
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024

Ahmad Fahrurrozi^{1*}, Iwan Fitriani¹, Purna Wirawan²

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

²Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*Corresponding Author: Ahmadfahrurrozi1121@gmail.com

Article History

Received : February 06th, 2024

Revised : March 17th, 2024

Accepted : April 19th, 2024

Abstract: Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 1) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, 2) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, 3) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan agama Islam. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* secara simpultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi ataupun hasil belajar siswa/siswi.

Keywords: Model Pembelajaran Kooperatif, Motivasi Belajar, Tipe Team Games Tournament.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga didalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar (Dewi Lakkiran, 2015). Pendidikan menjadi tolak ukur dari bangsa itu sendiri (Handayani, 2022). Menyadari pentingnya hal tersebut, maka pendidikan harus ditanamkan atau diajarkan terhadap anak sejak usia dini hingga dewasa.

Pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu. Pendidikan islam merupakan upaya mengembangkan seluruh potensi individu dan sosial manusia berdasarkan ajaran islam. Belajar Agama Islam adalah

mempelajari dan mendalami ajaran agama sebagai bekal berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Tsaniyatus Sa'diyah, 2022).

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (hablun minallah wa hablun minannas). Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu. (Agustina et al., 2020) Sedangkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur

sistematik (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung. (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Mengingat pentingnya peranan PAI dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, maka pengajaran PAI di sekolah perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang serius. Siswa di sekolah perlu untuk menguasai pelajaran PAI dan diharapkan memiliki hasil belajar PAI yang tinggi. Sejalan dengan apa yang sudah diuraikan diatas, hasil observasi awal peneliti di SMA Plus Munirul Arifin NW Praya yaitu dengan mewawancarai para siswa, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan walaupun pernah menerapkan pembelajaran kelompok, tapi sebatas untuk mengerjakan latihan soal. Selain itu, dari hasil pantauan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran dilakukan tingkat intraksi antara guru dengan murid, dan antara murid dengan murid dalam proses pembelajaran kurang, ini terbukti dengan minimnya siswa yang bertanya dan mengerjakan latihan yang diberikan guru pelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga membangun suasana belajar yang cenderung kaku selain itu, terlihat masih banyak anak yang melamun dan tidak memperhatikan pelajaran saat guru menjelaskan, terlebih siswa yang duduknya dideretkan bangku belakang, padahal jam pelajaran baru dimulai.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Plus Munirul Arifin NW Praya juga menunjukkan bahwa PAI masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang ditakuti

dan sulit di mengerti oleh sebagian besar siswa. Menurut salah satu guru PAI kendala lain yang dialami adalah siswa yang mudah lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga guru kesulitan dalam melanjutkan materi selanjutnya. Dan juga karna kurangnya pengetahuan, minat, semangat siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya kelas XI dalam mengikuti proses belajar serta sulit menerima dan memahami pelajaran PAI yang diberikan sehingga siswa yang memiliki gaya belajar visual akan menjadi sangat bosan apalagi memakai metode ceramah.

Maka, alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan permasalahan diatas ialah dengan cara menerapkan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran kooperatif ini, siswa-siswa saling berkompetisi dengan siswa dari kelompok lain agar dapat memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya dan meningkatkan keaktifan siswa sebagai akibat penerapan pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Penerapan model ini (TGT) dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangkai mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (Sudimahayasa, 2015)

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. (Andriani & Rasto,

2019) Motivasi merupakan indikator penggerak yang fungsinya memberikan suport internal yang kuat guna pencapaian tujuan dalam proses pendidikan, hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan motivasi memiliki kekuatan sangat dahsyat dalam proses pembelajaran (Arifin, 2020)

Hal ini terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam memahami konsep PAI sehingga banyak terjadi kesalahan dalam pengerjaan soal-soal yang terkait dengan konsep tersebut. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa (skor) baik dalam ulangan harian maupun ulangan semester. Oleh karena itu, banyak sekali siswa yang mendapatkan nilai semester dibawah KKM. Maka diperlukan suatu model pembelajaran dan strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut.

Model Pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan). (Mahardi et al., 2019) Dengan adanya team games tournament suatu pembelajaran dapat menjadikan siswa pasif menjadi lebih aktif, membangun percaya diri siswa, serta membuat semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Uraian di atas menjadi dasar bagi peneliti untuk mencoba menerapkan suatu alternatif perlakuan atau tindakan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Melihat kebutuhan akan adanya intraksi dan kerja sama dalam proses pembelajaran, peneliti memilih pembelajaran kooperatif sebagai alternatif. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar. (Nasruddin, 2019) Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). (Amaluddin et al., 2022)

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus

ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Hasanah et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. (Adiputra & Heryadi, 2021) TGT merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi siswa agar tidak pasif dan juga tidak bosan pada proses pembelajaran (Ulfia, 2019). Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas (Setiawan & Lastya, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memang membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pembelajaran sehingga guru harus bisa memanfaatkan waktu yang tersedia terkait dengan materi yang diajarkan. (Cahyaningsih, 2017)

Pada uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang peneliti gunakan disini adalah *Pretest-posttest with control group design* (Desain *Pretest-posttest* dengan kelompok kontrol). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket. Pengumpulan data melalui tes yang diberikan kepada peserta didik yang sudah diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Sedangkan untuk Teknik angket menggunakan angket tertutup yang sudah ada jawabannya. Para responden tinggal memilih jawaban sesuai pengetahuannya. Angket ini terdiri dari dua macam yaitu quisioner tentang model *team games tournament* sebagai variable x

nya dan juga motivasi dan hasil belajar sebagai variable y nya. Instrumen penelitian terdiri dari pedoman wawancara, *checklist* (lembar cek), angket/kuesioner dengan skala likret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

a. Tes

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen dengan bantuan SPSS 24.0 yang secara otomatis akan terbaca dengan jelas data yang sudah

dimasukkan. Dari pernyataan nomor satu samapi dua puluh pernyataan. Selanjutnya dengan analisis validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*. Untuk mengetahui jumlah kuadrat skor tiap butir soal dan jumlah kuadrat skor total. Keriteria koefisien korelasi (r) adalah jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikan 5% instrumen tersebut valid. Untuk mengetahui apakah tiap-tiap butir soal yang sudah di masukkan ke dalam bantuan aplikasi SPSS 24.0 secara otomatis data tersebut akan terbaca sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Instrumen Pilihan Ganda

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
P1	0,507	0,444	Valid
P2	0,446	0,444	Valid
P3	0,700	0,444	Valid
P4	0,666	0,444	Valid
P5	0,635	0,444	Valid
P6	0,567	0,444	Valid
P7	0,584	0,444	Valid
P8	0,448	0,444	Valid
P9	0,445	0,444	Valid
P10	0,469	0,444	Valid
P11	0,698	0,444	Valid
P12	0,635	0,444	Valid
P13	0,662	0,444	Valid
P14	0,614	0,444	Valid
P15	0,614	0,444	Valid
P16	0,477	0,444	Valid
P17	0,802	0,444	Valid
P18	0,695	0,444	Valid
P19	0,724	0,444	Valid
P20	0,621	0,444	Valid

Interpretasi hasil:

Prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut:

- Menentukan taraf signifikansi. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05). Jika $\text{sig} > 0,05$ maka item pernyataan valid dan Jika $\text{sig} < 0,05$ maka item pernyataan tidak valid
- Menentukan r tabel, nilai r tabel yang di dapatkan dari tabel r dengan jumlah responden sebanyak 22 orang yaitu sebesar 0,444
- Pengambilan keputusan.

Berdasarkan r tabel

a) Tes Pilihan Ganda

Nilai pearson correlation yang diperoleh pada item pernyataan nomor 1 sebesar r hitung 0,507 $>$ r tabel 0,444, maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 2 sebesar r hitung 0,446 $>$ r tabel 0,444 maka item nyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 3 sebesar r hitung 0,700 $>$ r tabel 0,444, maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 4 sebesar r hitung 0,666 $>$ r tabel 0,444, maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 5 sebesar r hitung 0,635 $>$ r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 6 sebesar r hitung 0,567 $>$ 0,444 maka

item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 7 sebesar r hitung 0,584 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 8 sebesar r hitung 0,448 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 9 sebesar r hitung 0,445 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 10 sebesar r hitung 0,469 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 11 sebesar r hitung 0,698 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 12 sebesar r hitung 0,635 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 13 sebesar r hitung 0,662 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 14 sebesar r hitung 0,614 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 15 sebesar r hitung 0,614 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 16 sebesar r hitung 0,447 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 17 sebesar r hitung 0,802 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 18 sebesar r hitung 0,695 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Selanjutnya pernyataan nomor 19 sebesar r hitung 0,724 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid. Dan

selanjutnya pernyataan nomor 20 sebesar r hitung 0,621 > r tabel 0,444 maka item dinyatakan valid.

