



## Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Swasta Gantung Ciri

Lisa Eka Putri <sup>1</sup>, Deswalantri Deswalantri <sup>2</sup>, Al-Baihaqi Anas <sup>3</sup>, Eka Rizal <sup>4</sup>

Pendidikan Agama Islam, FTIK, UIN Sjech M. Djamil Djambek

E-mail : [lisaekaputri390@gmail.com](mailto:lisaekaputri390@gmail.com) [deswalantri29@gmail.com](mailto:deswalantri29@gmail.com) [albaihaqianas@uinbukittinggi.ac.id](mailto:albaihaqianas@uinbukittinggi.ac.id)  
[ekarizal@uinbukittinggi.ac.id](mailto:ekarizal@uinbukittinggi.ac.id)

**Abstract :** The background of this research is that the learning process is still centered on the teacher (teacher center) which makes the teaching and learning process passive and also the teacher only uses conventional models. This will have an impact on student learning motivation to be low. Given the importance of setting strategies and variations in classroom learning will have implications for student learning motivation, therefore researchers are interested in using the Teams Games Tournament type cooperative learning model to measure how much influence the Teams Games Tournament learning model has on student learning motivation. This study aims to determine the magnitude of the influence of the Teams Games Tournament (TGT) model on student learning motivation in learning the moral creed of class VIII MTs Gantung Ciri. The type of research used is a quasi experiment with a posttest-only research design with non-equivalent groups. The sampling technique uses non-probability sampling or is called saturated sampling. Saturated sampling is a sampling technique when all members of the population are used as samples. Class VIII-1 as an experimental class with 22 students. Class VIII-2 as the control class with 21 students. The data analysis technique was carried out by carrying out a normality test with the Shapiro-Wilk formula, homogeneity test and then testing the hypothesis with an independent t-test. All tests were performed using the SPSS 22 application. The results of the study obtained from the research data that the average results of the experimental class learning motivation questionnaire = 63.09 and the control class = 59.71. It can be concluded that the average results of the experimental class questionnaire are higher than the average results of the control class questionnaire and the results of the hypothesis which was carried out with the t-test obtained the number 0.043 < 0.05 then  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted.

**Keywords:** Model Teams Games Tournament and Learning Motivation

**Abstrak :** Latar belakang penelitian ini ialah pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher center*) yang membuat belajar mengajar menjadi tidak aktif dan juga guru hanya menggunakan model konvensional. Hal tersebut akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa menjadi rendah. Mengingat pentingnya mengatur strategi dan variasi dalam pembelajaran di kelas akan berimplikasi terhadap motivasi belajar siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besaran pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Swasta Gantung Ciri. Jenis penelitian yang digunakan ialah *quasi experiment* dengan desain penelitian *posttest-only design with non equivalent groups*. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *non probability sampling* atau disebut dengan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah sebuah teknik penentuan sampling apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 orang. Kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 21 orang. Teknik analisis data dengan melakukan uji normalitas dengan rumus *Shapiro-wilk*, uji homogenitas lalu uji hipotesis dengan uji-t *independent*. Semua uji yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 22. Hasil penelitian dari data penelitian diperoleh rata-rata hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen = 63,09 dan kelas kontrol = 59,71 dapat disimpulkan bahwasanya rata-rata hasil angket kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil angket kelas kontrol dan hasil hipotesis yang dilakukan dengan uji-t diperoleh angka 0,043 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Motivasi Belajar

## LATAR BELAKANG

Pendidikan menurut pendapat Azra ialah sebuah proses alterasi ilmu dan internalisasi nilai kedalam pembentukan kepribadian masing-masing individu yang berdasarkan kepada ajaran-ajaran agama islam. Dengan perspektif lain, pengertian pendidikan ialah suatu upaya seseorang dalam memuliakan harkat dan martabat manusia. Upaya dalam membentuk manusia yang cerdas akan ilmu pengetahuan yang berkualitas dan berkepribadian yang baik merupakan salah satu tujuan dari pendidikan.

