

Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Learning Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI di SMPN 01 Sungai Pua

Febrizul Azmi¹, Wedra Aprison², Iswantir M³, Junaidi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: febrizulazmi123@gmail.com¹, wedraaprisoniain@gmail.com², Iswantir1976@yahoo.com³, junaidi.alhadi@gmail.com⁴

Abstract. *The low learning outcomes of students are the background to the problem in this research. Based on data on study results for the odd mid-semester exam for class VII students at SMPN 01 Sungai Pua for the 2022/2023 academic year, 62% of students had scores below the passing criteria. Because of this, updates were made to convey material to students, researchers implemented the TGT cooperative learning model to students in the learning process. The aim of this research is to determine the difference between the application of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model and conventional learning on PAI learning outcomes for class VII students at SMPN 01 Sugai Pua on the subject of Andalusia: The City of Islamic Civilization. From hypothesis testing using SPSS software, the significance score (2-tailed) = 0.010 < $\alpha = 0.05$ and the significance score (2-tailed) < α so that H0 is rejected. It can be concluded that "There is a significant difference in the application of the Cooperative Learning model of Teams Games Tournaments (TGT) type with conventional learning on the PAI learning outcomes of class VII students at SMPN 01 Sungai Pua for the 2022/2023 academic year on the subject of Andalusia: City of Islamic Civilization".*

Keywords: *Temas Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Religious Education*

Abstrak. Rendahnya hasil belajar peserta didik menjadi latarbelakang masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan dari data hasil belajar ujian tengah semester ganjil siswa kelas VII di SMPN 01 Sungai Pua tahun ajaran 2022/2023 terdapat 62% siswa memiliki nilai di bawah kriteria tuntas. Karena itu dilakukan pembaharuan menyampaikan materi kepada peserta didik, peneliti melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif learning TGT kepada murid dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan signifikan penerapan model pembelajaran Teams Games Turnaments (TGT) dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMPN 01 Sugai Pua pada pokok bahasan Andalusia: Kota peradaban Islam. Dari uji hipotesis memakai software SPSS didapatkan skor signifikansi (2-tailed) = 0.010 < $\alpha = 0.05$ dan nilai signifikansi (2-tailed) < α sehingga H0 ditolak. Bisa ditarik kesimpulan bahwasanya “Terdapat perbedaan signifikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Learning tipe Teams Games Turnaments (TGT) dengan pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMPN 01 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2022/2023 pada pokok bahasan Andalusia: Kota Peradaban Islam”.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, PAI

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan siswa dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana siswa mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Dengan demikian, PAI dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan pada aspek

pengetahuan saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek sikap dan keterampilan (Kemendikbud, 2019).

Berhubungan dengan hal tersebut, maka penguasaan materi PAI dan Budi Pekerti bagi siswa juga tak kalah penting. Jika siswa sudah menguasai dan memahami betul materi PAI dan Budi Pekerti serta benar-benar mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, maka tidak berlebihan jika dikatakan bahwa siswa tersebut sudah bisa membentengi diri dari hal-hal yang bersifat tidak baik. Semakin banyak siswa yang paham dan betul-betul mengamalkan ajaran agama sebagai implementasi dari materi PAI dan Budi Pekerti, semakin banyak pula yang bisa membentengi diri dari hal-hal yang berbau negatif. Dengan demikian, tidak salah jika dikatakan pemahaman dan pengamalan ajaran agama bisa mengarahkan para siswa selaku generasi penerus bangsa, menjadi individu yang taat dan kerap melaksanakan kegiatan-kegiatan positif. Dengan demikian pula bisa mengurangi angka kriminalitas di Indonesia yang miris nya selalu berpotensi naik dari tahun ke tahun.

