

Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Aliffa Tul Ummah¹, Wirdati²

aliffatlmh21@gmail.com¹, wirdati@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Article history:

Received, May 10th, 2025

Revised, May 19th, 2025

Accepted, May 20th, 2025

Keywords:

Learning Outcomes,

Influence, *Team Games*

Tournament

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

This research is motivated by the management of PAI learning conditions which are still monotonous, the lack of variation in the learning process makes learning uninteresting so that impact on low student learning outcomes. Therefore, this study to determine the effect of using the *Team Games Tournament* (TGT) Model on learning outcomes in the Cultural History material. The research from this study uses a quasi-experimental method with a quantitative approach to test the effect of using the *Team Games Tournament* (TGT) Model on student learning outcomes. The sample of this study consisted of 60 people taken by purposive sampling from the existing population, namely class X as many as 396 students. The instrument used was a Learning Outcome Test. The data analysis technique used the Normality, Homogeneity, Simple Linear Regression and Hypothesis tests analyzed using SPSS software version 29. The results of this study indicate that there is an effect of using the *Team Games Tournament* (TGT) model on learning outcomes in the Cultural History material. The influence test using the Independent sample t-test obtained a significance of 0.001, which is less than the significance level of 0.05, so H₀ is rejected and H_a is accepted. The conclusion is that the *Team Games Tournament* (TGT) Model has an effect on improving students' learning outcomes in the material of Islamic Cultural History.

Corresponding Author: Aliffa Tul Ummah, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: aliffatlmh21@gmail.com, Phone Number Author: 083181860713



Copyright©2025, Author(s)

1. Pendahuluan

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini bisa dilihat dari meningkatnya pengetahuan, keterampilan, sikap, dan cara berpikir seseorang. Hasil belajar bisa diukur melalui

seberapa baik seseorang memahami konsep, menyelesaikan masalah, menunjukkan sikap positif, dan menguasai keterampilan baru setelah belajar (Sudjana, 2010).

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak hal, baik dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor dari dalam bisa berupa minat dan motivasi belajar, sedangkan faktor dari luar bisa berupa metode pembelajaran dan lingkungan belajar. Keberhasilan belajar adalah hasil dari kerja sama semua faktor tersebut. Karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu ada usaha untuk memperbaiki baik faktor dari dalam diri siswa maupun lingkungan belajarnya (Sukmadinata, 2013).

Dalam kenyataannya masih banyak masalah dalam hasil belajar siswa. Hal ini bisa disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih membosankan, kurangnya fasilitas belajar, metode mengajar yang kurang bervariasi, dan minimnya dukungan dari keluarga. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi karena merasa pembelajaran tidak menarik atau tidak ada hubungannya dengan kehidupan mereka. Karena itu, hasil belajar siswa perlu ditingkatkan melalui usaha yang lebih terencana dan menyeluruh (Slameto, 2013).

Meningkatkan kemampuan dalam mengelola kondisi pembelajaran PAI sangat penting, terutama dalam menciptakan lingkungan kelas yang akan berpengaruh kedalam proses pembelajaran. Diharapkan para guru dapat memilih Model pembelajaran yang variatif agar siswa dapat menyerap pengetahuan yang diberikan secara optimal, sehingga hasil belajar siswa dominan meningkat. Salah satu cara untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran yang lebih menarik, seperti model pembelajaran kooperatif. Model ini membuat siswa belajar dalam kelompok kecil yang anggotanya memiliki kemampuan yang beragam (Trianto, 2010).

Model Pembelajaran *Cooperative Learning*, memiliki berbagai model seperti *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Team Accelerated Instruction* (TAI) dan salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT). dalam model *Team Games Tournament* (TGT), siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beragam, lalu setelah materi disampaikan, mereka berdiskusi dan saling membantu memahami materi. Setelah itu, mereka mengikuti turnamen atau permainan berbasis soal untuk menguji pemahaman mereka (Yunita et al., 2020).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mampu mengatasi kebosanan dalam pembelajaran yang cenderung monoton. Kegiatan turnamen dan kerja kelompok dalam TGT tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui interaksi sosial dan semangat berkompetisi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan memperkuat pemahaman terhadap materi. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya mengetahui sejarah masuknya Islam ke Indonesia, perkembangan kesultanan, serta tokoh-tokoh penyebarannya, tetapi juga mampu meneladani peran para ulama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan TGT, siswa terdorong untuk menggali lebih

dalam nilai-nilai historis dan keteladanan tokoh Islam melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif, yang secara tidak langsung memperkuat aspek kognitif dan afektif mereka. Oleh karena itu, kolaborasi antara model TGT dan tujuan pembelajaran SKI menjadi satu kesatuan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi sekaligus membangun karakter peserta didik.

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) membahas tentang perjalanan sejarah Islam, tokoh-tokoh penting, perkembangan peradaban Islam, serta nilai-nilai budaya dan ajaran Islam. Materi ini banyak berisi cerita, peristiwa masa lalu, dan pesan moral. Untuk memahami SKI dengan baik, siswa perlu mengingat fakta sejarah, memahami makna peristiwa, dan mengambil pelajaran dari tokoh-tokoh Islam. Karena sifatnya yang banyak mengandung narasi dan nilai-nilai, pembelajaran SKI perlu dilakukan dengan cara yang menarik agar siswa tidak merasa bosan.

Adanya Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa belajar dalam kelompok kecil yang lebih beragam kemampuannya. Setelah memahami materi, mereka mengikuti pertandingan berbentuk kuis atau permainan untuk menguji pengetahuan mereka. TGT mendorong kerja sama, komunikasi, dan persaingan yang sehat antar siswa, sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Dari Karakteristik diatas materi SKI yang berbentuk cerita dan sejarah sangat cocok dipadukan dengan Model *Team Games Tournament* (TGT). Dengan Model *Team Games Tournament* (TGT), siswa bisa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami kisah-kisah sejarah, lalu mereka bisa bermain kuis atau turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Cara ini membuat siswa lebih aktif mengingat tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai dalam sejarah Islam. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan bisa mengurangi kebosanan dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran SKI. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X.

2. Tinjauan Pustaka

Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Asrori (2007) terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa; (2) guru menyajikan materi pelajaran secara klasikal sesuai dengan materi yang telah direncanakan; (3) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk saling membantu dalam memahami materi; (4)

siswa mengikuti turnamen berupa permainan atau kuis akademik yang bersifat kompetitif; (5) guru menyajikan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan games; dan (6) guru memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen.

Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pembelajaran yang sungguh-sungguh masih sebahagian kecil dari perspektif Pendidikan Agama Islam. Pendidikan agama islam suatu pembelajaran yang mencakup banyak sifat bagaimana seseorang terlihat termotivasi baik dalam lingkup pembelajaran dan lingkup kehidupan sehari-hari (Elvira, N.Z.,&Nirwana, 2022)

Abdul Majid menjelaskan bahwa tujuan pendidikan agama Islam disekolah adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang berkembang dalam hal keimanan dan ketaqwaannya, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sejalan dengan adanya motivasi belajar PAI adalah untuk menumbuhkan semangat peserta didik agar lebih memiliki rasa pengetahuan tinggi sehingga dapat menjadi peserta didik yang berkembang dalam aspek Pendidikan terkhususnya agama Islam. (Dhea Abdul Majid, 2019)

Terdapat sejumlah indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi: memiliki gairah yang tinggi, penuh semangat, serta menunjukkan rasa penasaran atau keingintahuan yang besar terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa yang termotivasi juga mampu bekerja secara mandiri ketika diberikan tugas oleh guru, memiliki rasa percaya diri yang kuat, serta daya konsentrasi yang tinggi. Kesulitan dalam belajar tidak dianggap sebagai hambatan, melainkan sebagai tantangan yang harus diatasi. Siswa yang termotivasi juga menunjukkan kesabaran dan daya juang yang tinggi dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran (Asrori, 2007).

