



Penggunaan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII di Mts Sa As-Solehhiyah Bojongsoang

Dewi Yasmin Apriliani

Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia

Email: dewiyasmin290401@gmail.com

Aji Setiaji

Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia

Email: ajisetiaji896@gmail.com

Eliva Sukma Cipta

Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia

Email: elivasukmacipta@uninus.ac.id

Correspondence E-mail (dewiyasmin290401@gmail.com)

Received: 2023-08-01; Accepted: 2023-08-15; Published: 2023-08-10

Abstrak

Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII di MTs SA As-Solehhiyah Bojongsoang Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang diamati, yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang stagnan. Data di lapangan menunjukkan bahwa hanya sepuluh persen dari dua puluh empat guru yang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, dan dari empat puluh enam siswa, hanya sepuluh orang yang lulus, sementara tiga puluh enam orang tidak lulus karena nilai yang tidak memuaskan. Temuan ini mengindikasikan perlunya modernisasi pendidikan melalui model pembelajaran TGT. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengevaluasi kemampuan awal siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang diajar

dengan menggunakan model TGT dibandingkan dengan model konvensional, 2) mengidentifikasi perbedaan hasil belajar kognitif antara kedua model tersebut, dan 3) membandingkan kemampuan kognitif awal antara kelas eksperimen (TGT) dan kelas kontrol (konvensional) pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan adalah soal *pre-test* dan *post-test* (delapan butir soal). Analisis data menggunakan *independent sample t-test* untuk tujuan pertama dan kedua, serta uji Mann-Whitney untuk tujuan ketiga. Hasil penelitian menunjukkan: 1) tidak terdapat perbedaan hasil kognitif awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (signifikansi 0,000); 2) terdapat perbedaan hasil kognitif akhir (signifikansi 0,000); dan 3) terdapat perbedaan peningkatan kognitif (signifikansi 0,000).

Kata kunci: Model Team Game Tournament, hasil belajar, Akidah Akhlak.

Abstract

The application of the Team Game Tournament (TGT) learning model aims to improve the cognitive learning outcomes of seventh grade students at MTs SA As-Solehhiyah Bojongsoang, Bandung Regency. This study was motivated by the low learning outcomes observed, which were caused by the use of stagnant learning models. Data from the field showed that only ten percent of the twenty-four teachers used varied learning models, and of the forty-six students, only ten passed, while thirty-six did not pass due to unsatisfactory grades. These findings indicate the need for modernization of education through TGT learning model. This study aims to: 1) evaluate the initial abilities of students in Akidah Akhlak subjects taught using the TGT model compared to the conventional model, 2) identify differences in cognitive learning outcomes between the two models, and 3) compare the initial cognitive abilities between the experimental class (TGT) and the control class (conventional) in Akidah Akhlak subjects. A quantitative approach with a quasi-experimental research design of nonequivalent control group design was used. The instruments used were pre-test and post-test questions (eight items). Data analysis used independent sample t-test for the first and second objectives, and Mann-Whitney test for the third objective. The results showed: 1) there is no difference in initial cognitive results between experimental and control classes (significance 0.000 630); 2) there is a difference in final

cognitive results (significance 0.000); and 3) there is a difference in cognitive improvement (significance 0.000).

Keywords: *Team Game Tournament Model, Learning Outcomes, Akidah Akhlak.*

A. Pendahuluan

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas belajar siswa ditandai dengan beberapa indikator antara lain kurangnya memahami materi yang disampaikan, kurangnya partisipasi peserta didik, selalu tertinggal (Lailatul Mufidah, 2015). Berkaitan dengan hal tersebut menurunnya hasil belajar menunjukkan ketidak sesuaian dengan tiga indikator merdeka belajar dimana seharusnya siswa itu memiliki indikator seperti partisipasi siswa-siswi dalam pendidikan yang merata, pembelajaran yang efektif dan tidak adanya keteringgalan dalam belajar (Yoga dan Rosyid, 2021).

Berkaitan dengan hal di atas, maka pendidikan sangat membutuhkan adanya pembaharuan dari berbagai aspek salah satunya pengembangan model pembelajaran, sehingga dapat membuat pendidikan jauh lebih baik lagi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang nantinya bisa menciptakan generasi emas yang membanggakan bagi Indonesia (Rahman, 2020). Berdasarkan hasil observasi partisipasi yang peneliti lakukan di MTs SA As-Solehhiyah kelas VII terdapat siswa yang masih rendah hasil belajar kognitifnya. Hal tersebut di buktikan dengan tidak terpenuhinya keterampilan intelektual yang hanya mencapai tingkat pemahaman saja.