Pada proses pembelajaran, berhasilnya atau suksesnya peserta didik dalam belajar didorong oleh dampak dari luar maupun dari dalam. Dampak dari dalam biasanya disebut dengan dampak internal dan dampak dari luar biasanya disebut dengan dampak eksternal. Dampak dari dalam atau biasa disebut internal itu ialah motivasi yang ada didalam diri setiap siswa dan siswi. Supaya kegiatan berjalan dengan maka diperlukan adanya inspirasi dalam hendak melakukan segala sesuatu kegiatan sebab dengan adanya inspirasi atau motivasi akan membuat adanya perubahan didalam diri siswa.

Model pembelajaran merupakan sebuah unsur yang penting didalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan dan diinginkan bersama. Model pembelajaran yang diteapkan oleh pendidik biasanya dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Rusman beropini bahwasanya pembelajaran ialah sebuah rencana yang bisa dilakukan dalam merumuskan kurikulum, merancang bahan ajar, dan juga membimbing pembelajara. Peran dari model didalam proses belajar mengajar sangatlah penting, tidal lain yaitu untuk memberikan suasana pembelajaran yang akan membuat siswa siswi menjadi senang dalam belajar. Masing-masing pendidik harus kreatif dalam menciptakan dan menghidupkan kondisi kelas menjadi aktif serta setiap guru juga harus mempunyai berbagai keterampilan disaat pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Afandi Muhammad juga berpendapat “Model pembelajaran ialah acuan didalam menggapai tujuan dari pembelajaran yang didalamnya memuat cara, metode, sarana dan prasarana, media serta alat dalam penilaian. Pengertian lain dari model pembelajaran ialah sebuah susunan secara terkonsep yang dapat menggambarkan dan mendeskripsikan prosedur sistematis mengoperasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ialah acuan seorang pendidik dalam merancang pembelajaran didalam kelas, yang dimulai dari mempersiapkan perangkat media yang akan digunakan, alat bantu yang akan digunakan nantinya hingga dengan alat untuk pengevaluasian.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan, pengertian dari model pembelajaran ialah suatu rencana dari pola yang sudah diurutkan secara berurutan yang dijadikan sebagai acuan didalam merencanakan penerapan proses pembelajaran didalam kelas, dan untuk menentukan tahapan-tahapan, prangkat, bahan, alat serta evaluasi yang akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Menurut Rusman, terdapat 6 syntax dari model pembelajaran, diantaranya : (1) seorang pendidik memberitahu tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan serta akan menumbuhkan semangat atau motivasi setiap peserta didik, (2) memberikan beberapa informasi yang seharusnya disampaikan seorang guru, maksudnya disini ialah seorang guru akan menyajikan informasi yang menyangkut dengan pembelajaran yang akan dibahas, (3) mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok, maksudnya yaitu pendidik akan memberi pemahaman kepada setiap anggota kelompok bagaimana cara dalam membagi kelompok serta guru akan membimbing setiap kelompok nantinya, (4) mengarahkan setiap kelompok dalam belajar, (5) mengevaluasi, maksudnya yaitu setiap pembelajaran yang sudah berjalan maka guru akan mengevaluasi terkait pembelajaran yang telah dilakukan, (6) memberikan penghargaan, guru akan mencari cara dalam memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah ditentukan. Itulah syntax dari model pembelajaran.

Selain syntax, model pembelajaran juga mempunyai ciri-ciri. Terdapat 6 ciri-ciri dari model pembelajaran, diantaranya yaitu : (1) model pembelajaran disusun guna untuk melatih keikutsertaan setiap siswa siswi didalam belajar, agar siswa siswi menjadi terbiasa ikut dan terlibat, (2) model pembelajaran mempunyai misi dan memiliki tujuan dari pendidikan yang hendak dicapai, (3) model pembelajaran bisa dijadikan sebagai bahan acuan, (4) mempunyai beberapa bagian-bagian, (5) mempunyai pengaruh dari menerapkan model pembelajaran, (6) merancang perencanaan mengajar dengan berpedoman terhadap model pembelajaran yang telah dipilih.

Fungsi dari model pembelajaran ialah sebagai acuan bagi seorang pendidik dalam belajar, dalam pemilihan model ini juga dipengaruhi oleh bahan ajar dan materi yang nantinya akan disajikan kepada siswa. Guru harus mencocokkan dan menyesuaikan dengan materi yang akan dibahas.