2. Hasil Uji Realibilitas Instrumen

a. Tes

Hasil uji Reliabelitas merupakan ketetapan suatu alat ukur (instrumen) dalam menghasilkan hasil yang relatif sama walaupun pengukuran dilakukan pada subjek dan waktu yang berbeda. Kata realibilitas juga sering disebut ajeg, konsisten dan keandalan. Instrumen yang baik adalah instrumen yang memenuhi syarat reliabelitas. Instrumen dikatakan memiliki reliabelitas tinggi jika nilai tingkat reliabelitas $\geq 0,7$, namun juga dapat ditolerir sampai dengan 0,5. Selain itu juga pengambilan keputusannya dapat dilakukan dengan membandingkan nilai alfa cronbach dengan r tabel.

Walaupun instrumen sudah pernah dilakukan pengujian lagi apabila digunakan pada kondisi atau keadaan yang berbeda sehingga instrumen dapat lebih dipercaya dalam menghasilkan data yang relatif sama pada keadaan yang berbeda tersebut. Selain pengambilan keputusan dengan cara membandingkan nilai reliabelitas dengan r tabel dan patokan nilai reliabelitas sebesar $\geq 0,7$, juga biasanya untuk menilai reliabelitas instrumen dengan menggunakan koefisien reliabelitas.

Tabel 2. Case Processing Summary Tes Pilihan Ganda: All Variables

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded	0	,0
	Total	20	100,0

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa semua variabel yang jumlahnya 22 responden dapat dilihat dari Tabel di atas. Maka dari itu selanjutnya melakukan analisis Reliabelitas Statistik.

Tabel 3. Reliability Statistics Tes Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,867	20

Berdasarkan hasil interpretasi

Prosedur pengujiannya adalah

- a) Menentukan r tabel Nilai r tabel yang didapatkan dari r tabel dengan jumlah

responden sebanyak 22 orang yaitu sebesar 0,444.

- b) Menentukan batas tolerir nilai reliabilitasnya yaitu sebesar 0,7.

c) Pengambilan keputusan

Berdasarkan r tabel

Jika nilai Alfa Cronbach $\geq r$ tabel maka instrumen reliabel. Sebaliknya jika nilai Alfa Cronbach $< r$ tabel maka instrumen tidak reliabel. Nilai Cronbach's Alfa yang di peroleh dalam uji pilihan ganda sebesar $0,867 \geq 0,444$ (alfa $> r$ tabel). Maka instrumen dinyatakan reliabel.

Berdasarkan tolerir 0,7

Jika nilai Alfa Cronbach's $\geq 0,7$ maka instrumen reliabel. Sebaliknya nilai Alfa Cronbach's $\leq 0,7$ maka instrumen tidak reliabel. Nilai Cronbach's Alfa tes pilihan ganda yang di peroleh sebesar $0,867$ (Alfa $> 0,7$), maka instrumen dinyatakan reliabel.

Berdasarkan koefisien reliabelitas

Nilai Alfa Cronbach yang di peroleh pada uji tes pilihan ganda sebesar $0,867$, maka dapat di simpulkan instrumen tersebut dikatakan memiliki tingkat reliabelitas yang sangat tinggi. Pengguna kriteria pengambilan keputusan apakah menggunakan r tabel, batas tolerir maupun koefisien reliabelitas tergantung dari pada peneliti dan referensi lain yang menguatkan serta kebutuhan penelitian. Misalnya, suatu instrumen dengan nilai alfa sebesar $0,867$, jika menggunakan r tabel dan batas tolerir maka instrumen tersebut reliabel. Namun jika menggunakan koefisien reliabelitas maka instrumen tersebut memiliki koefisien atau tingkat reliabelitas sangat tinggi. Sehingga kembali lagi kepada peneliti dan kebutuhan penelitian apakah instrumen tersebut benar-benar dibutuhkan atau masih ada alternatif lain.

Jika peneliti menggunakan koefisien reliabelitas dengan anggapan bahwa instrumen tersebut dibutuhkan dalam penelitian maka instrumen tersebut hanya perlu di perbaiki baik dari segi isi maupun konstruksinya dengan tujuan meningkatkan nilai reliabelitasnya. Jika peneliti menggunakan batas tolerir dan r tabel dengan alasan memiliki instrumen lain sebagai alternatif untuk mengukur variabel tertentu, maka instrumen yang tidak reliabel tadi bisa untuk digunakan.

3. Deskripsi Data

Hasil penelitian dijelaskan secara rinci tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Berdasarkan pada Penelitian ini, peneliti menggunakan jenis dan desain penelitian eksperimen merupakan suatu desain penelitian yang digunakan dengan memberikan perlakuan pada suatu variabel penelitian untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat adanya perlakuan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan dua kelas. Agar lebih mudah dalam memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu kelas XI A dengan jumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI B dengan jumlah siswa 22 sebagai kelas kontrol.

a. Hasil Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, peneliti menggunakan instrumen, yang di mana merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengukuran. Instrumen tes terdiri silabus, RPP, Kisi-Kisi soal, Soal 20 butir, jawaban, rubrik (bila jawaban benar dapat 1 dan jika jawaban salah dapat 0) dengan rumus = Jumlah skor yang didapat: Jumlah skor tertinggi x 100. Kisi-kisi disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya yakni Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai kewajiban agama. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai implementasi pemahaman Q.S. al-Isra'/17: 23 dan Hadis terkait dan menganalisis perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengukuran. Instrumen tes terdiri dari silabus, RPP, Kisi-Kisi soal, Soal 20 butir, jawaban, rubrik (bila jawaban benar dapat 1 dan jika jawaban salah dapat 0) dengan rumus = Jumlah skor yang di dapat: Jumlah skor tertinggi x 100.

Kisi-kisi terdiri dari satu kompetensi inti KI-1 yakni menghargai dan menghayati ajaran agama islam yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun dan percaya diri dalam berintraksi secara efektif dengan lingkungan sosial. satu kompetensi dasar KD-4 yakni Mengolah, menalar, dan menyaji dalam

ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Penilaian dalam tes ini menggunakan ranting scale 1 dan 0 dengan sekala tertinggi 1 untuk soal pilihan ganda yang berarti peserta didik menunjukkan kemampuan maksimal yang diharapkan. Peneliti menggunakan instrumen terdiri atas 20 soal pilihganda yang nanti akan di akumulasikan untuk menghasilkan nilai akhir. Kemudian peneliti juga menggunakan angket yang berisikan 20 pernyataan dengan pilihan jawaban yang sudah di sediakan. Penilaian dalam instrument angket ini adalah menggunakan skala likert yaitu penilaiannya 1, 2, 3, 4, dan 5. Untuk jawaban SS itu point nya 5, kemudian, S pointnya 4, KS pointnya 3, TS poinya 2 dan STS pointnya 1. Setelah di lakukan observasi riset langsung ke lokasi baru

kemudian di analisis datanya sebagai langkah terakhir pengujian hipotesis. Peneliti mengkorelasikan hasil kelas eksperimen tes dan angket guna untuk mencari apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa.

b. Hasil Uji Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

1) Tes

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan yang menggunakan instrumen tes pilihan ganda maka di dapatkanlah data sebagai berikut. Terlihat kelas eksperimen lebih tinggi nilainya daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa prestasi siswa lebih berkembang setelah mendapat perlakuan menggunakan Model Belajar *Teams Games Tournamen*. Berikut hasil penelitiannya.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tes Kelas Kontrol Dan Kelas Eksprimen

NO	Nama Siswa	Kelas Kontrol
1.	AP	70
2.	DA	65
3.	FA	75
4.	LH	73
5.	LD	73
6.	MH	74
7.	MY	71
8.	NA	65
9.	N	72
10.	RAP	79
11.	RA	75
12.	RZ	69
13.	SK	71
14.	SA	72
15.	SAP	74
16.	SI	74
17.	WN	73
18.	WLA	72
19.	WP	71
20.	YK	69
21	MSA	65
22	SW	68

NO	Nama Siswa	Kelas Eksperimen
1.	AAZ	85
2.	AR	75
3.	AP	82

4.	A	86
5.	ASS	85
6.	A	88
7.	ADK	82
8.	AN	80
9.	BAR	81
10.	BMS	84
11.	BTAH	85
12.	DA	90
13.	DP	80
14.	DNR	80
15.	ESD	85
16.	ESP	84
17.	EDP	82
18.	HQ	83
19.	IN	82
20.	LI	81
21.	NZ	80
22.	NAD	80

2) Angket

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan yang menggunakan angket maka di dapatkanlah data sebagai berikut. Terlihat

motivasi siswa lebih tinggi setelah di berikan perlakuan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut hasil penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Penelitian Angket Kelas Kontrol Dan Kelas Eksprimen

