

PENGARUH MODEL TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PAI PADA KELAS VIII DI SMPN 7 BUKITTINGGIAlfiram Roza¹, Oktarina Yusra²^{1,2}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek BukittinggiEmail: alfiramiroza@gmail.com¹, oktarinayusra@gmail.com²

Abstrak: Rendahnya nilai siswa kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi pada mata pelajaran PAI. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ujian tengah semester dan cara belajar pada proses pembelajaran PAI. Salah satu upaya yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dengan desain *The Non Equivalent Control Group Desain*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 220 siswa, 31 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas control. Instrumen penelitian ini yaitu dalam bentuk tes soal pilihan ganda pada materi shalat jum'at dan shalat jama' qasar. Teknis analisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil hipotesis pertama perhitungan *paired samples test* pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI di Kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi sebesar 32,381 diperoleh dari nilai mean selisih rata-rata nilai *post test* dan *pree test* kelas eksperimen, hasil hipotesis kedua dan ketiga uji *independent samples test* dasar pengambilan keputusan jika nilai $[sig.(2-tailed) > 0,05]$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai $[Sig.(2-tailed) < 0,05]$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil output *independent samples test* diperoleh nilai $Sig.(2-tailed)$ sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model *Team Game Tournament* dengan metode konvensional dan pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* lebih baik dari menggunakan metode konvensional.

Kata Kunci: Model Team Game Tournament, Hasil Belajar

Abstract: The low scores of class VIII students at SMPN 7 Bukittinggi in PAI subjects. This can be seen from the low mid-semester exam scores and the way of studying in the PAI learning process. One effort that can overcome this is the learning process using the *Team Game Tournament* method to improve student learning outcomes in class VIII SMPN 7 Bukittinggi. This research uses quantitative research with a quasi-experimental type with the *Non Equivalent Control Group Design*. The sample in this study consisted of 220 students, 31 experimental class students and 30 control class students. The instrument for this research is in the form of a multiple choice question test on Friday prayers and Jama' Qasar prayers. Technical analysis uses the t-test. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of the first hypothesis of calculating the *paired samples test* on the influence of the *role playing* method on PAI learning outcomes in Class VIII SMPN 7 Bukittinggi were 32.381, obtained from the mean value of the difference between the average *post test* and *pre test* scores of the experimental class, the results the second and third

hypotheses are independent samples test basic decision making test if the value [sig.(2-tailed) > 0.05 then Ho is accepted and Ha is rejected, if the value [Sig.(2-tailed) < 0.05 then Ho is rejected and Ha accepted. From the output results of the independent samples test, a Sig (2-tailed) value of $0.00 < 0.05$ is obtained, so it can be concluded that Ha is accepted and Ho is rejected, meaning that there is a difference in learning outcomes using the Team Game Tournament model with conventional methods and learning using the Team Game Tournament model is more better than using conventional methods..

Keywords: *Team Game Tournament Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Kesuksesan proses belajar mengajar sangat bergantung pada penerapan strategi yang dipilih guru untuk mengajar didasarkan pada pemikiran mereka dan pengalaman pembelajaran mereka dalam lingkungan yang terus berubah. Pada dasarnya, strategi pembelajaran adalah metode yang digunakan guru untuk mengubah sikap dan tingkah laku siswa. (Bambang warsita, 2008 :267-268.) Strategi pembelajaran didasarkan pada teori belajar tertentu yang digunakan untuk menjelaskan konsep tersebut. (Abdul Majid, 2013: 7)

Strategi pembelajaran berbasis rekan adalah jenis pembelajaran aktif yang mendukung pembelajaran sesama siswa dan memberikan seluruh tanggung jawab pembelajaran kepada kelas. (Rita Kusuma, 2010)

Team Game Tournament adalah strategi pembelajaran yang dilakukan bersama teman atau kelompok dengan cara mengubah strategi pembelajaran yang berfokus pada hubungan dinamis dalam dan di luar kelas. Dalam strategi ini, guru membantu siswa dengan membantu mereka belajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Pada gilirannya, hasil belajar mereka dapat ditingkatkan. Menurut Meina (2010), siswa dapat lebih bebas menyuarakan pendapat mereka, menjadi lebih aktif saat belajar, dan melihat bagaimana strategi pembelajaran rekan memengaruhi hasil belajar mereka. (Sitti, 2016: 7)