Kebanyakan guru sangat mendalami dan menguasai materi pembelajaran dengan baik serta cara guru menyampaikan materi juga sudah baik, akan tetapi kebanyakan guru tidak menggunakan model pembelajaran sebagai alternative dalam mengatur strategi belajar, sehingga kondisi kelas menjadi tidak menyenangkan dan membosankan bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang masih monoton yang hanya tertuju kepada guru (*Teacher Center*)

akan membuat kondisi kelas menjadi pasif karena pendidik menyampaikan materi tanpa melakukan variasi dalam belajar dan juga peserta didik bisa menerima serta mendengarkan saja yang disajikan oleh guru tanpa adanya umpan balik atau *feedback* dalam belajar.

Kebanyakan guru hanya menggunakan model konvensional saja yang dapat membuat motivasi peserta didik menjadi rendah. Hal ini dapat di atasi melalui penerapan model pembelajaran yang diaplikasikan oleh pendidik didalam kelas. Mengaplikasikan model pembelajaran juga bisa membuat suasana dalam kelas menjadi aktif, inovatif, dan kreatif. Agar suatu pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diinginkan alangkah baiknya seorang pendidik berupaya dalam mengembangkan model konvensional menjadi model yang kreatif serta inovatif supaya siswa dalam belajar menjadi senang. Dengan demikian pendidik akan dapat mengubah kebiasaan setiap peserta didik yang biasanya tidak aktif menjadi aktif dalam belajar.

Mengingat pentingnya mengatur strategi dan variasi dalam kelas akan mempengaruhi motivasi peserta didik, hal itulah yang membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran TGT ini didalam pembelajaran. Model TGT ini telah dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward. Model ini dikembangkan pada tahun 1972 dan model pembelajaran tersebut telah disempurnakan oleh Devries dan Robert Edward Slavin pada tahun 1978.

Untuk pemilihan model pembelajaran tidak bisa asal pilih saja, banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi dan harus dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran. Pada model TGT ini, seorang guru dituntut untuk bisa melaksanakan berbagai kegiatan pada pembelajaran yang bisa mengubah siswa yang pasif menjadi aktif serta dapat terlibat dan juga menyenangkan dan pada akhirnya peserta didik akan menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, bisa memahami materi serta dapat menarik kesimpulan, memberi pendapat dan sanggahan yang telah diamati dan dipelajari.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan peserta didik peluang untuk menerapkan kompetisi didalam suasana yang positif. Kompetisi ialah suatu kegiatan yang akan dilalui atau dihadapi oleh siswa namun model pembelajaran ini akan membuat sebuah persaingan menjadi persaingan yang positif didalam pembelajaran.

Menurut Aris Shoimin, pengertian dari model pembelajaran TGT ialah sebuah model yang lumayan mudah diterapkan dan diimplikasikan didalam kelas, dimana tipe ini lebih banyak melibatkan aktifitas dari setiap peserta didik tanpa memandang ras, suku, budaya serta status setiap peserta didik yang sudah jelas berbeda-beda serta dalam model ini juga terdapat unsur-unsur permainan dan penghargaan. Pembelajaran dengan permainan yang telah disusun

dan direncanakan oleh guru bisa membuat siswa dan siswi belajar dengan lebih santai dengan melalui kerja sama antar peserta didik, tanggung jawab serta persaingan yang sehat.

Menurut Slavin dalam buku karangan Miftahul Huda mengemukakan bahwasanya model TGT ialah model pembelajaran yang dapat membuat siswa mampu *mereview* materi yang sudah pernah dipelajari dan juga dapat membuat peserta didik mampu menguasai sehingga berhasil dalam mengasah *skill-skill* dasar yang dimiliki oleh peserta didik, meningkatkan pencapaian, hubungan yang positif antar individu serta sikap penerimaan yang berbeda dari masing-masing individu. Dengan demikian model *Teams Games Tournament* ini mampu mengubah suasana pembelajaran yang awalnya pasif hingga menjadi aktif, serta model ini juga efektif serta dapat membuat peserta didik paham dengan materi pembelajaran yang akan berdampak terhadap motivasi siswa dalam belajar akan meningkat.

