

Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI

Siti Kurniawati¹, Santi Lisnawati², Sutisna³

Universitas Ibn Khaldun Bogor^{1,2,3}

stkurniawati17@gmail.com¹, santilisnawati@uika-bogor.ac.id²,
stn.sutisna@gmail.com³

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning method on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMAN 10 Bogor. This research includes experimental research. The population in this study included all class XI students at SMAN 10 Bogor consisting of 8 classes. Then from this population two classes were taken randomly to be used as research samples, namely class XI F as the experimental class and class XI H as the control class consisting of 30 students in each class. The instrument in this research uses pre-test and post-test questions that have been validated by experts, namely PAI subject teachers. Based on the research results, the average score obtained for the experimental class after treatment using the Teams Games Tournament method was 84.33. Meanwhile, the average score for the control class was 61.67. Next, it was tested using the t test with the SPSS statistics 26 for windows application, the results obtained were Sig. (2-tailed) of 0.000. This shows that the Sig (2-tailed) value is <0.005. So it can be concluded that there is a significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning method on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects.

Keywords: *Islamic Religious Education, learning methods, Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 10 Bogor. Penelitian ini termasuk penelitian Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI SMAN 10 Bogor yang terdiri dari 8 kelas. Kemudian dari populasi tersebut diambil dua kelas secara acak untuk dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas XI F sebagai kelas eksperimen dan kelas XI H sebagai kelas kontrol yang terdiri dari masing-masing kelas 30 siswa. Instrumen pada penelitian ini menggunakan soal pre-test dan post-test yang telah di validasi oleh ahli yaitu guru mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen setelah dilakukan treatment dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* adalah sebesar 84,33. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 61,67. Untuk selanjutnya di uji menggunakan uji t dengan aplikasi SPSS statistic 26 for windows, diperoleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) < 0.005. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, metode pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah bagian penting dari sistem pendidikan di banyak Negara yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar yakni suatu kegiatan membimbing, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan guru pendidikan Agama Islam secara berencana atau sadar dengan tujuan agar peserta didik bisa menumbuh kembangkan akidahnya melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT yang pada akhirnya mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia.(Ahyat 2017)

Pendidikan Agama Islam secara garis besar mengajarkan kepada para peserta didik bukan hanya mengenai ilmu pengetahuan tentang materi agama Islam saja, tetapi Pendidikan Agama Islam mengajarkan cara bersikap baik seperti apa, akhlak yang harus dimiliki seorang muslim seperti apa. Tujuan utama dari Pendidikan Agama Islam membentuk akhlak peserta didik agar sesuai dengan ajaran agama Islam. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan guru di sekolah yang bertujuan untuk membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan yang berkualitas ditunjang oleh keberadaan guru yang profesional. Sebab, berhasil atau tidak suatu pendidikan salah satunya dipengaruhi guru dalam memainkan perannya dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru yang maksimal dalam pembelajaran tersebut memiliki pengaruh dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya, yaitu dengan merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis.

Pendidikan yang berhasil ditandai salah satunya dengan hasil belajar siswa yang baik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Syafi'i hasil belajar adalah penilaian pendidikan siswa yang berkenaan tentang aspek kognitif atau penguasaan materi pelajaran(Syafi'i, Marfiyanto, and Rodiyah 2018). Sedangkan menurut Nawawi hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan individu dalam mengikuti pembelajaran yang diperoleh melalui evaluasi berupa tes dan dinyatakan dalam bentuk angka(Wiratmaja 2019).

Hasil belajar merupakan perubahan pada kemampuan siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tersebut bermakna perubahan yang lebih baik dari sebelumnya yang dihasilkan dari proses pembelajaran(Rasmuin and Islamiyah 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses

pembelajaran yang dapat diukur dengan tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dalam dan faktor luar, yang termasuk faktor dalam diantaranya yaitu faktor kesehatan dan faktor psikologis. Sedangkan faktor dari luar diantaranya faktor dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 10 Bogor dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa kelas XI masih banyak yang kurang antusias dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang masih mengobrol dengan temannya, masih bermain handphone, tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Keadaan seperti itu tidak efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan bertindak secara kritis terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan siswa tidak memahami materi pelajaran sehingga hasil belajarnya pun rendah. Banyak pula yang hasil belajarnya sudah optimal tetapi akhlaknya tidak mencerminkan agama Islam. Masalah-masalah tersebut yang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Menghadapi kenyataan tersebut, peneliti mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikannya. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode dalam kegiatan pembelajaran. Karena Untuk menuju keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satu komponen yang penting yaitu penggunaan metode dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode sangat diperlukan untuk menghantarkan pemahaman guru kepada siswanya, pendidikan yang baik dapat dihasilkan dari metode-metode yang baik, metode yang baik dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sehingga dengan pembelajaran yang efektif dan efisien hasil belajar siswa pun akan baik. Ada sebuah kaidah pendidikan yang populer yaitu "Al-Thariqatu Ahammu min al-Maddah" yang berarti metode itu dianggap penting daripada materi ajar (Padi 2018).

Metode pembelajaran adalah rangkaian tindakan yang dilakukan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran (Mufidah 2018). Metode pembelajaran merupakan cara atau jalan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran dengan metode-metode yang menarik agar materi pembelajaran dapat diserap oleh siswa. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat serta yang paling penting dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencari wasilah menuju Allah Swt. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang sangat menyenangkan ketika digunakan karena melibatkan siswa secara langsung. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah metode pembelajaran yang berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa dan dalam metode ini terdapat pertandingan (games) yang dapat mengasah pemahaman (kognitif) peserta didik dan terdapat reward sebagai penyemangat peserta didik

dalam sebuah pertandingan (Azis 2019). Kelebihan dari metode TGT ini diantaranya adalah 1) pembelajaran lebih menarik, bervariasi dan hidup 2) siswa dapat memahami materi dengan baik 3) hasil belajar siswa menjadi lebih baik 4) aktivitas belajar siswa tidak hanya mendapat materi dari pendidik saja tetapi siswa dapat mengeksplor materi lebih jauh lagi (Mukminah et al. 2020).

Beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu antara lain yang dilakukan oleh I Gd Gunarta dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA". Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Question Card dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (Mukminah et al. 2020). Penelitian kedua yang dilakukan oleh Hardimansyah yang berjudul "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Negeri Putusibau". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode TGT lebih efektif dan lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan dibuktikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Syafi'i et al. 2018)

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Mustamiroh, Akmal Sutja dan Siti Tiara Maulia yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi". Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar PPKn siswa (Mustamiroh 2023). Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi Fatimah Oktaviani dan Santi Lisnawati dengan judul "Pengaruh Metode *Joyfull Learning Teams Games Tournament* pada hasil belajar Akidah Akhlak di MTS PUI Bogor", penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dengan jenis quasi experimental design, dari penelitian tersebut didapat kesimpulan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik, hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 7,023 lebih besar dari t tabel 2,015 (Oktaviani and Lisnawati 2023). Dari penelitian-penelitian tersebut memiliki hasil yang sama bahwa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun belum ada yang meneliti terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa" Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 10 Bogor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Kusumastuti, Khoiron, and Achmadi 2020). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan dianalisis dengan menggunakan statistik (Sugiono 2018). Data dalam penelitian kuantitatif berbentuk angka dan di analisis dengan menggunakan statistik, sehingga metode ini disebut dengan kuantitatif. Menurut Gay, *et al.*, penelitian kuantitatif mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk deskripsi, penjelasan, produksi atau pengendalian beragam fenomena yang menarik (Santoso and Madiistriyatno 2021). Jadi penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan antar variabel yang menghasilkan data berupa angka dan dapat dianalisis dengan menggunakan statistik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain (Sugiono 2018). Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI SMAN 10 Bogor yang terdiri dari 321 siswa. teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *simplerandom sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas XI F sebagai kelas eksperimen (yang diberi treatment) dan kelas XI H sebagai kelas kontrol.

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Oktober 2023 sampai dengan bulan Maret 2024. Adapun tempat penelitian yaitu di SMAN 10 Bogor. Instrument dalam penelitian ini yaitu menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum tindakan dan *pos-test* adalah tes yang diberikan setelah tindakan. Tehknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan independent sampel t-test dengan aplikasi SPSS 26.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan bagian dari metode pembelajaran kooperatif learning yang melibatkan siswa. Metode TGT ini merupakan metode pembelajaran yang berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa dan dalam metode ini terdapat pertandingan (games) yang dapat mengasah pemahaman (kognitif) peserta didik dan terdapat reward sebagai penyemangat peserta didik dalam sebuah pertandingan.

Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar adalah pencapaian peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran disekolah berupa perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, yang meliputi perubahan dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam aspek kognitif (pengetahuan) sebelum dan sesudah dilakukan treatment menggunakan

metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mencakup pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan dan ditunjukkan dengan perolehan nilai tes akhir pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh menggunakan tes objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan pada dua kelas. Yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan (treatment) sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan (treatment) yaitu dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian Peneliti akan menjelaskan pembelajaran yang dilaksanakan pada dua kelas tersebut.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas kontrol yang terdiri dari 30 orang siswa di kelas XI H dilakukan dengan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Pada kegiatan pendahuluan pendidik memberikan sebuah apersepsi dan motivasi kepada siswa agar siswa fokus pada pembelajaran. Setelah itu pendidik memberikan soal pre-test yang berupa pertanyaan pilihan ganda, Setelah diberikan pre-test kemudian pendidik menjelaskan materi yang dipelajari dan siswa memperhatikan penjelasan pendidik dengan mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh pendidik. Kemudian pendidik meminta perwakilan siswa untuk membacakan rangkuman catatannya. Setelah proses pembelajaran selesai, pendidik melakukan post-test terhadap siswa untuk melihat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berikut hasil pre-test dan post-test kelas kontrol :

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas Kontrol

No.	Nama	Pre-test	Pos-test
1	Responden 1	60	70
2	Responden 2	50	60
3	Responden 3	60	60
4	Responden 4	50	50
5	Responden 5	60	70
6	Responden 6	50	60
7	Responden 7	60	70
8	Responden 8	50	60
9	Responden 9	60	50
10	Responden 10	60	80
11	Responden 11	50	60
12	Responden 12	40	60
13	Responden 13	40	50
14	Responden 14	70	70
15	Responden 15	60	70
16	Responden 16	60	60

17	Responden 17	60	70
18	Responden 18	60	60
19	Responden 19	50	50
20	Responden 20	60	60
21	Responden 21	60	70
22	Responden 22	40	40
23	Responden 23	70	60
24	Responden 24	60	70
25	Responden 25	50	70
26	Responden 26	70	70
27	Responden 27	50	60
28	Responden 28	50	60
29	Responden 29	60	60
30	Responden 30	40	50
Nilai Minimum		40	40
Nilai Maksimum		70	80
Nilai Rata-Rata		55.33	61.67

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kelas kontrol pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelas kontrol adalah 55,33 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 61,67. Selisih skor nilai pre-test dan post-test adalah 6,34. Artinya hasil belajar kelas kontrol terjadi peningkatan, akan tetapi peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan.

Kemudian Pembelajaran di kelas eksperimen yang terdiri dari 30 orang siswa di kelas XI F dilakukan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam kegiatan pendahuluan pendidik memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, kemudian memberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum memperoleh materi. Setelah dilakukan pre-test, pendidik memberikan perlakuan (treatment) khusus pada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran. Di dalam kegiatan inti, peserta didik memperhatikan penjelasan umum secara singkat oleh pendidik. Kemudian, pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok ditugaskan untuk mendalami materi melalui sumber buku paket PAI. Setelah itu, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dengan masing-masing kelompok bertanding menjawab kuis dalam tournament akademik yang telah disiapkan oleh pendidik. Setiap satu soal dalam kuis tersebut dijawab oleh setiap individu anggota kelompok tersebut. Kelompok yang mendapatkan hasil skor tertinggi karena jawabannya baik dan benar, maka kelompok tersebut mendapatkan hadiah dari pendidik.

Dari situlah peserta didik menjadi bersemangat dan berpikir untuk bisa menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan yang ada di kuis tersebut dengan baik dan benar. Setelah proses pembelajaran selesai, pendidik memberikan post-test terhadap peserta didik untuk melihat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang

telah dilakukan. Adapun hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Responden 1	70	100
2	Responden 2	60	80
3	Responden 3	80	100
4	Responden 4	60	80
5	Responden 5	60	70
6	Responden 6	70	90
7	Responden 7	50	80
8	Responden 8	80	90
9	Responden 9	60	70
10	Responden 10	60	70
11	Responden 11	80	80
12	Responden 12	60	80
13	Responden 13	90	100
14	Responden 14	70	80
15	Responden 15	60	70
16	Responden 16	70	90
17	Responden 17	60	90
18	Responden 18	70	80
19	Responden 19	50	70
20	Responden 20	80	90
21	Responden 21	40	90
22	Responden 22	50	80
23	Responden 23	70	100
24	Responden 24	60	80
25	Responden 25	40	80
26	Responden 26	80	100
27	Responden 27	70	90
28	Responden 28	60	90
29	Responden 29	70	80
30	Responden 30	50	80
Nilai Minimum		40	70
Nilai Maksimum		90	100
Nilai Rata-Rata		64.33	84.33

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 64,33 dan mengalami peningkatan setelah dilakukan post-test dengan nilai rata-rata adalah

84,33. Selisih skor pada nilai pre-test dan post-test adalah 20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibanding dengan kelas kontrol. Selanjutnya sebelum dilakukan uji analisis data, dilakukan terlebih dahulu uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data peneliti tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Uji normalitas adalah suatu pengujian yang bertujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Irawan 2021). Pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni: Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut ini :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar PAI	PreEksperimen	.120	30	.200	.908	30	.013
	PostEksperimen	.136	30	.161	.908	30	.013
	PreKontrol	.150	30	.083	.870	30	.002
	PostKontrol	.152	30	.075	.946	30	.132

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, terlihat pada kolmogrov-Smirnov diketahui bahwa nilai signifikansi pre-test eksperimen sebesar 0.200 dan post-test kelas eksperimen sebesar 0.161 artinya hasil dari pre-test dan post-test kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai signifikan > 0.05. Sedangkan hasil pre-test pada kelas kontrol sebesar 0.83 dan hasil post-test pada kelas kontrol sebesar 0.75 artinya hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0.05. Dapat disimpulkan bahwa pre-test dan pos-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah data di uji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal, maka uji persyaratan selanjutnya yang harus dilakukan adalah uji homogenitas. Pengujian ini

juga merupakan salah satu syarat yang perlu dilakukan sebelum dilakukannya uji hipotesis. Di dalam pengujian homogenitas, varian masing-masing skor post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dibandingkan. Dan di dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS statistic 26 for windows dengan taraf signifikansi 0.05. Data dinyatakan homogen apabila nilai Sig. lebih besar dari 0.05. Dari hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	1.218	1	58	.274
	Based on Median	.587	1	58	.447
	Based on Median and with adjusted df	.587	1	56.425	.447
	Based on trimmed mean	1.132	1	58	.292

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig. Based on Mean sebesar 0.274. Nilai tersebut lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, kedua uji persyaratan analisis hipotesis telah terpenuhi. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji persyaratan terpenuhi, maka selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Ha : Terdapat pengaruh penggunaan metode TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI
- Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t-test dengan Independen sample t-test untuk mengetahui pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan pada uji independen sample t-test apabila nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample t-test

Independent Samples Test		
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar PAI	Equal variances assumed	1.218	.274	9.499	58	.000	22.66667	2.38610	17.89036	27.44297
	Equal variances not assumed			9.499	57.368	.000	22.66667	2.38610	17.88924	27.44409

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.00. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0.05. Artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar PAI di kelas eksperimen yang menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan kelas control yang menggunakan metode konvensional. Maka dengan ini Hipotesis Nol (Ho) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini pada dasarnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI siswa. Dalam kegiatan pembelajaran PAI di SMAN 10 Bogor, siswa kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi sehingga hasil belajarnya pun rendah. Oleh karena itu, penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran PAI yang menarik keaktifan serta pemahaman siswa sehingga hasil belajarnya pun dapat meningkat. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari masing-masing nilai rata-rata setiap kelas.

Hasil penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberikan tantangan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, karena pendidik perlu mempersiapkan dengan matang kegiatan pembelajaran yang akan menggunakan metode TGT. Dengan metode tersebut, pendidik dapat mengetahui sejauh mana pembelajaran yang telah disiapkan dengan cara berbeda dan menarik dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan adanya perubahan hasil belajar yang signifikan, artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Keunggulan yang dimiliki metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah mampu melibatkan siswa, sehingga siswa antusias dan aktif dan mampu menumbuhkan sikap jujur, kerjasama, tanggungjawab serta persaingan sehat antar kelompok. (Rahmawati 2019).

Dari hasil belajar yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol yaitu kelas XI H dengan perolehan nilai rata-rata *pre-test* adalah 50,67 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 60,30. Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu kelas XI F diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 59,33 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 89,67. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas. Akan tetapi, kelas eksperimen yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran lebih tinggi nilai peningkatannya daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil perhitungan dengan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig.(2-tailed) < dari 0,05 maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Perolehan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) < dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 10 Bogor.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang bersifat monoton, kurang menyenangkan dan kurang bervariasi sehingga menjadikan siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas, sehingga hal itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan pembelajaran bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa bersemangat, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam penerapan metode tersebut, siswa dapat melatih daya saing mereka karena beromba-lomba untuk menjawab soal dengan jawaban yang benar. Hal tersebut memicu semangat siswa dalam bersungguh-sungguh memahami materi pembelajaran. Karena di akhir kegiatan pembelajaran, kelompok dengan perolehan skor tertinggi akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah dari pendidik. Dengan demikian hasil belajarnya pun meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran yang penulis sampaikan yaitu pertama bagi Guru, guru sebaiknya dapat memperhatikan metode, model, strategi, dan alokasi waktu dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, sehingga pencapaian hasil belajar siswa pun baik. Kedua bagi Siswa, diharapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan materi agar memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Ketiga bagi peneliti, diharapkan untuk mengembangkan kembali metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran lain di sekolah formal maupun non formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, Nur. 2017. "EDUSIANA : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam." *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 4(1):24–31.
- Azis, Rosmiati. 2019. "Hakikat & Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8(2):292–300.
- Irawan, Purna. 2021. "Pengaruh Pengawasan Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Irigasi Musi Rawas Dinas Pekerjaan Umum Pengairan Kabupaten Musi Rawas." *Iqtishaduna* 4(1):503–31. doi: 10.53888/iqtishaduna.v6i1.425.
- Kusumastuti, Adhi, ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Sleman: CV Budi Utama.
- Mufidah, Nuril. 2018. "Metode Pembelajaran Al-Ashwat." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4(2):199–218. doi: 10.14421/almahara.2018.042-03.
- Mukminah, Mukminah, Eka Fitriani, Mahsup Mahsup, and Syaharuddin Syaharuddin. 2020. "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi* 2(2):1. doi: 10.31764/justek.v2i2.3533.
- Oktaviani, Devi Fatimah, and Santi Lisnawati. 2023. "Pengaruh Metode Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournament Akhlak Di Mts Persatuan Ummat Islam (Pui) Kota Bogor." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 4(2):141–56. doi: 10.32832/idarah.v4i2.14445.
- Padi, Achmad. 2018. "Ath-Thoriqah Ahammu Minal Madah Dalam Perspektif KH. Hasyim Asy'ari Dan Operasionalisasi Dalam Pembelajaran Di STIT Raden Wijaya Mojokerto." *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction* 2(1):97–102. doi: 10.32616/pgr.v2.1.114.97-102.
- Rahmawati, Rafika. 2019. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)* 14(2):70–76. doi: 10.21831/jpk.v14i2.25169.
- Rasmuin, and Siti suwaibatul Islamiyah. 2020. "Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compositon (CIRC) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *Murobbi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 Nomor 2:171–82.
- Santoso, Imam, and Hariies Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Slameto. 2020. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. 6th ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 26th ed. Bandung: Alfabeta.

Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. 2018. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):115. doi: 10.32585/jkp.v2i2.114.

Wiratmaja. 2019. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA Cokorda Gede Anom Wiratmaja SMA Negeri 1 Denpasar Email: Fisikacokanom@gmail.Com PENDAHULUAN Peranan Pendidikan Sangat Penting Sekali Dalam Kehidupan Berban." *Jurnal Santiaji Pendidikan* 9(2).