewajarnya (Ghaffar et al., 2022).

Sebagaimana hasil observasi di lapangan, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung pasif dalam menanggapi materi yang disajikan di kelasnya, terlebih lagi dalam pembahasan tentang agama. Sedangkan hasil wawancara dengan Dicha selaku pengampu mata kuliah Pengantar Studi Islam, ia menjelaskan bahwa faktor yang melatarbelakangi ketidakpercayaan diri adalah adanya ketakutan pada diri mahasiswa, seperti takut salah, takut ditertawakan, takut terbata-bata saat berbicara, dan lain sebagainya. Kurangnya referensi juga dapat membuat mahasiswa tidak mampu merespon materi dengan baik. Selanjutnya, ia juga menjelaskan bahwa pada pembelajaran mata kuliah Pengantar Studi Islam di kelas mahasiswa PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan, rasa percaya diri mahasiswa semester 1 masih masuk kategori kurang. Maka dari itu, ia

terdorong menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan sekaligus yang memungkinkan rasa percaya diri mahasiswa dapat meningkat.

Seseorang bisa berani dan tanpa ragu berbicara di depan orang banyak, maka memerlukan sebuah mental dan kepercayaan diri yang kuat. Mental dan percaya diri seseorang dapat dibangun dengan menghapus kekhawatiran, ketakutan, serta pikiran-pikiran negatif lainnya terlebih dahulu. Mahasiswa perlu dipaksa, dalam arti diberi tuntutan agar mereka berulang kali praktik berbicara melalui pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah sebuah kondisi yang memberikan peluang bagus bagi mahasiswa untuk melatih dan mengembangkan rasa percaya dirinya. Dalam pembelajaran Pengantar Studi Islam, dosen pengampu memilih menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan mahasiswa untuk terlibat optimal dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* tergolong model pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan pembelajaran yang dikemas secara berkelompok untuk belajar bersama kemudian saling berkompetisi dalam permainan. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota yang memiliki kemampuan berpikir dan jenis kelamin yang berbeda (Dzikri, 2023). Melalui model ini dapat menjadikan mahasiswa tertuntut aktif untuk mengasah rasa percaya dirinya. Berdasarkan pendapat Astutik, model pembelajaran *TGT* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu (1) peserta didik/ mahasiswa mendapatkan banyak teman; (2) menumbuhkan persepsi ketercapaian dari kinerja; (3) peserta didik/ mahasiswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran; (4) menanamkan sikap tanggung jawab, jujur, saling kerjasama, dan bersaing secara sehat dan bijak. Sedangkan kelemahan dari model *TGT*, yaitu: (1) membutuhkan waktu banyak; (2) memungkinkan terjadi kegaduhan jika pembimbing tidak mampu mengelola kelas dengan baik (Sahabuddin & Mutmainnah, 2022).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asep Tutun Usman, *dkk.*, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) pada pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Usman et al., 2024). Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Anggita Lestari, *dkk.*, model pembelajaran *Team Games*

Tournament (TGT) diterapkan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD) (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan analisis berbagai penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *TGT* di tingkat sekolah, pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui, menganalisis, serta mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang diterapkan di Prodi PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, sasaran penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen yang difokuskan pada upaya melatih karakter percaya diri mahasiswa yang belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Tingkat rasa percaya diri antara siswa tingkat sekolah dengan mahasiswa memiliki perbedaan yang signifikan sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