Model ini membagi setiap siswa siswi menjadi beberapa kelompok. Pada setiap kelompok hanya beranggotakan sebanyak 5 orang sampai dengan 6 orang. Setiap kelompok akan mempunyai jenis kelamin yang berbeda-beda, suku, pemahaman akademik yang berbeda-beda. Hal ini akan membuat peserta didik bersatu dengan perbedaan yang ada. Guru akan menyajikan materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut sedangkan semua anggota kelompok akan memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran guna untuk mempermudah setiap siswa siswi didalam memecahkan permasalahan yang telah disediakan oleh guru serta untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi, setelah itu siswa akan menjalin kerjasama bersama anggota kelompok dan guru hanya akan mendampingi saja.

Menurut Anisa Fitri, pengertian dari model TGT ini ialah sebuah model dimana didalamnya mengandung unsur permainan akademik dalam bentuk turnamen. Model TGT ini merupakan salah satu bahagian dari model pembelajaran kooperatif.

Peneliti menyimpulkan, model TGT ialah sebuah model yang didalamnya terdapat unsur permainan bersifat akademik yang diaplikasikan dengan cara melakukan turnamen atau pertandingan, dan penghargaan yang membuat siswa tidak merasakan bosan dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan motivasi dalam belajar.

Menurut Ahsan Dalam Jurnal Kurnia Dewi Anjani, model TGT ini mempunyai kelebihan serta kelemahannya, diantara kelebihan dari model TGT ini yaitu : (1) proses belajar mengajar langsung dari keaktifan setiap peserta didik, (2) dapat membiasakan peserta didik dalam bekerja sama, (3) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi tinggi, (4) meningkatkan toleransi siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar dengan menerapkan model tersebut memiliki peran yang penting dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain

memiliki kelebihan, kekurangan dari model ini tidak lain yaitu memerlukan waktu yang lama serta model ini memakai sarana dan prasarana yang banyak.

Pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan akan menjadikan peserta didik terlihat ceria serta ikut berpartisipasi didalam belajar. Dengan diadakannya permainan dalam pembelajaran peserta didik tidak akan merasakan jenuh.

Hal yang mempengaruhi motivasi tidak lain yaitu karena adanya cita-cita dan aspirasi yang ingin dicapai oleh peserta didik, kondisi siswa, kondisi lingkungan, dan factor pertemanan. Pertemanan sangat berpengaruh besar dalam motivasi belajar siswa, apabila siswa salah dalam memilih lingkungan pertemanannya maka motivasi siswa akan menjadi menurun bahkan sebaliknya. Apabila siswa memilih lingkungan pertemanan yang bagus dan baik, maka motivasi belajar siswa akan menjadi tinggi.

Permasalahannya di MTs Swasta Gantung Ciri peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru akidah akhlak hanya menggunakan model konvensional saja seperti metode ceramah serta diskusi saja. proses pembelajaran yang hanya terpusat kepada guru (*teacher center*) akan membuat siswa menjadi bosan dan pasif dalam belajar. Hal tersebut akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa menjadi rendah. Jika siswa tidak aktif dalam belajar maka motivasi belajarnya juga akan menjadi rendah. Serta minat siswa dalam belajar dan membaca juga kurang.

Dengan diterapkannya model *Teams Games Tournament* justru akan membuat pembelajaran menjadi aktif karena penerapan variasi pembelajaran yang bermacam-macam yang sudah dikemas kedalam bentuk sebuah permainan edukatif. Kelas yang diajarkan dengan menggunakan model TGT ini dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar, serta pembelajaran yang ditunjang dengan adanya permainan dan pemberian hadiah ketika memenangkan tournamen yang diberikan oleh guru. Hubungan antar siswa juga terjalin menjadi sangat efektif dan siswa juga aktif dalam bekerjasama dalam kelompok yang sudah dibagi oleh guru.

Menurut Hamzah B. Uno, indikator dari motivasi belajar ada 6, diantaranya yaitu : (1) adanya keinginan peserta didik untuk berhasil dimasa yang akan datang, (2) adanya dorongan peserta didik dalam belajar dan memperluas ilmu pengetahuan, (3) adanya harapan yang akan diraih dimasa yang akan datang, (4) adanya penghargaan didalam pembelajaran, guna menumbuhkan semangat belajar dari peserta didik, (5) terdapat kegiatan pembelajaran serta aktifitas yang menarik peserta didik dalam proses belajar mengajar yang akan membuat kondisi kelas menjadi aktif, (6) memiliki lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dapat memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan nyaman.

