

**Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament TGT Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar PAI di Fase F SMAN 2 Bayang Kecamatan
Bayang Kabupaten Pesisir Selatan**

Vira Hapena Putri¹, Ulva Rahmi²

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
email: virahapenaputri@gmail.com¹, ulvarahmi01@gmail.com²,

ABSTRACT

The results obtained in the descriptive analysis illustrate the effect of applying the tournament model of TGT team games. Based on the frequency distribution table 4.9, students experimental class of F1 phase were of high ability, i.e. 13 students who received scores in the ranges 0f 95-100. Meanwhile, one low-ability student received an average grade of 75-80. And moderate student is 12 and average marks are 90-95. At the same time in the control class of phase F2. Based on the frequency distribution table given in point 4.10, students have an average ability, i.e. 9 students at the average level of 80-85. At the same time there were 4 students with weak skills who received an average grade of 70-75. And there are 5 highly qualified students who scored average 95-100. As a result of the analysis, descriptive testing of the hypothesis, descriptive analysis received a sig value of 0.000 and it is less than 0.05 the show it more significant learning using the in learning Islamic religious education. In addition, the decision can also be seen in the table tcount >. To find the table values, the researcher used a t-distribution table 0.05, so the T-value of the experimental class was 86.144 > 0.05 and the T-value of the control class (F2) was 57.608 > 0.05 From the results of both points, ie. 86 144 > 57 608. So we can conclude that ho is rejected and Ha is accepted. Based on these calculations, the application of Team Games Tournament (TGT) learning model to PAI learning outcomes in Phase F of SMAN 2 Bayang, bayang piiri, pesiri selatan can be liked.

Keywords: *TGT Teams Games Tornament Learning Model, Studen Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Hasil yang diperoleh dalam analisis deskriptif menggambarkan pengaruh penerapan model turnamen permainan tim TGT. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 4.9 terlihat bahwa sebagian besar siswa pada kelas tes tahap F1 berkualifikasi tinggi yaitu sangat memenuhi syarat. 13 siswa yang mendapat nilai antara 0f 95-100. Sementara itu, satu siswa berkemampuan rendah memperoleh nilai rata-rata 75-80. Dan siswa sedang adalah 12 dan nilai rata-rata adalah 90-95. Sekaligus di kelas kontrol fase F2. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada poin 4.10 terlihat bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kisaran rata-rata, atau sedang. Sembilan siswa dengan rata-rata 80–85. Sebaliknya, empat siswa dengan keterampilan yang tidak memadai memperoleh

nilai rata-rata antara 70 dan 75. Selain itu, lima siswa yang sangat berbakat menerima rata-rata 95–100. Berdasarkan analisis pengujian hipotesis deskriptif terlihat bahwa analisis deskriptif menghasilkan nilai sig sebesar 0,000 dan kurang dari 0,05 sehingga menyebabkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). mempunyai pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan. Selain itu keputusannya juga ditunjukkan pada tabel thitung >. Untuk mencari nilai pada tabel tersebut Nilai T pada kelas eksperimen sebesar 86,144 > 0,05 dan nilai T pada kelas kontrol (F2) sebesar 57,608 > 0,05 karena peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil kedua poin tersebut yaitu 86 144 > 57 608. Dengan demikian dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Perhitungan tersebut digunakan untuk menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PAI SMAN 2 Bayang, bayang piiri, pesiri Selatan Tahap F dapat dipertimbangkan.

Kata Kunci : Model pembelajaran Teams Games Tournament TGT, Hasil Belajar Peserta Didik.

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil penelitian SMA Negeri 2 Bayang, metode ceramah yang diturunkan secara turun temurun masih digunakan oleh sebagian guru. Tidak dapat dipungkiri bahwa metode ceramah harus hadir dalam proses pembelajaran, namun harus berkembang seiring berjalannya waktu dalam interaksi dengan model pembelajaran lain yang secara alamiah berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan.

Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa masih memperhatikan suara dan wajah ketika belajar, meskipun ada

beberapa anak yang merasa sulit untuk fokus dalam jangka waktu yang lama. Pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, motivasi siswa sangat rendah dan menyebabkan kelesuan hendaknya dimunculkan agar siswa memahami apa yang telah dipelajarinya. Dalam mewujudkan pembelajaran yang ingin dapat tercapai. Upaya guru sebagai sumber belajar mempunyai tanggung jawab untuk menjadikan pembelajaran kreatif bagi siswa di kelas agar mereka termotivasi untuk belajar.

Metode yang dilakukan peneliti adalah kegiatan observasi pendahuluan, yaitu. mempelajari

keadaan sekolah saat ini. Lihat lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran dan lainnya. Peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan yang ada, salah satunya adalah pembelajaran di kelas terkesan membosankan dan hanya terfokus pada pengajaran guru untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Maka peneliti memperkenalkan model pembelajaran TGT yang dapat menyelesaikan kasus tersebut.

Model Pembelajaran

Kolaboratif TGT dibuat oleh Keith Edward dan David De Vries. Siswa lebih mudah belajar bila menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dalam kegiatan pembelajaran, mengutamakan kolaborasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Secara umum turnamen permainan beregu dapat digambarkan dalam tiga kata, yaitu:

1. Sebuah tim (skuad) yang terdiri dari empat atau lima siswa yang, dalam hal kedudukan akademis, jenis kelamin, ras, dan etnis,

mewakili seluruh kelas. Tujuan utama tim ini adalah memastikan setiap anggota tim memahami materi dan yang lebih penting siap memainkan permainan dengan baik.

2. Permainan dengan pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya untuk menilai apa yang telah dipelajari siswa di kelas dan melalui proyek kelompok.
3. Turning (Turning) merupakan struktur dimana permainan dimainkan

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metodologi eksperimental diterapkan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experimental design), yaitu desain dengan kelompok kontrol namun fungsi variabel kontrolnya tidak mencukupi, yaitu variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain nonequivalent control group design.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Bayang yang terletak di Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Ada dua kelas: total ada tiga puluh enam siswa di kelas tes fase F1 dan tiga puluh enam siswa di kelas referensi fase F2. Tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam dipastikan melalui tes pilihan

ganda yang terdiri dari dua puluh soal dalam metodologi penelitian ini.

a. Analisis Instrumen
 Pengumpulan Data yang Valid Instrumen yang divalidasi Penelitian ini menggabungkan semua alat yang digunakan peneliti lapangan untuk mengumpulkan data., yaitu formulir validasi pilihan ganda.

Tabel 4.1

Validator instrumen

No	Nama Dosen
1	Dr. Anita Indria., M.A
2	M.Hafiz., M.Pd
3	Saiful Yeri., M.Pd

Berdasarkan evaluasi, hasil uji validitas pertanyaan validator dapat disimpulkan bahwa: hasil analisis butir soal menggunakan rumus Aiken menggunakan aplikasi excel ditemukan 20 soal yang benar dan soal tersebut dinilai tinggi.

b. Hasil Uji Reliabilitas Soal
 Berikut temuan uji reliabilitas yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26:

Reliability Statistics

<u>Cronbachs Alpha</u>	N of Items
0,711	20

0,711 > 0,6 maka instrumen kuesioner handal (reliabel).

Berdasarkan hasil reliabilitas diatas dapat di ketahui bahwa nilai Cronbachs Alpha

c. Hasil tes mengenai tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.2
Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas Eksperimen

Kategori	Soal	Jumlah Soal
Sulit	-	0
Sedang	5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19 dan 20.	12
Mudah	1, 2, 3, 4, 7, 11, 16 dan 17.	8
	Jumlah	20

Tabel 4.3
Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas Kontrol

Kategori	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	-	0
Sedang	5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19 dan 20	12
Mudah	1, 2, 3, 4, 7, 11, 16 dan 17	8
	Jumlah	20

d. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Tabel 4.4
Tingkat Daya Pembeda Kelas Eksperimen

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Jelek	-	0
Sedang	5, 6 dan 12	3
Baik	8, 9, 13, 14 dan 18	5
Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 15, 16, 17 dan 20	12
	Jumlah Item	20

Tabel 4.5
Daya Pembeda Kelas Kontrol

Keterangan	Soal	Jumlah
Jelek	-	0
Sedang	5, 6 dan 12	3
Baik	8, 9, 13, 14 dan 18	5
Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 15, 16, 17 dan 20	12
Jumlah Item		20