Dengan adanya bekal kepercayaan diri, diharapkan mahasiswa mampu menjadi pendidik yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Bukan hanya handal dalam mengajar ilmu umum, lebih prioritas adalah sebagai calon pendidik yang mampu menanamkan karakter religius kepada peserta didiknya melalui studi Islam.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif untuk menguraikan terkait pelaksanaan pembelajaran Pengantar Studi Islam dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam melatih percaya diri mahasiswa. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan berjumlah 46 mahasiswa, terdiri dari 3 mahasiswa laki-laki dan 43 mahasiswa perempuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik model Miles dan Huberman (Zulfirman, 2022) yaitu tahap kondensasi data, penyajian data, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan. Informasi dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan dan akan dianalisis melalui tahapan tersebut guna menjawab target penelitian yang diinginkan. Sumber data primer pada penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi terkait implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yakni, dosen pengampu dan mahasiswa PGMI. Sedangkan data sekundernya adalah data sebagai pendukung data primer yakni, berbagai referensi yang relevan dan foto-foto implementasi model ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Percaya diri adalah kemampuan individu yang diawali dari sebuah tekad untuk melakukan segala hal yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhannya. Percaya diri merupakan kekuatan penting yang dapat berpengaruh pada semangat dan tindakan setiap individu. Menurut Permendikbud, indikator percaya diri antara lain: (1) berani tampil di depan kelas; (2) berani menyampaikan pendapat terhadap suatu permasalahan; (3) berani mencoba hal baru; (4) berani membuat keputusan; (5) berani mengajukan diri; dan (6) berani mengungkapkan kritikan (Khoiriyah et al., 2022). Dari landasan ini, seorang pendidik dapat melatih percaya diri anak didiknya sesuai dengan usianya. Sebagaimana dalam penelitian terdahulu, siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) dilatih kepercayaan dirinya dalam menyampaikan pendapat di depan kelas dan memimpin diskusi kelompok (Wulandari et al., 2024). Sedangkan pada tingkat mahasiswa, tidak hanya dituntut untuk berani menyampaikan pendapat, tapi juga harus percaya diri dalam menerima penolakan, seperti yang disampaikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rini Hayati dan lainnya tentang kepercayaan diri mahasiswa dalam merespon perkuliahan (Hayati et al., 2024).

Penelitian ini difokuskan pada dua hal yaitu implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Pengantar Studi Islam dan dampak pada kepercayaan diri mahasiswa PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan.

1. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Pengantar Studi Islam

Pengantar Studi Islam merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus dilalui oleh mahasiswa PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan. Pengantar Studi Islam adalah studi yang mempelajari tentang ajaran agama Islam dan fenomena kehidupan beragama (Sholeh, 2023). Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, dosen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* agar tidak terkesan monoton seperti halnya ceramah saja.

Dalam sebuah artikel dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik, baik guru atau dosen dalam mengemas kegiatan belajar mengajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe

pembelajaran kooperatif. Sedangkan langkah-langkah yang dilalui untuk menerapkan *TGT* antara lain (1) penyajian kelas; (2) pembentukan kelompok belajar; (3) permainan; (4) turnamen; dan (5) rekognisi tim (Rachma Thalita et al., 2019). Pada teori ini tidak ditekankan bahwa peserta didik harus presentasi dalam kelompok belajar, hanya dipastikan semua terlibat dalam kegiatan belajar. Karena target dosen pengampu Pengantar Studi Islam adalah melatih kepercayaan diri mahasiswa, maka ia mengembangkan langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Tahap awal pembelajaran Pengantar Studi Islam, dosen memberikan penjelasan terkait materi secara langsung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dosen juga menggunakan *powerpoint* untuk mempermudah penjelasan materi kepada mahasiswa. Ketika penyajian kelas berlangsung, semua mahasiswa dipastikan fokus untuk memperhatikan, menyimak, memahami, serta merespon yang disampaikan dosen. Hal ini ditekankan agar mahasiswa dapat berdiskusi dengan baik saat belajar secara berkelompok. Masing-masing harus menyiapkan diri untuk paham terhadap materi dan mampu mempresentasikannya di hadapan kelompok masing-masing.

b. Belajar secara berkelompok

Pada tahap ini, mahasiswa dikelompokkan menjadi beberapa tim yang masing-masing terdiri dari 5-6 anggota. Anggota tiap kelompok bersifat heterogen dari segi prestasi akademik. Tujuan dari belajar kelompok adalah untuk mendalami materi dengan memberikan kesempatan setiap anggota untuk berbicara. Tahap ini sangat berperan dalam melatih kepercayaan diri mahasiswa untuk berkomunikasi dan berbagi pengetahuan dengan yang lain. Saat diskusi kelompok berlangsung, dosen berkeliling memantau secara bergilir. Tahap ini semua anggota harus belajar dengan baik agar dapat mengikuti permainan dengan kompak secara optimal.