Hasil Belajar

Proses pembelajaran melibatkan empat komponen penting. Pertama, tujuan pembelajaran yang jelas. Kedua, bahan ajar yang disusun berdasarkan kurikulum sebagai panduan. Ketiga, metode dan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi. Terakhir, penilaian untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Kriteria keberhasilan proses pembelajaran bersifat relatif dan bergantung pada perspektif masing-masing pendidik. Demikian indikator umum keberhasilan terletak pada sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai (Dakran, R., Syahrial, H., & Ningsih, 2024)

Para ahli seperti Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga bagian utama: a) Pengetahuan (kognitif): Ini mencakup kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyusun, dan menilai informasi. b) Sikap (afektif): Ini berkaitan dengan perasaan, nilai, dan sikap seseorang, mulai dari menerima informasi hingga membentuk pola hidup berdasarkan nilai-nilai tersebut. c) Keterampilan (psikomotor): Ini meliputi kemampuan melakukan sesuatu, mulai dari persepsi sederhana hingga melakukan gerakan yang kompleks dan kreatif.

3. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif. Penelitian metode kuantitatif memiliki beberapa jenis salah satunya yaitu eksperimen. Metode eksperimen juga memiliki beberapa jenis atau bentuk desain eksperimen yang meliputi: 1) *pre-eksperimental designs (non designs)*, 2) *true eksperimental designs*, 3) *factorial designs*, dan 4) *quasi eksperimental designs*. (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini peneliti mengadopsi jenis penelitian *quasi eksperimen design*, Quasi experimental design adalah salah satu jenis penelitian eksperimen yang digunakan ketika pengacakan (randomisasi) tidak memungkinkan untuk dilakukan sepenuhnya. Dalam quasi-eksperimen, kelompok eksperimen dan kontrol dipilih berdasarkan kondisi tertentu, bukan melalui pengacakan, namun tetap ada upaya untuk membandingkan perlakuan pada kedua kelompok (Sugiyono, 2019).

Dalam quasi-eksperimen, kelompok eksperimen dan kontrol dipilih berdasarkan kondisi tertentu, bukan melalui pengacakan, namun tetap ada upaya untuk membandingkan perlakuan pada kedua kelompok. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengambilan sampel *purposive sampling*, di mana peserta dipilih berdasarkan tujuan penelitian tertentu. Dalam kasus ini, jumlah siswa di kedua kelompok dibuat sama untuk memastikan perbandingan data yang valid. Maka sampel yang diambil yaitu kelas X Fase 1 dan X Fase 4 yang semuanya berjumlah 60 orang anak. Dimana kedua kelas memiliki jumlah peserta didik yang sama yaitu 30 orang.

4. Hasil dan Pembahasan

1) Model *Team Games Tournament* (TGT)

Untuk mengetahui seberapa baik pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT), peneliti memberikan lembar observasi yang disusun berdasarkan RPP dengan 10 responden melihat terkait bagaimana peneliti melakukan treatment, responden diminta untuk memberikan ceklis (✓) ada atau tidaknya treatment yang dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk melihat seberapa baik perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti. Berikut hasil data persentase pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT):

Tabel 1. Data Hasil Model *Team Games Tournament*

No	Nama Siswa	Nilai	Nilai Max	Persentase %
1	Ad	12	13	92,31%
2	AFP	11	13	84,62%
3	DRH	11	13	84,62%
4	HAH	12	13	92,31%
5	KA	13	13	100,00 %
6	MF	12	13	92,31%
7	MA	12	13	92,31%
8	NN	12	13	92,31%
9	VF	11	13	84,62%
10	VLA	12	13	92,31%
Total		118	130	90,77%

Data di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan jumlah 10 siswa sebagai responden mendapatkan kategori 90,77%. Menurut Arikunto 2010, menyatakan bahwa < 55 (Kurang baik), 55-59 (Kurang), 60-75 (cukup), 76-85 (baik), 86-100 (sangat baik). Jadi simpulan data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan kategori sangat baik.

2) Hasil Belajar Peserta Didik

Sebelum mengetahui hasil belajar peserta didik, dilakukan uji validasi tes dan reliabilitas tes. Dalam melakukan uji validitas ini peneliti memakai aplikasi Software IBM Statistics SPSS 29. Berikut hasil uji coba soal nya:

Tabel 2. Uji Validitas Soal

No Soal	R_Hitung	R_Tabel	Status	Keterangan
1	0,540293	0,361	Valid	Digunakan
2	0,40508	0,361	Valid	Digunakan
3	0,464752	0,361	Valid	Digunakan
4	0,371121	0,361	Valid	Digunakan
5	0,522315	0,361	Valid	Digunakan
6	-0,35223	0,361	Tidak Valid	Dibuang
7	-0,38534	0,361	Valid	Digunakan
8	0,532076	0,361	Valid	Digunakan
9	0,371121	0,361	Valid	Digunakan
10	0,074031	0,361	Tidak Valid	Dibuang
11	0,803711	0,361	Valid	Digunakan
12	0,50588	0,361	Valid	Digunakan
13	0,730828	0,361	Valid	Digunakan
14	0,375833	0,361	Valid	Digunakan
15	0,646332	0,361	Valid	Digunakan
16	0,399946	0,361	Valid	Digunakan
17	0,016979	0,361	Tidak Valid	Dibuang
18	-0,23664	0,361	Tidak Valid	Dibuang

19	0,215444	0,361	Tidak Valid	Dibuang
20	0,487527	0,361	Valid	Digunakan
21	0,087053	0,361	Tidak Valid	Dibuang
22	0,382826	0,361	Valid	Digunakan
23	0,435583	0,361	Valid	Digunakan
24	0,716202	0,361	Valid	Digunakan
25	0,13852	0,361	Tidak Valid	Dibuang
26	0,40011	0,361	Valid	Digunakan
27	-0,06992	0,361	Tidak Valid	Dibuang
28	-0,04225	0,361	Tidak Valid	Dibuang
29	0,043526	0,361	Tidak Valid	Dibuang
30	-0,37833	0,361	Valid	Digunakan

Berdasarkan tabel hasil uji coba soal yang dilakukan kepada 30 orang responden dengan 30 soal. R tabel sebesar 0,361 validitas tes di tentukan dengan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$. Maka berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada 10 item yang tidak valid dan 20 item dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas digunakan untuk mencari tahu apakah butir soal yang diujikan reliable dalam memberikan hasil pengukuran. Untuk menguji reliabilitas instrument, peneliti melaksanakannya melalui alpha cronbach. Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya dilaksanakan uji reliabilitas untuk instrument penelitian.

Tabel 3. Uji Realibilitas Tes

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.675	.629	31

Perhitungan uji realibitas pada uji coba soal tes hasil belajar SKI didapatkan perolehan nilai 0,675. Artinya soal tes yang diuji cobakan memiliki realibilitas tinggi.

Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas maka dapat di uji soal-soal yang dinyatakan valid. Pada penelitian, peserta didik diberikan dua kali test yaitu *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik diberikan 20 soal yang sudah di uji valid diawal sebelum menerima perlakuan. Setelah mengetahui proporsi tingkat pemahaman siswa terhadap materi, model *Team Games Tournament* (TGT) kemudian diterapkan untuk dilaksanakan di kelas eksperimen. Siswa mendapatkan 20 pertanyaan *post-test* pada pertemuan terakhir untuk menentukan hasilnya. Data

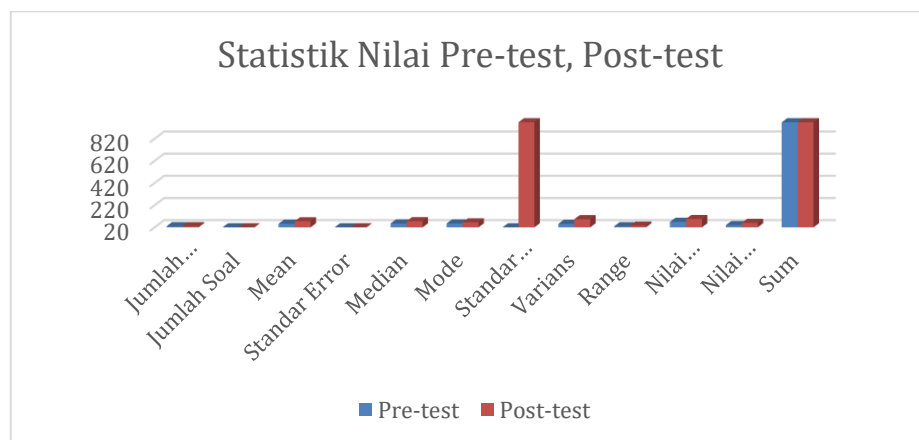
hasil analisis deskriptif *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada paragraf berikut:

Tabel 4. Data Hasil Belajar *Team Games Tournament*

<i>Statistik</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta Didik	30	30
Jumlah Soal	20	20
Mean	52,33	74,5
Standar Error	1,31	1,767
Median	55	75
Mode	55	65
Standar Deviasi	7,16	9.680
Varians	51,23	93.707
Range	30	35
Nilai Maksimum	70	95
Nilai Minimum	40	60
Sum	1.570	2.235

Informasi nilai *post-test* kelas eksperimen yang terdapat pada tabel tersebut menjelaskan bahwa nilai rata-rata 74,5 , nilai tengah 75, nilai yang sering muncul 65, standar deviasi 9.680, range 35, nilai terendah 60, dan nilai tertinggi 95.

Hasil dari data diatas dapat digambarkan dalam Diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Statistik Pre-test dan Post-Test

Peningkatan yang signifikan pada sebagian besar indikator statistik setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Terlihat jelas bahwa nilai mean, median, mode, standar deviasi, dan nilai maksimum pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, nilai sum (jumlah keseluruhan skor) juga meningkat tajam, mengindikasikan perbaikan menyeluruh dalam performa kelas. Dengan demikian, grafik ini menguatkan bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

3) Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk Mengetahui Hasil Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Berikut Uji data yang diperoleh:

A. Uji Normalitas

Untuk mengetahui data yang peneliti temukan normal maka diperlukan uji yang dinamakan dengan uji normalitas. Pengujian normalitas yang digunakan adalah chi-square dengan bantuan software SPSS 29. Uji normalitas terdapat dalam tabel:

Table 5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Model TGT	Hasil belajar
N		10	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	90.70	74.50
	Std. Deviation	4.644	9.680
Most Extreme Differences	Absolute	.310	.146
	Positive	.290	.146
	Negative	-.310	-.097
Test Statistic		.310	.146
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.075	.102
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d Sig.		.070	.100
99% Confidence Interval		Lower Bound	.065
		Upper Bound	.035
			.108

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) untuk data Model TGT sebesar 0,075 dan untuk data hasil belajar sebesar 0,102. Selain itu, nilai Monte Carlo Sig. (2-tailed) masing-masing adalah 0,070 untuk Model TGT dan 0,100 untuk hasil belajar. dengan demikian dapat disimpulkan data memenuhi asumsi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji persyaratan lain untuk melakukan uji t adalah pengujian homogenitas data. Untuk pengujian homogenitas, varian masing- masing skor pretest kedua kelompok baik eksperimen maupun kelompok kontrol akan dibandingkan. Uji homogenitas data menggunakan uji varians dua sampel dengan taraf signifikan 0,05. Hasil uji

homogenitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 6. Data Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.164	1	58	.687
	Based on Median	.175	1	58	.677
	Based on Median and with adjusted df	.175	1	55.818	.677
	Based on trimmed mean	.156	1	58	.694

Tabel di atas menunjukkan hasil uji homogenitas data dari kedua kelas. Nilai pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen ($\text{sig.} < 0,05$) dengan nilai $\text{sig } 0,687 < 0,05$ menunjukkan data homogen.

C. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel XI (Model TGT) terhadap Y (Hasil belajar) peserta didik. Terlihat pada tabel berikut:

Table 7. Data Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	297.992	1	297.992	2.158	.180 ^b
	Residual	1104.508	8	138.063		
	Total	1402.500	9			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X1

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	188.882	76.585		2.466	.039
	X1	-1.239	.843	-.461	-1.469	.180

a. Dependent Variable: Y

Tabel di atas menunjukkan hasil uji ANOVA dari data variabel XI (model *Team Games Tournament*) dan variabel Y di kelas eksperimen. nilai sig menunjukkan $0,180 > 0,05$, maka tidak ada nya pengaruh dari kedua variabel.

b. Uji *Independent Sampel t-test*

Berdasarkan hasil penelitian awal, kami melakukan uji statistik (uji t-test independen) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Sebelumnya, kami telah memastikan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 29.

Table 8. Data Uji Independen sampel t-test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		Significance		95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.164	.687	5.014	58	<.001	<.001	13.333	2.659	8.011	18.656
	Equal variances not assumed			5.014	57.223	<.001	<.001	13.333	2.659	8.009	18.658

Analisis dari tabel Independent Samples t-test diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ artinya jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara kedua kelompok ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat perbedaan diterima.

Pembahasan

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Tahapan tersebut mencakup pelaksanaan dengan lembar observasi yang dilakukan oleh 10 responden dengan penilaian sangat baik. Penilaian dilakukan dengan tahapan visual dari responden pada saat dilakukannya treatment oleh peneliti. katakana bermutu.

Teori menyatakan bahwa Model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bekerja sama dan berkompetisi secara sehat, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, tetapi di balik kelebihanannya model *Team Games Tournament* memiliki kekurangan seperti tidak semua siswa mampu aktif jika guru tidak bisa menguasai model *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen

baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dalam belajar. (Slavin, 2015)

Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan nilai pre-test dengan rata-rata berjumlah 52,33 dan post-test dengan rata-rata berjumlah 74,5. Dari hasil yang dilihat ada perbedaan yang cukup signifikan meningkat, baik sebelum dan setelah dilakukannya treatment. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berdampak positif terhadap pencapaian kognitif siswa.

Model *Team Games Tournament* (TGT) jika dilaksanakan dengan baik tentu memiliki kemungkinan yang besar terhadap keberhasilan dari proses pembelajaran peserta didik. Pada penelitian ini tentu Model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. nilai sig menunjukan $0,003 < 0,005$, maka ada nya pengaruh dari kedua variabel. Hal ini jelas didorong karena ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), Peralihan dari gaya belajar yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini jelas memberikan dampak yang signifikan, serta merujuk juga dari beberapa teori yang menunjukan adanya hasil yang signifikan meningkat terjadi karena penerapan model *Team Games Tournament* (TGT), salah satu nya dalam Skripsi (Silvia Suryanti, 2023) yang judulnya “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas 5 SD Negeri 11 Taratak Surian”. Yang menyatakan Penerapan model TGT meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 20% menjadi 90%, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 52,75 menjadi 86.

Penelitian ini dominan menunjukan pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan permasalahan awal peneliti dimana siswa memiliki hasil belajar yang cukup rendah, maka dari itu peneliti memberikan solusi model *Team Games Tournament* (TGT) dengan didapatkan hasil melalui uji pengaruh menggunakan *Independent sample t test* diperoleh signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah Model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan Hasil Belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini dapat bermanfaat kepada pihak-pihak terkait seperti guru, kepala sekolah, siswa maupun peneliti lainnya. Guru dapat menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tidak hanya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saja tetapi guru juga dapat menggunakannya dalam Mata Pelajaran lain.

Temuan ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung dan mendorong guru-guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) maupun In-House Training (IHT). Melalui forum-forum tersebut, kepala sekolah dapat memfasilitasi penyebaran praktik baik penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah secara berkelanjutan.

Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, membangun kerja sama, serta mendorong pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar. Sementara itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan untuk mengembangkan studi lebih lanjut terkait efektivitas model pembelajaran kooperatif, khususnya TGT, dalam berbagai konteks mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi, keterampilan sosial, dan karakter peserta didik.

5. Simpulan

Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terbukti bermutu dan dilaksanakan secara sistematis dengan hasil observasi menunjukkan penilaian yang sangat baik dari para responden. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test serta hasil uji statistik yang menunjukkan pengaruh signifikan antara penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini juga memperkuat teori-teori sebelumnya dan mendukung hasil penelitian terdahulu. Selain berdampak positif bagi siswa, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang efektif bagi guru, menjadi dasar pengembangan program peningkatan mutu pembelajaran bagi kepala sekolah melalui MGMP dan IHT, serta menjadi referensi berharga bagi peneliti lain dalam kajian lebih lanjut.

6. Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asrori, M. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Dakran, R., Syahrial, H., & Ningsih, R. (2024). Evaluasi Proses Pembelajaran dalam Perspektif Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 45–56

- Dhea Abdul Majid. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolahberbasis Blended Learning. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4 No 1
- Elvira, N.Z., & Nirwana, H. (2022). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Studi Literatur*
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Bandung: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2010). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Jakarta: Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yunita, A., Juwita, R., Suci, D., & Kartika, E. (2020). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 9(1). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>