2. Analisis Deskriptif

a. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

1. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Belajar Kelas Eksperimen (F1)

No	Nama Siswa	Post-test
1	AARON ZAIB	85
2	ADJIE KEVRYL NALDO	90
3	ASILLA FIRDAUZI	95
4	BUNGA KRISNA	95
5	CAHYO MUSDIRA	80
6	DIFA ANDIKA PUTRA	80
7	DWI ADHIKA PUTRA	80
8	ERIN NOVIA TRI	90
9	FADHILA TURRAHMI	90
10	FANDU RAHMA DANU	80
11	FAUNIA SEPYORI	95
12	FEBRI FEBIOLA	95
13	HALIFAH PUTRI	95
14	ILHAM RAMADHAN	90
15	KEVIN AFANDRA	95
16	KEYSA OLIVIA	95
17	M. IQBAL FERDIAN	80
18	MONALISA	90
19	MOZA AULIA ALKATRI	90
20	MUHAMMAD FIRGI	90
21	NABILA SAPUTRI	75
22	NAHDHATUL LAILA	95
23	NAUFAL SONY	80
24	NAZILLA	90
25	NURUL AFIFAH	90
26	QUINNA ADAM	95
27	RAGIL	90
28	SALSA BELLA GUSTRI	95
29	SASQIA RAMA PUTRI	95
30	STHEVANO	90
31	SUCI ANANTA PUTRI	95
32	YOGA AGUS DINATA	80
33	YUDHIA MARISKA	90
34	YUNISA PUTRI	95
35	ZUHAIR ZAIDAN	85

Berdasarkan hasil nilai siswa kelas F1 sangat tinggi, hanya 1 siswa yang masih belum mencapai KKM. Jadi dipastikan

model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) cocok digunakan pada fase F1.

Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Hasil Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi
1	70-75	73	4
2	75-80	78	5
3	80-85	83	9
4	85-90	87	4
5	90-95	93	4
6	95-100	98	5

Dari tabel distribusi frekuensi diatas terlihat paling banyak siswa mempunyai kemampuan tinggi yaitu. 13 siswa yang mendapat nilai rata-rata 95-100. Sedangkan

satu siswa dengan bentuk kurang baik mendapat nilai rata-rata 75-80. Dan siswa sedang adalah 12 dan nilai rata-rata adalah 90-95.

Tabel 4.9

Kategori Kontrol Hasil Posttest (F2)

No	Nama	Posttest Siswa
1	ANANDA LAURA	80
2	ANINDIA FIDELA	95
3	AQSA PUTRA YERISKI	75
4	CELSI	80
5	CHANTIKA	75
6	ELSA NURSAFITRI	70
7	FADIL ALAMSYAH	80
8	FAHMY FIRMANSYAH	70
9	FAREL RAYWAN	85
10	FAZEL FEBRIAN	90
11	FEBRI SASKIA	95
12	GERIA SUFI	85
13	LATHIFA ATHIRA	90
14	MAGRIBI ILLAHI	80
15	MAHARNI APZARA	95
16	MUHAMAD DAFFA	70
17	MUHAMAD IKBAL	80
18	MUHAMMAD HABIL	85
19	MUTIARA FAUZIAH	95
20	MUTIARA KASIH	95
21	NAZAFATUR RIZKI	90
22	NESA JUNIARA	85

23	RANDY KURNIA	80
24	REFLA HAINDRA	80
25	REGI NANDA	70
26	SENANDUNG HURUL	80
27	SEPTYA RAMADANI	75
28	TIARA NELDIA TAMA	90
29	WENI	75
30	WILKA SABANI	75
31	ZAHRA OKTAVIANI	80

Berdasarkan hasil kelas kontrol pada fase F2, terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai KKM.

Pada fase F guru PAI menetapkan KKM 80.

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Hasil Post-test Hasil Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi
1	70-75	73	4
2	75-80	78	5
3	80-85	83	9
4	85-90	87	4
5	90-95	93	4
6	95-100	98	5

Dinyatakan sebagian besar siswa mempunyai kemampuan rata-rata yaitu. 9 siswa dengan rentang nilai kelas 80-85. Sementara itu, terdapat 4 orang siswa yang keterampilannya lemah memperoleh hasil 70-75 sedangkan yang berprestasi berjumlah 5 yang memperoleh rata-rata 95-100.