c. Permainan

Permainan dilaksanakan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dimuat di media *TGT*. Setiap kelompok berbaris satu-satu ke belakang seperti kereta api. Mahasiswa menjawab pertanyaan menyesuaikan aba-aba dari dosen. Setelah dosen berhitung 1-3, semua

anggota bisa memulai permainan. Setiap mahasiswa hanya boleh menjawab 1 pertanyaan dan tidak boleh memberikan bocoran kepada lainnya untuk menjawab soal meski sekelompok dengannya. Soal-soal yang disusun dosen adalah sebagai tes pengetahuan yang diperoleh mahasiswa dalam proses penyajian kelas dan tahap belajar kelompok. Mahasiswa yang berhasil menjawab benar akan mendapatkan nilai/skor di kelompoknya.

d. **Pertandingan**

Pertandingan adalah sebuah struktur permainan saat berlangsung. Kelompok 1 bertanding dengan kelompok lainnya. Skor tiap anggota dipadukan menjadi skor kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi menjadi pemenang dalam pertandingan tersebut.

e. **Penghargaan**

Tahap akhir setelah pertandingan/ turnamen selesai, dosen memberikan informasi kepada mahasiswa terkait jumlah skor masing-masing kelompok. Dosen memberikan apresiasi pada semua kelompok. Dosen juga mengajak mahasiswa saling memberikan apresiasi antar kelompok melalui tepuk. Motivasi untuk senantiasa melatih dan mengembangkan kepercayaan diri juga disampaikan ke mahasiswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan *TGT* dan menunjukkan upaya percaya dirinya masing-masing dalam kegiatan.

2. Dampak implementasi model pembelajaran *TGT* terhadap kepercayaan diri mahasiswa PGMI Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak implementasi model pembelajaran *TGT* adalah bertambahnya rasa percaya diri mahasiswa dalam berkomunikasi dan berbagi ilmu. Hal ini sesuai dengan ungkapan dosen pengampu:

“Mahasiswa yang awalnya pasif menjadi aktif melalui model ini, karena terikat aturan langkah-langkah pembelajaran, di mana setiap mahasiswa harus mempresentasikan apa yang dipahami dari penyajian kelas ketika

tahap belajar kelompok, meski sebagian mahasiswa ada yang masih terbata-bata saat berbicara. Tapi setidaknya mereka lebih berani daripada sebelumnya”.

Hasil berupa dampak positif dari penggunaan model pembelajaran *TGT* dalam penelitian ini senada dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik (Rahmawati, 2023). Manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan model pembelajaran *TGT* (Afifah, 2023) di antaranya: dapat menjalin interaksi yang positif, meningkatkan sikap percaya diri, serta mendukung pada peningkatan hasil belajar.

3. Faktor penghambat dan pendukung untuk implementasi model pembelajaran *TGT* pada pembelajaran Pengantar Studi Islam

Faktor penghambat implementasi model pembelajaran *TGT* adalah

a. Jumlah mahasiswa

Mahasiswa dalam jumlah banyak tentu juga memerlukan waktu yang banyak untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Dosen tidak sepenuhnya dapat memantau *performance* setiap mahasiswa seperti saat praktik menerangkan materi dalam kegiatan belajar kelompok, hanya sebatas bisa memastikan semua praktik berbicara tanpa mengetahui salah atau benarnya yang disampaikan mahasiswa.

b. Ruangan

Ruangan yang tersedia hanya mampu menampung mahasiswa untuk pembelajaran yang bersifat duduk. Maka saat menggunakan metode bermain, mahasiswa harus melakukan pembelajaran di luar seperti taman. Namun, saat cuaca tidak mendukung seperti hujan, pembelajaran dengan model *TGT* tidak dapat dilaksanakan.

c. Rasa minder

Mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran ini adalah mahasiswa baru yang masuk kelas semester awal, sehingga mayoritas belum terbiasa berkomunikasi di depan orang banyak dalam forum akademik. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memiliki rasa minder untuk kegiatan diskusi.