Motivasi dibagi menjadi dua macam, yaitu motivasi yang berasal dari dalam (motivasi instrinsik) dan motivasi dari luar (ekstrinsik). Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar atau adanya rangsangan yang diperoleh dari luar diri peserta didik. Motivasi ekstrinsik digunakan guna untuk mendapat sesuatu yang diinginkan, seperti adanya dorongan dari orang lain ketika hendak melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang ada didalam diri peserta didik tanpa adanya rangsangan atau dorongan dari orang lain seperti keinginan ingin menjadi juara kelas. Oleh karena itu, peserta didik akan belajar dikarenakan ingin mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasi experiment*. Pendekatan ini lebih menekankan kepada analasi data, dimana data ini akan diolah dengan mnegggunakan cara atau metode statistik. Penelitian ini juga banyak memuat angka-angka, dimulai dari mengumpulkan data, mengolah data serta penampilan dari hasil data yang sudah diolah. Tujuan dari penelitian eksperimen ialah menjelaskan hubungan dari sebab akibat dari satu variable dengan variable yang lainnya. Penelitian ini mempunyai dua kelompok, yakni kelompok yang akan mendapatkan atau yang akan diberikan *treatment* serta kelompok yang tidak akan mendapatkan atau tidak aka diberikan *treatment* . dengan kata lain, kelompok yang diberikan *treatment* disebut dengan kelas *Eksperiment* sedangkan kelompok yang tidak akan mendapatkan *treatment* ialah kelas *control*.

Design yang digunnakan yaitu *posttest-only design with non equivalent groups*. Design penelitian dapat diilustrasikan melalui table beriku :

Kelompok	<i>treatment</i>	<i>Post-test</i>
<i>Eksperiment</i>	X	O <sub>1</sub>
<i>Control</i>	-	O <sub>2</sub>

Kelas eksperiment (X) diberikan *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran akan tetapi kelas kontrol (-) tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan model konvensional. Setelah itu dilakukan *post-test* guna untuk membandingkan hasil *post-test* yang telah didapatkan dari kelas eksperimen dengan hasil yang sudah diperoleh dengan diadakan *post-test* pada kelas control yang gunanya tidak lain untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas eksperimen dengan hasil *post-test* kelas control.

Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknnk *Non Probability sampling*. Teknik pengambilan sampel ini yaitu bisa dikatakan dengan sampling jenuh. Yang

dimaksud dengan sampel jenuh ialah teknik yang tetpa menjadikan anggota populasi menjadi anggota sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah dari anggota populasi yang sedikit atau relative kecil atau terbatas. Untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen (kelas yang akan diterapkan perlakuan) dan kelas control (kelas yang tidak mendapatkan perlakuan), maka peneliti akan menggunakan cara dengan pengundian sederhana. Pengundian ini dilakukan dengan cara menggulung kedua kelas di dalam sobekan kertas, lalu peneliti meminta kepada ketua kelas untuk mengambil kertas yang sudah disediakan. Apabila ketua kelas dari kelas VIII-1 mengambil gulungan yang bertuliskan “eksperimen” maka kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelas *eksperiment* sedangkan untuk kelas VIII-2 ditetapkan sebagai kelas “control” (dengan menggunakan model konvensional).

Dapat disimpulkan dari teknik pengambilan sampel yang digunakan, kelas yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen ialah kelas VIII-1 sedangkan yang ditetapkan sebagai kelas control ialah VIII-2. Kelas VIII-1 beranggotakan 21 orang siswa dan kelas VIII-2 beranggotakan 22 orang siswa.

Untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian lapangan yang mengharuskan peneliti untuk langsung datang kelokasi guna agar peneliti mendapatkan data yang sekiranya dibutuhkan didalam pembuatan skripsi. Oleh karena itu peneliti menggunakan angket dan dokumentasi dalam mengumpulkan data yang akan diolah. Angket adalah salah satu teknik yang dilakukan dengan cara membuat beberapa item pernyataan didalam kertas lalu pernyataan tersebut disebarkan ke subjek penelitian, lalu subjek penelitian akan mengisi pernyataan tertulis tersebut dengan cara memberikan tanda ceklis atau silang. Dalam hal ini peneliti sendiri yang akan menerapkan perlakuan atau akan menerapkan model pembelajaran dan akan membagikan secara langsung lembaran angket yang telah disediakan.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data agar mempermudah dalam mengolah data dan mendapatkan hasil yang valid, instrument penelitian yang akan digunakan ialah instrument angket motivasi belajar siswa. Suatu instrument yang dapat dikatakan baik maka harus memenuhi persyaratan yaitu dengan melakukan uji validitas dan realibilitas. Dalam melakukan uji coba instrument penelitian dilakukan terlebih dahulu uji validitas terhadap butir pernyataan yang telah disediakan dan dilanjutkan dengan uji reabilitas. Uji validitas dan reabilitas disini peneliti menggunakan SPSS 22. Apabila uji validitas dan uji reliabilitas telah dilakukan, maka selanjutnya akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data sudah berdistribusi normal dan homogenitas, maka data tersebut akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian yaitu di MTs Swasta Gantung Ciri pada bulan Mei 2023. Penelitian ini memiliki tujuan yang tidak lain yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh setelah diterapkannya model TGT di kelas eksperimen atau tidak.

### *Hasil*

#### Uji Normalitas

Kegunaan dilakukannya uji normalitas ini yaitu untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Sebuah data yang bisa dijadikan untuk penelitian ialah data yang normal. Perolehan data yang akan diuji normalitas ini dengan mengambil hasil dari nilai ulangan harian 4 kelas VIII semester genap dengan materi pembelajaran Adab sosial media dalam pandangan islam. Nilai ulangan harian 4 ini diambil untuk melakukan uji normalitas. Untuk pengujian normalitas, peneliti menggunakan uji normalitas jenis *Shapiro-wilk*, jenis ini dilakukan apabila anggota sampel kurang dari 50. Apabila sampel lebih dari 50 orang, maka menggunakan jenis kolmogrov. Berikut hasil uji normalitas dari kedua kelas :

		<i>Shapiro-Wilk</i>		
<i>class</i>		Statistic	Df	Sig.
	VIII.1	.929	22	.114
UH 4	VIII.2	.973	21	.794

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 diperoleh hasil 0,114 untuk kelas eksperimen dan 0,794 untuk kelas kontrol. Jadi kedua kelas dapat simpulkan kedalam data yang berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan apabila data yang digunakan sudah berdistribusi normal. Uji homogenitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis dengan uji-t. Kegunaan dilakukannya uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi homogeny (sama) atau tidak. Berikut hasil dari uji homogenitas dari kedua kelas :

#### Test of Homogeneity of Variances

UH 4

<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.904	1	41	.347

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui aplikasi SPSS 22 diperoleh hasil sig = 0,347. Dapat disimpulkan bahwasanya sig = 0,347 > 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi homogeny.

### Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji-t atau t-test yang merupakan uji statistic yang tujuannya menguji kebenaran dari hipotesis yang telah dibuat. Uji hipotesis yang peneliti gunakan ialah uji-t independent sampel t-test yang merupakan sebuah procedural uji-t untuk sampel bebas dengan cara membandingkan rata-rata dari dua kelompok data. Uji hipotesis ini menggunakan SPSS 22. Berikut rincian hipotesis :

$H_a$  = Terdapat setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Swasta Gantung Ciri.

$H_o$  = Tidak terdapat pengaruh setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Swasta Gantung Ciri.

Kriteria pada pengujian taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (5%). Apabila nilai sig <  $\alpha$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, akan tetapi jika nilai sig >  $\alpha$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berikut hasil perhitungan dengan menggunakan Uji-t adalah sebagai berikut:

#### Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	VIII.1	22	63.09	5.656	1.206
	VIII.2	21	59.71	4.890	1.067

Hasil	Sig	Keterangan
Post-test	0,043	H <sub>a</sub> diterima dan H <sub>o</sub> ditolak

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22, diperoleh hasil Asym sig (2-teiled) = 0,043. Maka dapat disimpulkan bahwa  $0,043 < 0,05$  (H<sub>a</sub> diterima sedangkan H<sub>o</sub> ditolak).