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan yang menjadi usaha untuk menanamkan ajaran agama dalam hal ini pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah haruslah benar-benar bisa diserap oleh siswa. Sehingga mudah bagi siswa untuk mengamalkan yang telah diperolehnya dari pembelajaran PAI. Namun yang terjadi, banyak siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini. Salah satu penyebab kebosanan tersebut ialah kurang bervariasi nya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI dan Budi Pekerti saat mengajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami seorang individu, termasuk pengetahuan, membentuk sikap, kecakapan, dan penguasaan dalam diri siswa (Supardi, 2009). Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar, untuk itu diperlukan kreatifitas seorang guru dalam melakukan variasi model pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang menarik bagi siswa. Ketika menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat siswa akan memperoleh kenyamanan ketika belajar dan memberikan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dengan harapan memperoleh hasil belajar yang maksimal (Suryani Nunu, 2012). Pencapaian hasil prestasi belajar yang rendah menandai rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Winkel dalam Ahmad Susanto berpendapat tujuan pembelajaran yang disegn oleh pendidik sebelum melaksanakan

proses belajar dikelas memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang sukses dalam belajar ialah siswa yang tujuan belajarnya tercapai (Susanto, 2014). Berdasarkan ujian yang telah dilakukan khususnya pada mata pelajaran PAI menunjukkan bahwa pemahan siswa terhadap pembelajaran masih sangat rendah. Karena itu dilakukan pembaharuan menyampaikan materi kepada siswa, peneliti melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran kooperatif mengajarkan bertanggung jawab dan bekerja sama dalam proses pembelajaran untuk kesuksesan kelompok dan kemajuan belajar temannya, yang diperoleh ketika mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik (Trianto, 2014). Menurut Trianto model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT ini menggunakan turnamen akademik dan siswa akan memperoleh nilai kemajuan, sebagai wakil tim peserta didik akan berlomba dengan regu lain yang memiliki kinerja akademik setara dengan mereka. Slavin juga menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memakai turnamen akademik dan kuis-kuis, di mana peserta didik akan berkompetisi anantara kelompok satu dengan yang lainnya (Slavin, 2015).

Kemudian Isjoni mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan mendorong peserta didik mengerjakan sesuatu secara bersama dan saling bantu dengan yang lain sebagai satu kelompok, dan melahirkan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), untuk mendorong siswa ikut aktif ketika proses belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran tipe TGT ini dapat dijadikan pilihan yang efektif bagi guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar (Isjoni, 2015).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ialah eksperimen, menggunakan pedekatan kuantitatif, dan penelitian menggunakan desain The Static Group Comparison Design. Model design dapat dilihat seperti berikut:

Kelas	Perlakuan	Posttest
Esperimen	X	T2
Kontrol		T2

Prosedur:

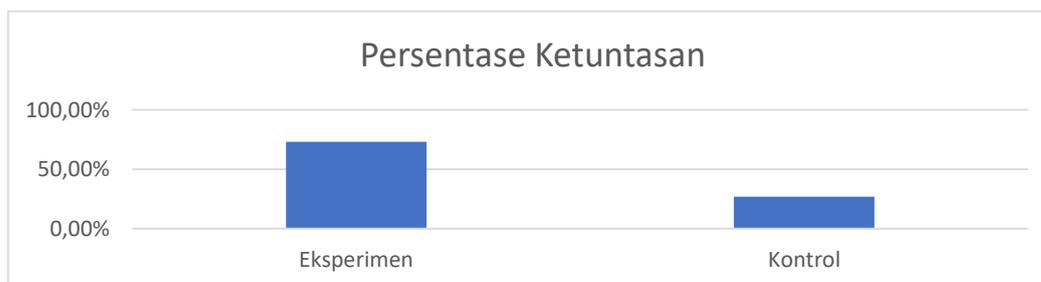
1. Pilih sampel dari populasi secara random.
2. Kemudian tentukan sampel penelitian
3. Pertahankan kondisi sampel tetap sama, kelas eksperimen diberi treatmen X.
4. Kemudian berikan posttes untuk kedua sampel
5. Tentukan dan cari perbedaan rata-rata kedua sampel
6. Terapkan tes statistic tertentu (Suryabrata, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji tes akhir oleh kedua sampel diperoleh data berikut ini:

Kelas	X	N	S	S ²	Xmax	Xmin
Eksperimen	80	26	11,22	126	95	60
Kontrol	71,54	26	11,55	133,54	95	55

Dapat dilihat beda rata-rata kedua kelas. Rata-rata kelas eksperimen = 80, dan kelas kontrol 71,54. Peneliti juga membandingkan persentasi ketuntasan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana persentasi ketuntasan peserta didik bisa diperhatikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Ketuntasan Siswa