Fenomena di atas tentunya memiliki beberapa faktor penyebab yang membuat hasil belajar kognitif di MTs SA As Solehhiyah menurun, pada dasarnya guru MTs SA As Solehhiyah masih menggunakan model pembelajaran yang tidak variatif atau monoton seperti model ceramah, Tanya jawab yang menyebabkan kebanyakan peserta didik dibiarkan untuk memecahkan masalah

secara individu, tidak berpartisipasi atau tidak berperan aktif dalam pembelajaran dan adanya ketertinggalan. Selaras dengan fakta yang ditemukan di lapangan dimana hanya 10% saja dari jumlah 24 guru yang mengajar di MTs SA As-Solehhiyah yang menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Juga selaras dengan hasil ujian harian siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dimana hanya 10 siswa saja yang tuntas dari jumlah siswa 36.

B. Metode

Dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan 2 kelompok yaitu, kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian untuk memperoleh data dari kedua kelompok tersebut maka diberikan tes awal dan tes akhir. Perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah perlakuan dalam proses pembelajaran, dimana kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Populasi yang akan digunakan pada saat penelitian adalah kelas VII di MTs SA As-Solehhiyah yang berjumlah 3 kelas dengan jumlah 72, serta sampel yang digunakan ada 46. Dalam pengambilan sampel teknik sampling yang digunakan yaitu *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* dikatakan *simple* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2022). Alasan menggunakan teknik *simple random sampling* adalah karena populasi pada penelitian ini bersifat kecil dan tidak terlalu banyak sehingga dapat dengan mudah menentukan sampel yang akan digunakan.

Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Table 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Sumber Data	Instrumen yang digunakan	Teknik Pengumpulan Data
1.	Pretest-posttest	Siswa	Lembar Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa	Tes Tulis
2.	Observasi	Siswa	Lembar Observasi	Observasi

Analisis data dari hasil penelitian ini berupa data kuantitatif dan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *postes*. Juga dalam teknik pengumpulan data ini, menggunakan alat bantu perhitungan dengan komputer yaitu IBM SPSS versi 24, merupakan salah satu yang digunakan dalam proses pengolahan, perhitungan analisis data secara sistematis. Adapun instrumen penelitian yang digunakan ialah uji validitas, uji reliabilitas, untuk pengujian asumsi-asumsi menggunakan uji normalitas, pengujian perbandingan menggunakan Uji N-Gain, dan untuk uji hipotesis menggunakan uji T independent jika berdistribusi normal dan menggunakan Mann Whitney jika berdistribusi tidak normal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model konvensional dan model TGT dapat dilihat dari peningkatan skor pretest dan posttest.

Uji N-Gain merupakan perbandingan skor gain yang diperoleh siswa dengan skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa (Sugiyono, 2015). Rumus g faktor (N-Gain) menurut (Meltzer, 2002) yaitu:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria penilaian skor N-Gain dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria penilaian skor N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3. Hasil rata-rata pretest, posttest dan skr N-Gain

	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretest	Posttest	N Gain	Pretest	Posttest	N Gain
\bar{x}	46.6363	84.1896	0.6	49.1205	40.8691	-0.4
Min	28.13	73.25	-0.16	.00	.00	-2.71
Max	81.25	100.00	1.00	84.37	70.80	.53

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jika kelas eksperimen mendapatkan hasil N-Gain skor sebesar 0,6 berdasarkan ketentuan kategori penilaian N-Gain skor pada tabel 3.9 maka untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup efektif atau sedang. Sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan hasil N-gain skor sebesar -0,4 berdasarkan ketentuan kategori penilaian N-Gain skor pada tabel 3.9 maka untuk kelas kontrol mengalami peningkatan yang tidak efektif atau rendah.

2. Pembahasan

a. Perbedaan Kemampuan Awal Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan hasil analisis data untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal hasil belajar kognitif siswa maka dilakukan *test*. Perbedaan kemampuan awal hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan model TGT, dapat dilihat

berdasarkan nilai Sig.(2 tailed) yang diperoleh. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T Test dengan SPSS versi 24 di dapatkan nilai sig.(2-tailed) *equal variances assumed* Sebesar 0.630, Berdasarkan ketentuan jika nilai sig.(2-tailed) lebih besar dari 0.05 maka hipotesis dinyatakan H0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan awal hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan model TGT.

Juga diperkuat dengan nilai hasil rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen mendapat rata-rata 46.6363 dan kelas kontrol mendapat rata-rata 49.1205, hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada taraf yang sama.

b. Perbedaan Capaian Hasil Belajar Kognitif Siswa

Setelah melakukan tes awal (*pretest*), maka kemudian dilakukan tes akhir atau *posttest* dengan jumlah butir soal sebanyak 6 soal. Perbedaan capaian hasil belajar kognitif siswa ini dapat dilihat berdasarkan hasil *posttest* yang sudah dikerjakan siswa dan dilakukan uji menggunakan uji Independent Sample T-Test karena data berdistribusi normal. Dimana nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$, berdasarkan ketentuan jika nilai sig.(2 tailed) lebih kecil dari 0.05 maka H1 diterima. Artinya untuk soal *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan capaian hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan model TGT.