Adapun faktor pendukung implementasi model pembelajaran *TGT* adalah

a. Motivasi

Motivasi belajar merupakan suatu kunci untuk mencapai apa yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, memungkinkan ia akan berupaya keras untuk dapat mencapai tujuan yang ia kehendaki. Motivasi intrinsik bersumber dari dorongan batin yang ada pada diri individu itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik bersumber dari luar yang mendorong individu seperti adanya pujian dari orang lain, pengakuan, pesan moral, serta hadiah (Rismayanti et al., 2023).

Mahasiswa Prodi PGMI memiliki motivasi yang bagus untuk mengikuti pembelajaran Pengantar Studi Islam. Selain motivasi dari diri sendiri, mahasiswa juga mendapatkan motivasi secara konsisten dari dosennya.

b. Ketertarikan terhadap model pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan model ini menimbulkan ketertarikan mahasiswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana dalam hasil dokumentasi melalui penyebaran angket, menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan model *TGT* adalah seru karena ada permainan dan pertandingan. Selain itu, mahasiswa juga dibiasakan untuk berbicara sehingga dapat melatih kepercayaan dirinya. Dalam penelitian sebelumnya, model pembelajaran *TGT* juga terbukti memiliki daya tarik sehingga membuat peserta didik lebih giat dalam pembelajaran (Larasati et al., 2022).

D. KESIMPULAN

Berlandaskan berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata kuliah Pengantar Studi Islam dapat menuai hasil positif, yaitu mahasiswa terasah untuk lebih percaya diri. Di antara hambatan yang dihadapi dalam penggunaan model ini adalah jumlah mahasiswa yang terlalu banyak, terbatasnya ruangan, serta besarnya rasa minder yang dimiliki mahasiswa.

Sedangkan faktor pendukung untuk keberhasilan penerapan model TGT ini adalah adanya motivasi yang kuat dari diri mahasiswa dan dosen, serta adanya ketertarikan terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dengan berbagai upaya sebagai bentuk pendukung penelitian ini, mahasiswa dapat terlatih percaya dirinya melalui model pembelajaran ini.

E. REFERENSI

- Afifah, N. (2023). *Penerapan model cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan percaya diri (Self-Confidence) peserta didik pada mata pelajaran Fiqih Kelas 8F di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Dzikri, A. S. (2023). penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dalam meningkatkan minat baca peserta didik pada pelajaran PAI. In *Skripsi*.
- Ghaffar, J., Hidayah, N., Hasibuan, F., Hasibuan, R., & Harahap, R. (2022). Pengembangan Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MAN 2 Deli Serdang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 531–543.
- Hani, U. (2022). *Pengantar Studi Islam*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad arsyad Al-Banjary.
- Hayati, R., Harahap, J. Y., & Fitria, D. (2024). *Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Merespon pada Proses Perkuliahan*. 07(01), 4808–4813.
- Khoiriyah, I., Haryanto, S., & Retnaningsih, R. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Percaya Diri Siswa di Sekolah Dasar. *Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 71–94. <https://doi.org/10.30738/tuladha.v1i2.13498>
- Larasati, D. A., Sutirna, & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1015–1022. <https://doi.org/10.22460/jpmpi.v5i4.1015-1022>
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukabarja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)*. 3, 1–11.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.

- Rahmawati, E. T. (2023). *Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa*. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/26483/>
- Rismayanti, R., . M. A. R., . Q. K. E. A., & . L. A. F. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa The Influence of the Use of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.
- Sholeh, A. (2023). *Pengantar Studi Islam*. UIN Sunan Kalijaga.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Implementation of Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Increase Student Learning Activity in the .*
- Wulandari, D. A., Trianan, S. A., & Aufaa, M. A. (2024). *Peningkatan Karakter Percaya Diri pada Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. 8, 22470–22478.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>