Gambar di atas terlihat persentase ketuntasan peserta didik kelas eksperimen sebesar 73% sedangkan kelas kontrol sebesar 42%. Jadi dapat dikatakan persentase ketuntasan siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan uji analisis data menggunakan uji berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan statistik Kolmogorov-Smirnov Test yang dianalisis menggunakan Spotware SPSS. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila $Sig > \alpha$ maka data memiliki distribusi normal, dan apabila $Sig < \alpha$ maka dikatakan tidak distribusi normal. Hasil uji normalitas dengan uji statistik Kolmogorov-Smirnov tes yang dianalisis menggunakan Software SPSS disajikan sebagai berikut:

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa Eksperimen	,134	26	,200 [*]	,930	26	,077
Kontrol	,137	26	,200 [*]	,942	26	,151

a. Lilliefors Significance Correction
*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan perhitungan diperoleh angka signifikansi (2-tailed) $> \alpha$ dimana $0,200^* > 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, maka dilanjutkan uji homogenitas untuk melihat kedua kelompok data memiliki varian dari kelompok yang sama (Homogen). Dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi $> \alpha$ maka kedua varian dikatakan homogen, dan apabila nilai signifikansi $< \alpha$ maka kedua varian tidak sama atau heterogen. Setelah dilakukan uji homogenitas maka didapatkan output data uji homogenitas seperti berikut:

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,019	1	50	,892
	Based on Median	,000	1	50	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	49,314	1,000
	Based on trimmed mean	,009	1	50	,924

Terlihat dari table diperoleh angka signifikansi = 0,892, oleh karena angka signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ yaitu 0,05 maka bisa dikatakan bahwa kedua sampel memiliki varians homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui sampel memiliki distribusi normal dan varians homogen, maka selanjutnya melakukan uji independent t-tes. Perhitungan hipotesisnya dapat dilihat dalam gambar berikut:

		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 Siswa	Equal variances assumed	,019	,892	2,678	50	,010	8,462	3,159	2,116	14,808
	Equal variances not assumed			2,678	49,958	,010	8,462	3,159	2,115	14,808

Analisis data dengan Software SPSS diperoleh nilai *Sig* (2-tailed) = 0,010 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Artinya penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe Teams Games Turnaments berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan tes statistik diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas yang diberi perlakuan TGT, karena tipe TGT ini dapat menumbuhkan semangat belajar, siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan saling bekerja sama dengan teman kelompok. Oleh karena itu TGT ini dapat memberikan dampak baik dalam peningkatan hasil belajar siswa (Isjoni, 2013).

Hasil ini sesuai dengan pernyataan DeVries bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pola yang jelas dalam kegiatan pembelajarannya, mengajarkan kerja sama tim, dan kepedulian antar siswa sehingga memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami materi pelajaran (DeVries, 1980).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dibuktikan dengan uji-t menggunakan software SPSS diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.010 < \alpha = 0.05$ sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan signifikan penerapan model pembelajaran Kooperatif learning Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII di SMPN 01 Sungai Pua Tahun Ajaran 2022/2023 pada pokok bahasan Andalusia: Kota Peradaban Islam”.

DAFTAR REFERENSI

- Andy Riski Pratama, Salmi Wati, Rahmat Hidayat Hasan, Wilda Irsyad, & Iswandi Iswandi. (2023). Bayt Al-Hikmah: Pusat Kebijakan dan Warisan Ilmu Pengetahuan Islam dalam Peradaban Abad Pertengahan. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 2(2), 253–266. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v2i2.2122>
- David L. DeVries, (1980). *Teams-games-tournament The Team Learning Approach*
- Isjoni, (2015). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Robert E Slavin, (2015). *Cooperatif Learning*, ter. NarulitaYusron, Bandung: Nusa Media
- Siyoto, S. (2015). dkk.”. *Dasar Metodologi Penelitian*”. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Slavin, Robert E, (2013). *Model-Model Pengajaran Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata Sumadi, *Metodologi penelitian*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada).
- Suryani Nunuk, Leo Agung, (2012). *Strategi Belajar-Mengajar*, Yogyakarta: Ombak Dua
- Susanto Ahmad, (2014). *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Syah Darwyan dan Supardi, (2009). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Diadit Media
- Trianto, (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media Group