### ***Pembahasan***

Setelah melakukan uji hipotesis, dapat peneliti ambil kesimpulan bahwasanya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model TGT dengan tanpa menggunakan model TGT pada pembelajaran akidah akhlak dikelas VIII MTs Swasta Gantung Ciri. Hal tersebut dapat kita lihat melalui hasil post-test kedua kelas dengan angket yang telah disebar. Hasil post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen ialah sebesar 63,09 sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol 59,71.

Motivasi belajar akidah akhlak dikelas *eksperimen* (menerapkan perlakuan) lebih tinggi dibanding dengan kelas control (tanpa menerapkan perlakuan), yang membuat kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas control ialah guru dikelas menerapkan variasi model pembelajaran yang membuat siswa menjadi semangat dalam belajar serta guru melakukan permainan yang mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Kelas yang diajarkan dengan menggunakan TGT menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, serta pembelajaran yang ditunjang dengan adanya permainan dan pemberian hadiah ketika memenangkan tournamen yang diberikan oleh guru. Hubungan antar siswa juga terjalin menjadi sangat efektif dan siswa juga aktif bekerjasama didalam kelompok yang telah ditetapkan oleh guru. Dalam menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar maka seorang pendidik harus berpikir keras dalam menciptakan suasana yang kondusif yang tidak membosankan dan tidak pasif. Guru diharuskan dapat menghidupkan kelas yang awalnya pasif hingga menjadi aktif pembelajaran dapat berjalan dengan lancar yang akan membuat hasil dari pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan benar akan memunculkan semangat, partisipasi, keikutsertaan peserta didik nantinya dalam belajar.

Pembelajaran dengan menerapkan model TGT didalam kelas, setiap peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, yang setiap kelompok memiliki lima sampai dengan tujuh orang yang berbeda dalam kemampuan, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan bahan ajar yang

akan dibahas, sedangkan peserta didik yang sudah mendapatkan kelompok harus memastikan setiap anggota kelompoknya telah menguasai materi pembelajaran dengan cara saling bahu membahu satu dengan yang lainnya. Terakhir, semua peserta didik akan diberikan kuis atau pertanyaan secara perorangan tentang materi yang sedang dipelajari, dimana peserta didik tidak bisa saling membantu dalam menyelesaikan kuis yang diberikan guru. Hasil kuis yang telah diselesaikan akan mendapatkan hadiah sesuai dengan poin yang diperoleh. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi maka akan menerima hadiah.

Tujuan utama dari menerapkan model ini ialah tidak lain untuk mendorong dan membuat peserta didik dan saling membantu dalam menguasai materi dan keterampilan yang telah diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ilma Nafi'ah yang menjelaskan bahwa penggunaan dari model TGT didalam pembelajaran juga bisa menjadi salah satu bentuk dari sebuah keterampilan social bagi peserta didik yaitu bagaimana cara peserta didik berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling berinteraksi dengan teman sebayanya. Memberikan umpan bali atau bisa disebut dengan feedback yang positif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga segala sesuatu yang diberitahu oleh guru tidak hanya saja akan tetapi juga dapat dipahami, dapat mencari jalan keluar dari permasalahan yang dikemukakan oleh guru, serta meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa, baik itu secara individu maupun secara berkelompok.

Masing-masing siswa diwajibkan untuk saling rangkul, bahu-membahu dan salingtolong menolong sesama anggota kelompoknya untuk memahami dan mempelajari topic, jika mereka ingin mendapatkan hadiah, maka mereka harus memenangkan permainan yang diberikan oleh guru. Mereka harus saling menyemangati dan support anggota kelompok agar dapat melakukan yang terbaik untuk kelompoknya serta menunjukkan bahwa belajar itu sesuatu yang penting, sangat berharga, serta belajar itu menyenangkan sehingga mereka pun bisa mencapai apa yang hendak dicapainya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yusra Nasution menjelaskan bahwasanya dengan menerapkan model tersebut siswa yang pada mulanya tidak aktif akan menjadi aktif dalam belajar yang akan memberikan pengaruh terhadap motivasi peserta didik pembelajaran dengan menggunakan model tersebut bisa meningkatkan aktifitas peserta didik dan interaksi peserta didik dengan yang lain, dapat juga membuat peserta didik mampu bekerja sama dan dapat saling membantu didalam penguasaan materi pembelajaran yang bisa meningkatkan keterampilan individu maupun kelompok dan juga dengan diterapkannya model tersebut dapat menumbuhkan semangat, motivasi, keinginan peserta didik dalam belajar.

Pengukuran keberhasilan anggota kelompok yaitu peserta didik dapat saling berinteraksi dan juga dapat meningkatkan kemampuannya. Hal inilah yang menjadi pemicu dalam

pemahaman peserta didik terkait materi yang mampu menghasilkan hasil yang diinginkan dan motivasi yang lebih baik bagi peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan pembelajaran tradisional. Temuan dari Anisa Fitri yang dapat kita simpulkan bahwasanya terdapat pengaruh yang sangat signifikan dengan menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa.

Pendidik merupakan factor yang utama dan sangat penting dalam keberlangsungan kegiatan dari pembelajaran. Peran dari seorang pendidik didalam proses pembelajaran ialah sebagai seorang dalam perencanaan, sebagai pelaksana, dan sebagai seseorang evaluator dari pembelajaran. Pendidik juga harus dapat menjalankan peran tersebut dengan benar dan baik. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus berupaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran, termasuk juga pembelajaran akidah akhlak harus diperkuat lagi dengan menanamkan nilai religious kepada masing-masing peserta didik. Salah satu cara pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran ialah dengan cara memilih strategi pembelajaran yang menggunakan pendekatan yang baik terhadap siswa, pemilihan model yang mengharuskan mempertimbangkan bagaimana keadaan peserta didik dan harus memperkuat potensi yang telah dimiliki. Seorang pendidik juga harus dapat mengembangkan dan memajukan model pembelajaran yang kegunaannya tidak lain untuk menumbuhkan partisipasi dan keikutsertaan siswa didalam belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat pada hakikatnya ialah untuk menghidupkan suasana kelas menjadi aktif. Pembelajaran akidah akhlak dengan menerapkan model dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi senang selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Model ini juga bisa merangsang semangat yang ada didalam diri siswa untuk belajar. Model TGT ini dapat berkembang dan mampu dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Hal ini serupa dengan penelitian yang telah diteliti oleh Kurnia Dewi Anjani yang memperoleh hasil bahwa model TGT memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 dan pembahasan diatas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas control yang menggunakan model TGT dengan tidak menggunakan model TGT.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh rata-rata hasil post-test angket motivasi belajar akidah akhlak kelas eksperimen sebanyak 63,09 sedangkan rata-rata angket motivasi belajar akidah akhlak kelas kontrol sebanyak 59,71. Hal ini membuktikan bahwa rata-rata angket kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh melalui aplikasi SPSS 22 diperoleh nilai Asym sig (2-tailed) sebesar 0,043 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $0,043 < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VIII. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Kurnia Dewi, Pengaruh Pembelajaran Berbasis Tournament Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, Volume 1 Nomor 9 (2016)
- Arifmiboy, Dkk. Strategi Guru PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran SKI, *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* (2023)
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Fitri, Anisa. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (2022)
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Dibidang Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. (2018). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Ilmi, Darul, Dkk. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas X MAN Tamiang Ujung Gading, *Jurnal Pendidikan Social Humaniora* (2023)
- Ismah, Zahrina, Dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa, *Jurnal Pijar MIPA* (2018)
- Iswantir. Gagasan Dan Pemikiran Serta Praktis Pendidikan Islam Di Indonesia, *Jurnal Educative* 2(2) (2017)
- Junaidi, Dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas X Di MAN 1 Kota Bukittinggi, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(5) (2002)
- Marjuki. (2020). *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Sainifik*, Bandung : Remaja Rosdakarya

- Nafiah, Ilma. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas VII Mts Al-Ma'rif Tulungagung, *Skripsi*. IAIN
- Nasution, Yusra (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Gamest Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Tri Bhakti, *Skripsi*, UIN
- Rahmadani, Rahmi & Nuraini Sri Bina. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Kencana
- Rusman, (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : Raja Wali Pers
- Sardiman, (2010). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Wali Pres
- Sagala, Syaiful, (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Siregar, Eveline & Hartini Nara, (2004). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Siyoto, Sandu, (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Trianto, (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Prenada Media Group
- Wati, Salmi, Dkk. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 03 Tanjung Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Of Education Management And Strategy* 01(01) (2022)