NO	Nama Siswa	Kelas Kontrol
1.	AP	75
2.	DA	67
3.	FA	72
4.	LH	70
5.	LD	73
6.	MW	69
7.	MY	76
8.	NA	68
9.	N	65
10.	RAP	80
11.	RA	79
12.	RZ	77
13.	SK	79
14.	SA	73
15.	SAP	68
16.	SI	71
17.	WN	70
18.	WLA	70
19.	WP	67
20.	YK	65
21.	MSA	62
22.	SW	66

NO	Nama Siswa	Kelas Eksperimen
1.	AZZ	84
2.	AR	77
3.	AP	84
4.	A	80
5.	ASS	86
6.	A	78
7.	ADK	79
8.	AN	80
9.	BAR	83
10.	BMS	86
11.	BTAP	88
12.	DA	87
13.	DP	86
14.	DNR	84
15.	ESD	85
16.	ESP	85
17.	EDP	83
18.	HQ	80
19.	IN	82
20.	LI	79
21.	NZ	79
22.	NAD	79

3) Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti di haruskan untuk menguji normalitas dan juga linearitas data. Karena disini peneliti ingin mencari Apakah ada pengaruh Penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar maka data yang di gunakan oleh peneliti dalam menguji persyaratan analisis dan hipotesis adalah data hasil eksperimen tes dan juga angket. Data hasil eksperimen tes dan angket menunjukkan data setelah adanya perlakuan menggunakan

model *Teams Games Tournament*. Berikut hasil uji persyaratan analisisnya.

4) Hasil Uji Normalitas Dengan Bantuan SPSS 24.0

Hasil uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Hasil uji normalitas tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Motivasi Belajar	<i>Teams Games Tournament</i>	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
		80,00	,300	4	.	,920	4
85,00	,222	7	,200*	,957	7	,793	
88,00	,276	3	.	,942	3	,537	

Dasar pengambilan keputusan

- a) Jika nilai sig Kolmogorov-Smirov > 0,05 maka nilai berdistribusinormal.
- b) Jika nilai sig Kolmogorov-Smirov < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat kita lihat nilai tarafsignifikansi (2- tailed)

Kolmogorov-Smirov 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

5) Hasil Uji Linearitas Dengan Bantuan SPSS 24.0

Hasil uji linearitas dengan bantuan SPSS 24.0 berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
<i>Team Games Tournament</i> * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	151,700	12	12,642	1,463	,316
		Linearity	44,627	1	44,627	5,163	,057
		Deviation from Linearity	107,073	11	9,734	1,126	,453
	Within Groups		60,500	7	8,643		
	Total		212,200	19			

Dasar pengambilan keputusan

- a) Jika nilai sig deviation linearity > 0,05 maka terdapat hubungan yang benar antara variabel bebas dan variabel terikat.
- b) Jika nilai sig deviation linearity < 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Berdasarkan hasil uji linearitas di atas terlihat, bahwa nilai sig deviation linearity sebesar 0,453 > 0,05 maka variable bebas

dengan variable terikat terdapat hubungan yang linear.

6) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui pembuktian analisis regresi, dilakukan untuk menguji apakah Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-21,899	45,434		-,482	,636
	<i>Team Games Tournament</i>	1,188	,542	,459	2,189	,042

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

Menentukan Ha dan Ho

Ha= Ada Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dasar Pengambilan Keputusan

- a. Berdasarkan Taraf Signifikansi

Menentukan taraf signifikansi. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 (5%).

- o Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka Ha diterima.
- b. Berdasarkan t table dan t hitung
- o Jika t hitung > t table maka Ha diterima

Pengambilan keputusan

- a. Berdasarkan taraf signifikansi

Nilai taraf signifikansi (2-tailed) itu 0.042 < 0,05 artinya Ha diterima yaitu ada

pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024.

b. Berdasarkan t table dan t hitung

Nilai t hitung yang di peroleh $2,189 > 0,444$ artinya H_0 diterima yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasiexperimental* yang di laksanakan pada dua kelas yakni pada eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Team Games Tournament*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran kelas eksperimen ini mempunyai beberapa tahapan yang di lakukan oleh peneliti dalam pembelajaran. Berdasarkan data nilai hasil belajar dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol, hasil peserta didik dari nilai post tes kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Begitu pula dengan angket nilai yang di dapatkan di kelas eksperimen atau yang telah di berikan perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournament* lebih baik dari pada kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan proses pembelajaran atau perlakuan dan *post test* baik itu berupa angket dan juga tes. Deskripsi tentang pemberian perlakuan akan dijabarkan sebagaimana berikut.

1. Pada Kelas Kontrol

Perlakuan dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Januari 2023. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, hanya menjawab langsung soal-soal yang telah disusun oleh peneliti serta mengisi angket motivasi belajar yang telah peneliti siapkan terlebih dahulu tanpa ada perlakuan terlebih dahulu.

2. Pemberian Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Januari 2023. Dalam pertemuan ini peneliti melaksanakan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan pertama adalah memahami makna Iman Kepada Rasul Allah Swt (Jumlah dan nama-nama rasul,

Sifat-sifat para rasul, Para rasul penerima suhuf, Rasul 'ulul azmi). Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan awal, yaitu mengawali pembelajaran dengan berdoa, absen, membahas materi sebelumnya dan memberi penjelasan tentang materi.

Selanjutnya kegiatan inti, memasuki tahap pembelajaran menggunakan alternatif metode *Team Games Tournament*, peneliti membagi siswa dalam kelas tersebut menjadi 5 kelompok. Lalu setiap kelompok di berikan satu kasus yakni terkait materi Iman kepada Rasul Allah Swt. Masing masing kelompok di berikan waktu 20 menit untuk menyelesaikan kasus yang peneliti berikan. Setelah waktu yang diberikan sudah habis.

Selanjutnya kegiatan inti peneliti memerintahkan untuk semua siswa masuk kedalam kelas. Lalu peneliti mengeluarkan 4 kertas yang sudah dilipat, didalam nya sudah tertulis materi apa yang *paling* dahuludarus di presentasikan. Masing masing kelompok di wakikan oleh ketua kelompok mereka untuk mengambil lipatan kertas tersebut.

Akhirnya para siswa mempresentasikan hasil penyelesaian kasusnya masing-masing. Suasana diskusi terbilang seru karena ada timbal balik antara pemateri dengan audience. Suasana kelas terasa lebih hidup dan bernyawa. Masing-masing kelompok satu persatu mempresentasikan hasil diskusinya dengan sangat serius dan aktif. Setelah masing masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di lanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh audience dan pemateri. Ternyata banyak sekali audience yang ingin bertanya namun karena waktu terbatas moderator saya perintahkan hanya menerima dua item pertanyaan per kelompok. Yang paling akhir peneliti melengkapi kekurangan yang ada pada setiap kelompok lalu kemudian memerintahkan setiap kelompok untuk membuat kesimpulan terhadap kasus materi yang telah di presentasikan.

Kemudian pemberian *post test* baik itu berupa tes dan angket untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu 21 Januari 2023. Test yang diberikan berupa soal (test) sebanyak 20 buah soal pilihan ganda dan 20 item pernyataan angket motivasi belajar. *Post test* ini dilakukan pada saat pertemuan ketiga setelah pemberian perlakuan selesai, bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada kelas eksperimen

Pendidikan Agama Islam dan korelasinya dengan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengolahan dan analisis data penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Dapat di lihat dari nilai taraf signifikansi $0,042 < 0,05$ artinya H_0 diterima dan Juga dapat dilihat dari perbandingan r hitung dengan r table yakni $2,189 > 0,444$ artinya H_0 diterima. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Dapat di lihat dari nilai taraf signifikansi $0,042 < 0,05$ artinya H_0 diterima dan Juga dapat dilihat dari perbandingan r hitung dengan r table yakni $2,189 > 0,444$ artinya H_0 diterima. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. Dapat di lihat dari nilai taraf signifikansi $0,042 < 0,05$ artinya H_0 diterima dan Juga dapat dilihat dari perbandingan r hitung dengan r table yakni $2,189 > 0,444$ artinya H_0 diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan dan berharap semoga Allah membalas dengan kebaikan kepada semua pihak yang sudah membantu baik dengan do'a, bimbingan, semangat dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

REFERENSI

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104->

- 111
Agustina, A. A., Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>
- Amaluddin, Asrianto Setiadi, M., & Andi Sufiana. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i1.444>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arifin, Z. (2020). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA PLUS MUNIRUL ARIFIN NW PRAYA. *Zainul. Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1, 72–79.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil pembelajaran matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Dewi Lakkiran. (2015). *JURNAL DAYA MATEMATIS*,. 03(2), 39–43.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.

- <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Tara Ulfia, I. (2019). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): THE EFFECT ON STUDENTS CONCEPTUAL. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 140–149.
- Tsaniyatus Sa'diyah (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>