Pengambilan keputusan hasil uji *independent sample t test* juga diperkuat dengan hasil rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen mendapat rata-rata 84.1896 dan kelas kontrol mendapat rata-rata 40.8691, hal tersebut membuktikan bahwa dengan adanya perlakuan menggunakan

model Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar kognitiv siswa.

c. Perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model TGT dengan model konvensional

Perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan model TGT dapat diketahui berdasarkan nilai N-Gain skor. Dimana untuk kelas eksperimen mendapat skor N-Gain sebesar 0.6 dan kelas kontrol mendapatkan skor N-Gain sebesar -0.4, berdasarkan hal tersebut maka untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup efektif dengan kategori sedang, sedangkan untuk kelas kontrol mengalami peningkatan yang tidak efektif dengan kategori rendah. Selain itu, dilakukan juga uji hipotesis terhadap skor N-Gain dengan menggunakan uji Mann Whitney karena data berdistribusi tidak normal, maka diperoleh hasil Asymp Sig.(2 Tailed) sebesar 0.000, berdasarkan ketentuan jika nilai Asymp Sig.(2 Tailed) kurang dari 0.05 maka dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan atau H1 diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak antara siswa yang belajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang belajar menggunakan model TGT.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang didapatkan dan analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini maka yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara siswa yang belajar menggunakan model Team Games Tournament dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional, dengan nilai Sig.(2-tailed) dari equal variances assumed sebesar 0.630. juga diperkuat dengan hasil rata-rata kelas eksperimen sebesar

46.6363 dan kelas kontrol mendapat rata-rata sebesar 49.1205. Maka H_0 diterima.

2. Terdapat perbedaan capaian akhir antara siswa yang belajar menggunakan model Team Games Tournament dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional, dengan nilai Sig.(2-tailed) dari equal variances assumed sebesar 0.000. juga diperkuat dengan hasil rata-rata kelas eksperimen sebesar 84.1896 dan kelas kontrol mendapat rata-rata sebesar 40.8691. Maka H_1 diterima.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa antara siswa yang belajar menggunakan model Team Games Tournament dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional, dengan hasil uji hipotesis dengan Mann Witney nilai Sig.(2-tailed) dari equal variances assumed sebesar 0.000. juga diperkuat dengan hasil skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 0.6 dengan kategori sedang atau cukup efektif dan kelas kontrol mendapat skor N-Gain sebesar -0.4 dengan kategori rendah atau tidak efektif. Maka H_1 diterima.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar kognitif siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat. Dengan digunakannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Daftar Pustaka

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindi.
- Dahar, R. . (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga, 118.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi AnalisisMultivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hariyanto, A. (2019). *Team Games Tunament (TGT) and JIGSAW melalui pendekatan saintifik (1st ed.)*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Hartono, R. (2013). *Ragam model dan strtegi mengajar yang mudah diterima murid (A. A. Mutaqin (ed.))*. Yogyakarta: KAKTUS.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husin, B. I. (2018). *Strategi Cooverative Learning Dalam Prespektif Pendidikan Islam*. *Jurnal Ilmiah AL MADRASAH*, 3(1), 10.
- Lailatul Mufidah, B. (2015). *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Kediri: Institut Agama Islam Tribakti, 1, 1.
- Matondang, Z. (2009). *Pengujian Homogenitas Varians Data*. Medan: Taburasa PPS, UNIMED.
- Meltzer, D. (2002). *The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Grains in Physic: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostice Pretest Scores*. *American Journal of Physics*, 70(12).
- Rahman, M. L. (2020). "Model Pengembangan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Philip. B. Crosby,," *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 2, no. 1.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. In Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2013). *Model-model pengajaran & pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 13.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Peaktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Solihin, R. (2021). *Akidah Akhlak Dalam Prespektif Pembelajaran di Madrasan Ibtidaiyah (Abdul (ed.); 1st ed.)*. Indramayu: Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (T. Surjaman (ed.); 19th ed.)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. dan A. R. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 7.

- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. In Bandung: Alfabeta (2nd ed.).
- Sunenti, H. I. R. dan D. (2017). Strategi Pembelajaran Pembelajaran, PQ4R, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. 4(1), 85–96.
- Suyanto, A. D. (2012). *Bagaimana menjadi calon guru dan guru profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo.