



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTS AL MAARIF 01
SINGOSARI**

Siska Dwi Aulia¹, Indhra Musthofa², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: 122001011203@unisma.ac.id, 2indhra.musthofa@unisma.ac.id
3lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

In religious education, especially the Moral Creed, we often find students who do not understand the material. The main cause of learning is that teachers dominate learning activities by using the lecture method, causing students to become passive. Teams Games Tournament (TGT) is a cooperative learning model that uses tournaments to measure how well students understand the material they are learning. This research is quantitative with a quasi-experimental method. The population involved 313 students from class VIII MTs Almaarif01 Singosari. The research sample consisted of 70 students, who were divided into experimental and control classes. The data collection method uses tests and documentation. Data analysis uses validity and reliability tests; infrastructure tests use normality and homogeneity tests; and results tests use independent sample t-tests. This study shows that the Teams Games Tournament (TGT) model improves student learning outcomes, as evidenced by the learning outcomes of the experimental class, which showed an average score of 86.14 higher than the control class's average of 73.29. The results of statistical analysis using the independent sample t test showed that the value of sig (2-tailed) was $0.00 < 0.05$, so it can be concluded that there is a significant influence.

Kata Kunci: *model pembelajaran, teams games tournament (tgt), hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam keberadaan manusia, dan efektivitas pendidikan sangat tergantung pada seberapa baik sekolah dan madrasah mampu mengawasi proses belajar mengajar. Di sisi lain, belajar adalah proses di mana siswa dihadapkan pada berbagai situasi dan pengalaman, yang mengarah pada perubahan perilaku mereka yang berpotensi permanen dibandingkan dengan perilaku sebelumnya (Arif, 2013). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa unsur-unsur pembelajaran, di antaranya unsur yang tak terpisahkan adalah guru dan siswa. Pembelajaran pada dasarnya memerlukan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung atau tidak langsung. Kolaborasi antara guru dan siswa harus sejalan dengan tujuan pencapaian pembelajaran (Zaifullah, 2021).



Pendidikan Agama khususnya Akidah Akhlak, memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Tidak hanya penguasaan materi, pembelajaran Akidah Akhlak juga bertujuan menumbuhkan nilai-nilai keislaman dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya proses pembelajaran Akidah Akhlak seringkali dijumpai berbagai permasalahan seperti: model pembelajarannya kurang inovatif, kurangnya motivasi belajar, dan hasil belajarnya belum optimal (Meiliani, 2018). Penyebab utama dari permasalahan tersebut dalam pembelajaran adalah karena guru lebih banyak kegiatan pembelajaran yang mendominasi dengan menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan pembelajaran menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dalam pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan hendaknya lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan proses pembelajaran (Hadiyanto, 2019).

Dari pembahasan di atas bahwa diperlukan modifikasi model pembelajaran yang berpusat pada guru saat ini agar dapat beralih ke model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang lebih menekankan pada peran siswa. Pentingnya memilih model pembelajaran yang tepat, menarik, dan berhasil untuk memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menunjukkan peran yang efektif dengan mengelola kelas secara inovatif dan kreatif, terutama dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak (Salay, 2019). Model *Teams Games Tournament* adalah strategi pembelajaran kolaboratif yang menekankan pada pembelajaran kelompok. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi pelajaran dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang ditugaskan oleh guru. Dalam model pembelajaran ini, siswa bersaing untuk meraih skor, dan kelompok dengan skor tertinggi akan menerima penghargaan. Pendekatan pembelajaran ini terdiri dari empat fase, yakni: (1) penyajian oleh guru, (2) pembagian kelompok, (3) turnamen, dan (4) pemberian penghargaan. Keunggulan dari menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terletak pada keterlibatan seluruh siswa, yang membuat semua siswa berpartisipasi secara aktif (Zulfikar, 2019). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, perbedaan *Teams Games Tournament* telah ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya untuk meningkatkan motivasi belajar di berbagai mata pelajaran dan tingkat keterampilan.

Penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika bagi Siswa Kelas IV MI The Noor merupakan salah satu contoh dari penelitian (Sri Handayani, 2022). Hasil uji t sampel berpasangan penelitian, yang menunjukkan nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh model TGT pada motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya oleh (Aika Hasyim, Iwan Hermawan, dan Nur Aini Farida, 2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X TKR 1 SMKN 1 Cimalaya" perbedaan penelitian ini digunakan pada kelas X, dan mata pelajaran

yang digunakan adalah PAI. Berdasarkan temuan penelitian dengan menggunakan uji-t dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pemaparan kedua penelitian diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII MTs Al Maarif 01 Singosari”.

B. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan kuasi-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Dengan tujuan kelas VIII SMA Al Maarif 01 Singosari, penelitian ini dilakukan selama lima kali pertemuan di sekolah. Sampel yang diambil 70 siswa dan 313 siswa kelas VIII SMA Al Maarif 01 Singosari terdiri dari populasi. Dua kelas digunakan dalam penelitian ini: kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-C sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan pada saat pembelajaran dikelas dan menggunakan metode jigsaw. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas untuk uji prasyarat, dan *independent sampel t-test* untuk hasilnya yang digunakan dalam teknik analisis data dengan bantuan *SPSS for Windows 22*.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Hasil belajar siswa merupakan tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil kemampuan yang dimiliki siswa, yang tercermin dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sesuai dengan standar yang telah ditentukan (Turrohmah, 2017). Hasil belajar tersebut sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Sihombing (2021), menyatakan bahwa hasil belajar adalah istilah yang mengacu pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah berpartisipasi dalam mata pelajaran tertentu. Evaluasi hasil belajar diberikan dalam bentuk perspektif yang dapat disesuaikan dengan kesulitan akademik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dapat memberikan siswa agar lebih bertanggung jawab, percaya diri, menghargai terhadap sesama, disiplin, dan keterlibatan seluruh siswa dalam proses belajar (Yudianto, 2014). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian.

Dalam penelitian ini dipaparkan bahwa, hasil belajar model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat layak diterapkan untuk siswa. Namun, penelitian sebelumnya belum secara khusus membahas penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari. Penelitian ini difokuskan pada aspek tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII. Disamping itu, membuktikan bahwa hasil belajar siswa lebih maksimal dengan menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan pembelajaran konvensional seperti jigsaw. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang telah diberikan *Treatment* memperoleh nilai maksimal 100, nilai minimal 70 dan nilai rata-rata 8,668 dengan mengerjakan instrumen tes diakhir pembelajaran. Sedangkan, pada kelas kontrol menggunakan metode jigsaw memperoleh nilai lebih rendah dari kelas eksperimen dengan nilai maksimal 88, nilai minimal 55 dan nilai rata-rata 6,746 dengan mengerjakan instrumen tes yang sama tes yang sama diakhir pembelajaran.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa diketahui dengan dilakukannya uji hipotesis dengan uji *Independent Sampel T-test*. Dengan kriteria apabila nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka H_0 ditolak dan apabila nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka H_a diterima. Berdasarkan analisis uji hipotesis dengan uji *Independent Sampel T-test*, pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut bahwa adanya pengaruh yang signifikan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari, yang berarti (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Secara deskriptif, hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode jigsaw. Hal ini, dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang telah diberikan *Treatment* memperoleh nilai maksimal 100, nilai minimal 70 dan nilai rata-rata 8,668 dengan mengerjakan instrumen tes diakhir pembelajaran. Sedangkan, pada kelas kontrol menggunakan metode jigsaw memperoleh nilai lebih rendah dari kelas eksperimen dengan nilai maksimal 88, nilai minimal 55 dan nilai rata-rata 6,746 dengan mengerjakan instrumen tes yang sama tes yang sama diakhir pembelajaran.

Ada perbedaan dalam penelitian berdasarkan studi sebelumnya. Model *Teams Games Tournament* (TGT) telah ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya untuk meningkatkan motivasi belajar di berbagai mata pelajaran dan tingkat kelasnya. Penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika bagi Siswa Kelas IV MI The Noor" merupakan salah satu contoh dari penelitian (Sri Handayani, 2022).

Hasil uji t sampel berpasangan penelitian, yang menunjukkan nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$, mengarahkan peneliti pada kesimpulan bahwa ada model TGT pada motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya oleh (Hasyim, 2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X TKR 1 SMKN 1 Cimalaya” jenjang yang digunakan berbeda yaitu dikelas X, dan mata pelajaran yang digunakan yaitu PAI. Dengan hasil penelitian menggunakan uji t-test dengan hasil nilai signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari dua penelitian sebelumnya, adalah mungkin untuk menarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam kegiatan proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai pelajaran, termasuk matematika dan IPA. Selanjutnya, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diimplementasikan di beberapa jenjang pendidikan, antara lain perguruan tinggi, sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah dasar (SD/MI). Hasil penelitian ini menguatkan teori yang dikemukakan oleh Sriasih (2023), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga telah divalidasi oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Seperti yang terlihat dari hasil belajar yang telah dicapai siswa, tujuan utama dari pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah untuk mengoptimalkan pembelajaran siswa dan meningkatkan prestasi akademik. Untuk menilai pemahaman siswa tentang subjek yang telah mereka pelajari, model ini menugaskan siswa ke tim dan kemudian melakukan kompetisi antar tim. Dari kesimpulan diatas berdasarkan paparan data, hasil penelitian terdahulu, dan teori yang disampaikan menyatakan bahwa, adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari. Dan memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan model pembelajaran konvensional seperti jigsaw.

D. Kesimpulan

Hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan proses pembelajaran metode jigsaw, dengan rata-rata kelas kontrol memperoleh 73,29, menurut penelitian yang dilakukan di MTs Al Maarif 01 Singosari Malang. Sementara itu, hasil rata kelas eksperimen 86,14. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis uji independent sample t-test yang dihitung melalui *SPSS 22 for windows*. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dan

hasil statistik uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* yang menunjukkan hasil signifikansi $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari, yang berarti (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Daftar Rujukan

- Arif, Moh, dkk. (2013). Manajemen madrasah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan Islam. *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*
- Zaifullah, dkk. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Epistemé: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Meliani, Rizki. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Tematik".
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 3(3), 450107.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL).
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86-91.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hasyim, A., dkk. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 354-367
- Turrohmah, M. (2017). *Hubungan kompetensi profesional guru Qur'an hadist dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Sihombing, S., dkk. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 41-55.
- Yudianto, W. D. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330
- Sriasih. (2023) UPTD SMP Negeri 3 Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dalam *Journal "Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT)"*.