1. Uji Prasyarat Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Tes ini dilakukan dengan menggunakan data skor tes pilihan ganda dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menerapkan uji normalitas menggunakan rumus Lillefors dengan menggunakan SPSS versi 26. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Eksperimen (F1)	,284	35	,028	,923	35	,028
Nilai Kontrol (F2)	,185	31	,024	,798	31	,024

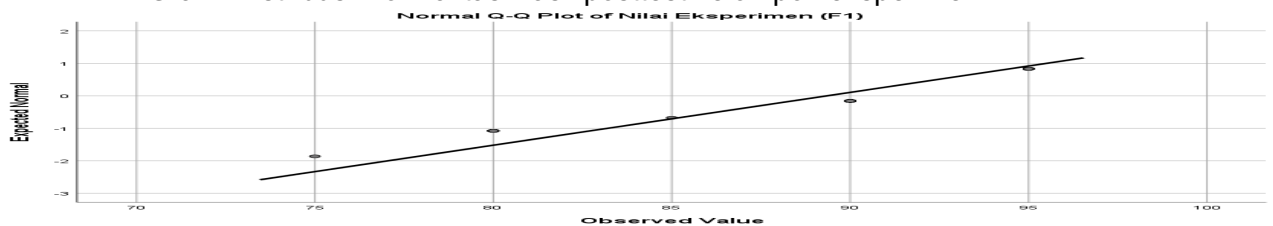
Sumber : output SPSS versi 26.

Berdasarkan uji normalitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan dari pengujian sig. Eksperimen yaitu $0,28 > 0,05$. Sedangkan nilai

pengujian sig kontrol yaitu $0,24 > 0,05$, maka dapat disimpulkan nilai kolmogrov smirnow eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Grafik 4.1

Grafik Distribusi Normalitas Hasil posttest kelompok eksperimen.

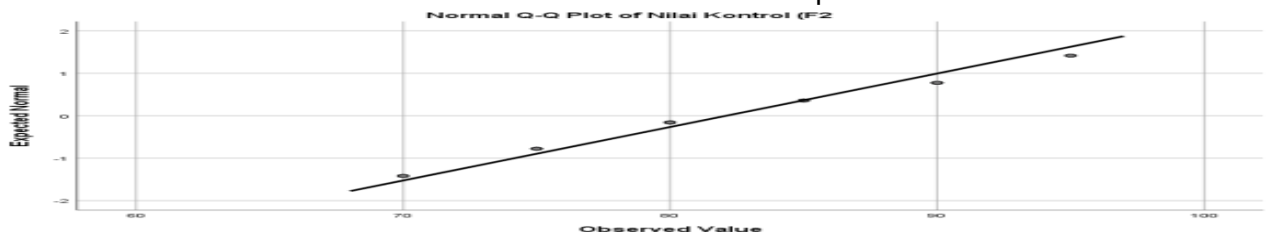


Berdasarkan informasi di atas menunjukkan titik-titik tersebut mendekat pada suatu garis lurus maupun kurva normal,

maka hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Grafik 4.2

Grafik Distribusi Normalitas Nilai Post Test Kelompok Kontrol



Berdasarkan Gambar di atas menunjukkan skor-skor tidak menjauh, tidak juga mendekati garis lurus sehingga data hasil

prestasi akademik siswa kelas kontrol dikatakan normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini bertujuan mengetahui apakah data memiliki varian homogen atau tidak menggunakan bantuan SPSS versi 26 hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	2,293	5	25	0,076
	Based on Median	,982	5	25	0,448
	Based on Median and with adjusted df	,982	5	17,189	0,457
	Based on trimmed mean	2,208	5	25	0,085

Sumber : output SPSS versi 26.

Data hasil homogen diketahui jika nilai signifikan $> 0,05$. Pada tabel 4.2 dapat diketahui nilai uji homogenitas menggunakan SPSS Versi 26 yaitu 0,085 sehingga data homogen $0,085 > 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Jika digunakan dua kategori sampling yang normal dan variasi homogen, menguji hipotesis dengan uji t atau SPSS, sehingga lebih mudah dalam menentukan data hipotesis itu sendiri. Berikut hasilnya:

Secara deskriptif terlihat bahwa hasil analisis deskriptif memberikan nilai sig bila kurang dari 0,05 dan setara dengan 0,000 maka H_0 ditolak

sedangkan H_a diterima. Temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam menggunakan Team Games Tournaments (TGTs) untuk pembelajaran kolaboratif lebih penting dalam pembelajaran, selain itu kemampuan pengambilan keputusan juga dilihat dari nilai thitung $> t_{tabel}$, sehingga nilai T-nilai kelas tes pelatihan (F1) sebesar $86,144 > 0,05$ kelas kontrol (F2) dari total nilai T-value $57,608 > 0,05$. Hasil kedua skor menunjukkan bahwa selisih skor kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $86,144 > 57,608$. Dengan demikian H_a diterima tetapi H_0 ditolak. Penerapan model

pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PAI di SMAN 2 Bayang Tahap F Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan diduga turut memberikan kontribusi terhadap hasil tersebut di atas.

D. Kesimpulan

Dari Hasil belajar PAI Tahap F SMAN 2 Bayang ditingkatkan melalui analisis data penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa: Temuan penelitian dibahas pada bagian ini. Penelitian ini tidak bersifat eksperimental. Desain kelompok kontrol non-ekuivalen digunakan dalam penelitian ini, yang melibatkan perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol.

Hasil yang diperoleh melalui analisis deskriptif menggambarkan pengaruh penerapan model turnamen permainan tim TGT Berdasarkan tabel distribusi

frekuensi pada Tabel 4.9 dapat dinyatakan bahwa sebagian besar siswa berada pada kelas eksperimen fase F1. dengan kemampuan tinggi yaitu 13 siswa yang mendapat nilai 95-100. Sedangkan satu siswa dengan bentuk kurang baik mendapat nilai rata-rata 75-80. Dan siswa sedang 12 dan nilai rata-rata 90-95. pada kelas kontrol tahap F2 terlihat bahwa sebagian besar siswa mempunyai kemampuan rata-rata yaitu cukup baik. 9 siswa dengan nilai 80-85. Sementara itu, terdapat 4 orang siswa yang keterampilannya lemah memperoleh hasil 70-75 sedangkan berprestasi adalah 5 yang memperoleh rata-rata 95-100.

Pengujian hipotesis secara deskriptif menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif diperoleh Signya 0,05 per 0,000 atau kurang, dalam hal ini H_a disetujui dan H_o ditolak. Temuan uji hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan agama Islam melalui model pembelajaran kolaboratif Team

Games Tournament (TGT) menghasilkan pembelajaran yang lebih signifikan. Selain itu pengambilan keputusan terlihat dari thitung > ttabel, artinya nilai thitung (F1) kelas eksperimen sebesar 86,144 > 0,05 dan nilai thitung (F2) kelas kontrol sebesar 57,608 > 0,05. Hasil kedua skor tersebut menunjukkan bahwa skor kelas eksperimen—86.144 > 57.608—lebih tinggi dibandingkan skor kelas kontrol. Dengan demikian dapat dikatakan H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa dapat digunakan bersama dengan TGT untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SMAN 2 Bayang Tahap F Bayang.

E. Daftar Pustaka

- Ariza, Hidra. 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Keaktifan Lokal. Benteng Di Era Globalisasi. Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat* Vol.4 No 2.
- E. Slavin, Robert. 2010. *Coopertive Learning: Teori Riset dan Praktik, Penerjemahan Narulita Yusron*. Bandung: Nusa Media.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- M.,D, Sarumaha. 2022. *Catatan berbagai metde & pengalaman mengajar dosen di perguruan tinggi* CV. Lutfi Gilang
- Majid, Abdul. 2018. *Oppimistrategia*. Bandung: Rosdakarya noored.
- Prastyo, Adirasa Hadi. 2021. *Bookchapter catatan pembelajaran dosen masa pandemi covid-19* Bandung: Nuta media.
- Purwanto, M. Ngalm. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.