Hasil penelitian Mulasiwi menunjukkan bahwa strategi pelajaran rekan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Mulasiwi, 2013). Priyono juga mendukung penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan rekan meningkatkan hasil belajar siswa (Priyon, 2010). Penelitian awal menemukan bahwa guru telah menggunakan model Team Game Tournament Terhadap pembelajaran PAI pada siswa di kelas VIII. Agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, dengan adanya model Team Game tournament ini siswa tidak pernah merasa bosan dan mengantuk di kelas bahkan Saat pelajaran berlangsung, tidak ada siswa yang keluar dari kelas. Ini menyebabkan siswa dapat memahami materi dengan baik,

yang mengakibatkan proses belajar lebih efektif dan akhirnya dapat meningkatkan nilai belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan mereka dan meningkatkan informasi dan strategi pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai tujuan organisasi, kegiatan, atau program, penting untuk mencapai efektivitas. Efektif terjadi ketika tujuan atau sasaran tertentu tercapai. (Rosalina, 2012: 3)

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menumbuhkan rasa solidaritas dan rasa menghargai antara anggota kelompoknya. Selain itu, karena guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik setelah materi selesai, model ini membuat siswa bersemangat selama proses pembelajaran. Karena ada kegiatan permainan berbentuk turnamen akademik, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini mendorong siswa untuk terus belajar. Diharapkan model pembelajaran kooperatif seperti *Team Game Tournament* (TGT) akan bermanfaat bagi siswa. Dengan harapan siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran..(Nyoman Sudimanhayasa, 2015:47)

METODE PENELITIAN

1. Rancangan penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang ingin menguji coba sesuatu dengan cara mengontrol beberapa hal untuk melihat hasil dari yang di uji cobakan tersebut.

2. Populasi dan sampel

Studi ini melibatkan semua siswa kelas VIII dari kelas VIII.1-VIII.7. di SMP 7 Bukittinggi

Populasi Siswa SMPN 7 Bukittinggi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
8.1	14	18	32
8.2	15	17	32
8.3	18	13	31

8.4	18	13	31
8.5	19	12	31
8.6	19	12	31
8.7	19	13	32
Jumlah	122	98	220

Sampel kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII.6	31 Siswa
2	VIII.7	32 Siswa
Jumlah		63 Siswa

Bagian kecil populasi yang diambil dengan cara tertentu untuk menunjukkan jumlah dan karakteristiknya disebut sampel. Penelitian menggunakan metode pengambilan sampel (Sandu, 2015: 64). Banyak metode pengambilan sampel dapat digunakan dalam penelitian. Karena populasi penelitian berjumlah 220 siswa, penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2010: 118).

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes objektif, tes hasil belajar dengan menggunakan lembar tes objektif.

1. Penyusunan tes

- Penyusunan kisi-kisi soal sesuai dengan silabus pembelajaran PAI.
- Menyusun item tes
- Selanjutnya melaksanakan tes

2. Uji coba tes

Sebelum melakukan uji coba tes, soal tes yang akan di ujikan harus terlebih dahulu di ujikan dikelas lain, dengan syarat yaitu karakteristik subjek uji coba harus sama dengan karakteristik subjek.

3. Analisis Item

Setelah melakukan uji coba tes selanjutnya soal harus di analisis untuk mendapatkan soal yang baik, dilakukannlah langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validitas Tes

Validitas tes merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalitan atau kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang dimaksudkan adalah tes. Sebuah tes dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur secara tepat, benar dan shahih dengan apa yang seharusnya diukur, untuk menentukan kevalidtan masing-masing *item* dapat digunakan rumus *Korelasi Product Moment*

4. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, analisis data akan dilakukan.

a. Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang mana nantinya dengan adanya uji prasyarat, akan dapat ditentukan statistik uji mana yang diperlukan dalam suatu penelitian nantinya.

Adapun uji prasyarat yang akan digunakan nantinya yaitu sebagai berikut: Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas VIII.6 & VIII.7 yang berjumlah 63 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan tes objektif, tes hasil belajar dengan menggunakan lembar tes objektif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan menggunakan rumus Shapiro wilk dalam versi 26 dari SPSS, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Hasil uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Eksperimen	.194	32	.038	.913	31	.063

	Kelas Kontrol	.194	31	.038	.913	31	.063
--	---------------	------	----	------	------	----	------

Nilai signifikansi dari pengujian *Sig.* Eksperimen yaitu $0,63 > 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi dari pengujian *Sig.* kelas kontrol yaitu $0,63 > 0,05$, Maka dapat disimpulkan nilai *Shapiro wilk* Angket dan Ulangan harian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Adapun hasil outputnya berikut ini:

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar PAI	Based on Mean	.607	1	40	.440
	Based on Median	.714	1	40	.403
	Based on Median and with adjusted df	.714	1	40.000	.403
	Based on trimmed mean	.669	1	40	.418

Diperoleh nilai sig. $0,440 > 0,05$. Nilai signifikansi lebih dari 0.05 bahwa dapat disimpulkan bahwa siswa kelas control dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau kedua kelas tersebut homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Berikut hasil outputnya:

Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Deviation			
Pair 1	PreeTest - PostTest	-32.381	14.458	3.155	-38.962	-25.800	-10.263	32	.000
Pair 2	PostTest - PreeTest	32.381	14.458	3.155	25.800	38.962	10.263	31	.000

diperoleh nilai *mean* yaitu perbedaan selisih nilai rata-rata pada *pree-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 32,381 dengan standar deviasi 14,458 dan nilai *t* hitung diperoleh sebesar 10,263 nilai Sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Maka hal ini membuktikan bahwa metode *Team Game Touenament* berpengaruh sebesar 32,381 terhadap hasil belajar PAI di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, guru menggunakan satu kelas yakni kelas VIII.6 & VIII.7 yang memiliki jumlah siswa 63 orang, Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Pengaruh penggunaan metode *Team Game Touenament* dari hasil perhitungan *paired samples test* diperoleh nilai *mean* yaitu perbedaan rata-rata sebelum penggunaan metode *Team Game Touenament* dan sesudah menggunakan metode *Team Game Touenament* sebesar 32,381. hal ini membuktikan bahwa metode *Team Game Touenament* berpengaruh terhadap hasil belajar PAI di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi.

Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode *Team Game Touenament* dapat dilihat dari hasil *independent samples test* nilai sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,00. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai Sig(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Keputusan hasil nilai sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas control. Pada perhitungan tersebut penggunaan metode *Team Game Touenament* lebih baik dari pada penggunaan metode konvensional dengan nilai sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil nilai tes kelas eksperimen yang menggunakan metode *Team Game Touenament* lebih baik dari pada hasil nilai tes kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan metode *Team Game Touenament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran berbasis *Team game tournament* yang diterapkan didalam kelas membuat siswa menjadi lebih aktif dan sangat antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara siswa dengan siswa yang lainnya. Siswa saling berdiskusi dengan teman sekelompoknya terkait materi yang telah dibagi, hal ini membuat siswa ikut berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan, siswa menjadi lebih paham menerima pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* hasil perhitungan *paired samples test* diperoleh mean 32,381 yaitu perbedaan rata-rata sebelum penggunaan metode *Team Game Tournament* dan sesudah penggunaan metode *Team Game Tournament* dan nilai t 10.263 hal ini membuktikan bahwa metode *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar PAI di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi. Dapat dilihat pada hasil belajar PAI siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol data hasil pada nilai *independent samples test*. Dasar pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai $\text{Sig}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hasil uji *independent samples test* diperoleh nilai $[\text{sig.}(2\text{-tailed}) 0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournament* dengan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Team Game Tournament* lebih baik dari pada penggunaan metode konvensional terhadap hasil belajar PAI di kelas VIII SMPN 7 Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani. 2006. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Abdul Rahmat. Excellent Learning. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: MQTV Publishing.
- Akmal Hawi. 2013. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andy Rizki Pratama, Deswalantri, Zulfani Sesmiarni, Khairuddin. 2022. *Pengaruh Penerapan Model Learning Cycle 5E Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Di Sma Negeri 4 Bukittinggi*, Jurnal Multidisiplin Ilmu, Vol. 1, No. 1.
- Asnawi, S. 2022. *Teori motivasi*, Jakarta: Studia press
- Dedi Rohendi, Heri Sutarno dan Nopiyanti. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK), ISSN 1979-9462 Vol. 3 No.1, FPMIPA UPI

Hasil observasi tanggal 7 Mai 2023

- Huvat. 2015. *Efektivitas Kerja Fasilitator Kecamatan Bagian Program PNPM Di Laham*, eJournal Pemerintahan Integratif, Volume 3, Nomor 1
- Irfandi. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres 12/79 Labbae Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*, Bandung: Alfabeta
- Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bineka Cipta Mohammad Daud Ali. 2010. *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers
- Muhaimin. 2008. *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhammad Alim. 2006. *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasirudin. 2009. *Pendidikan Tasawuf*, Semarang: RaSAIL Media Group.
- Nazarudin. 2007. *Managemen Pembelajaran (Implementasi Konsep Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Jogjakarta: Teras
- Nyoman Sudimanhayasa. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar , Partisipasi, Dan Sikap Siawa*, Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, Jilid 48, No. 1-3,
- Steers, R.M. 1985. *Efektivitas Organisasi: Suatu Perilaku, Cetakan Kedua, Terjemahan*. Jakarta: Erlangga
- Sugiwati. 2016. *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya*, (online), (ejournal.unesa.ac.id/article/3392/19/article.pdf diakses tanggal 16 Juli
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tanwey Gerson Ratumanan, *Belajar dan Pembelajaran*, Unesa University Press,
- TB. Aat Syafaat, dkk. 2008. *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja Juvenile Delinquency*, Jakarta: Rajawali Pers

- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli dan Sri Harmianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta
- Wasito, Hermawan. 1995. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada