

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Hartono & Laila Badriyah

Universitas Sunan Giri Surabaya

hartono3060@gmail.com ; lailabadriyah8407@gmail.com

Abstract

The Team Games Tournament type cooperative learning model implemented at Jati Agung Taman Sidoarjo High School has important value to study because it is effective, interesting and fun in learning, so that students do not get sleepy easily and do not feel bored during the learning process. Research objectives: 1) to determine the team games tournament type cooperative learning model at Jati Agung Taman Sidoarjo High School, 2) to determine student learning activities in PAI subjects at Jati Agung Taman Sidoarjo High School, 3) to determine the influence of the team games type cooperative learning model tournament for student learning activities in PAI subjects at Jati Agung Taman Sidoarjo High School. This research uses quantitative methods with percentage analysis and product moment correlation. The research population was 60 students. Data was collected through questionnaires, observation and documentation. The research results show that the use of the TGT model is considered good with a result of 61.83%. Student learning activities in PAI subjects were also assessed as good with a result of 61.33%. There is a positive influence of the TGT model on student learning activities in PAI subjects with a correlation coefficient $r_{xy} = 0.566$, indicating a moderate influence.

Keywords : Model; Cooperative Learning; Team Games Tournament; Activity; Study

Abstrak : Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang diterapkan di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo memiliki nilai penting untuk dikaji karena efektif, menarik, dan menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah mengantuk dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian: 1) untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo, 2) untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo, 3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis persentase dan korelasi product moment. Populasi penelitian adalah 60 siswa. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dianggap baik dengan hasil 61,83%. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI juga dinilai baik dengan hasil 61,33%. Terdapat pengaruh positif model TGT terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,566$, menunjukkan pengaruh sedang.

Kata Kunci : Model; Pembelajaran Kooperatif; *Team Games Tournament*; Aktivitas; Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kualitas individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi mereka, menjadi pribadi yang baik, cerdas, berakhlak, dan memiliki keterampilan berguna untuk diri sendiri dan masyarakat (Egok, 2022). Tujuan pendidikan adalah membentuk siswa agar menjadi individu yang menganut prinsip demokrasi, memiliki rasa tanggung jawab, beriman, berakhlak baik, menjaga kesehatan, memiliki pengetahuan, memiliki kreativitas, serta mampu mandiri (Ibnu badar Al-Tabany, 2014). Pendidikan sangat penting untuk menghasilkan individu berkualitas. Ini membutuhkan inovasi yang tepat dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi digital, tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan. Menciptakan individu yang berkualitas merupakan unsur dari tujuan pendidikan dan tanggung jawab profesional setiap guru. Guru dengan penuh kesadaran dan metode yang terencana dengan baik mengatur aktivitas pembelajaran mereka sesuai dengan norma dan rencana pengajaran yang disebut kurikulum (Ismah & Ernawati, 2018). Perubahan zaman telah mengubah pendidikan, termasuk perubahan dalam kurikulum. Pendidikan berbasis sains adalah salah satunya, di mana siswa lebih aktif dalam pembelajaran daripada hanya menghafal, sehingga metode pembelajaran harus berubah agar menjadi alat komunikasi yang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diamati melalui keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru perlu merencanakan pembelajaran dengan cermat, termasuk pemilihan berbagai metode pengajaran yang sesuai. Peran guru sangat berpengaruh dalam perkembangan siswa, dan mereka diharapkan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran (Masitoh, 2019). Ragam model dan metode pembelajaran membuat penyampaian materi lebih asik, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih aktif (Nisah dkk., 2021). Dengan inovasi ini,

diharapkan siswa akan lebih berpartisipasi pada pembelajaran, yang akan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (Burhan dkk., 2022).

Aktivitas pembelajaran siswa berperan dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan mereka, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar. maka, siswa yang aktif dan bersemangat pada belajar cenderung menyerap lebih banyak pengetahuan, meningkatkan kemungkinan mereka untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Menggunakan model pembelajaran yang sesuai adalah salah satu metode untuk merangsang keterlibatan atau aktivitas siswa dalam proses belajar (Purbayanti & Veriansyah, 2022). Menurut Hamalik sebagaimana disebutkan dalam (Rahayu dkk., 2019), aktivitas belajar memiliki nilai besar dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk mencari pengalaman sendiri, berkolaborasi dengan sesama siswa, mengembangkan minat dan kemampuan mereka, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan lain-lain. Selain itu, menurut Paul B. Diedrich sebagaimana disebutkan dalam (Agustin dkk., 2017), aktivitas siswa dapat dikelompokkan menjadi berbagai jenis, termasuk aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional.

Hasil pengamatan selama pelaksanaan PPL dan pengamatan lainnya menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa di dalam kelas kurang tertarik dengan materi pelajaran, bahkan ada yang tertidur saat pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa mengalami kesulitan belajar, terpenting pada pelajaran PAI, dan mereka cenderung mudah bosan. Hal ini disebabkan oleh cara guru menggunakan model atau pendekatan pembelajaran tertentu, yang mencakup penggunaan metode ceramah dan dialog tanya-jawab. Penggunaan metode tersebut menjadi salah satu penyebab masalah dalam aktivitas belajar siswa karena metode tersebut cenderung berfokus pada peran guru dan kurang variasi (Observasi, 11 Oktober - 25 November 2022).

Minat siswa terhadap mata pelajaran PAI dapat meningkat ketika pembelajaran PAI disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak terlalu serius. Dalam konteks ini, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan mudah memahami materi PAI dan hasil belajar mereka meningkat.

Ada beragam cara untuk mengstimulasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengalihkan pendekatan pembelajaran dari pusat pada guru ke pendekatan yang berorientasi pada siswa (Amni dkk., 2021). Sebagaimana dijelaskan oleh (Rahmawati, 2019), salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kolaborasi siswa melalui diskusi adalah model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif tersebut, fokus utamanya adalah bagaimana siswa belajar serta bekerja sama dalam kelompok

kecil yang terdiri dari 2-5 orang dengan berbagai tingkat kemampuan. Salah satu varian atau jenis pembelajaran yang menarik, efektif, melibatkan partisipasi siswa, dan seru dari model pembelajaran kooperatif ini adalah *Team Games Tournament* (TGT). Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam tim yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam untuk bersaing dalam permainan (Amni dkk., 2021).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) telah dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Konsep inti dari TGT adalah mengadakan permainan dan turnamen dengan unsur pendidikan. Dalam TGT, masing-masing peserta kelompok bertanggung jawab memahami topik bersama dengan rekan tim mereka. Kemudian, pemahaman mereka diuji melalui permainan akademik yang terstruktur, di mana skor tiap siswa dihitung sebagai bagian dari skor kelompok mereka. Model pembelajaran TGT menciptakan semangat yang kuat melalui penggunaan permainan ini, yang dapat meningkatkan keterlibatan/aktivitas siswa dalam pembelajaran (Sholicha dkk., 2021).

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, sangat relevan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini bisa menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan kemampuan mereka dalam berpikir cepat melalui pelaksanaan permainan turnamen. Hal ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih dinamis, menarik, menghindari rasa bosan, serta berimplikasi pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan fenomena ataupun masalah yang dijelaskan di atas dan mengingat betapa pentingnya variasi dalam pembelajaran kelas yang dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, peneliti merasa tertarik untuk menjalani penelitian lebih lanjut mengenai diantara jenis model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan sebagai berikut: 1) untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo, 2) untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo, 3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Jati Agung Taman sidoarjo yang bertepatan pada tanggal 9-16 Maret 2023. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan teknik korelasi. Menurut (Agung & Yuesti, 2017), tujuan dari teknik korelasi adalah untuk mengidentifikasi hubungan antara dua atau lebih variabel. Peneliti memakai teknik korelasi jenis *product moment* yang digunakan untuk menilai hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan aktivitas belajar siswa.

Populasi penelitian yaitu semua siswa SMA Jati Agung Taman Sidoarjo yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari 22 siswa kelas X, 19 siswa kelas XI, dan 19 siswa kelas XII. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling total, yang merupakan pengambilan sampel dari seluruh anggota populasi disebabkan jumlah populasi kurang dari 100 (Sugiyono, 2019). Maka dari itu, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 60 siswa.

Teknik pengumpulan data melibatkan angket (kuesioner), observasi, serta dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar Angket yang berisi pernyataan terkait model pembelajaran kooperatif TGT, lembar Observasi digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa, analisis data menggunakan teknik statistik, termasuk analisis deskriptif berupa persentase dan analisis hipotesis menggunakan korelasi *product moment*.

HASIL

1. Analisis Deskriptif Data Hasil Angket Variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*)

Hasil analisis deskriptif data variabel X yang mana untuk menjawab rumusan masalah pertama dapat diketahui dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

No	Pernyataan	N	Hasil								Jumlah	
			4 (A)		3 (B)		2 (C)		1 (D)			
			F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pernyataan 1	60	40	66,67	19	31,67	1	1,67	0	0	60	100
2	Pernyataan 2		42	70	16	26,67	2	3,33	0	0	60	100

3	Pernyataan 3	36	60	22	36,67	2	3,33	0	0	60	100
4	Pernyataan 4	31	51,67	25	41,67	4	6,67	0	0	60	100
5	Pernyataan 5	35	58,33	24	40	0	0	1	1,67	60	100
6	Pernyataan 6	34	56,67	26	43,33	0	0	0	0	60	100
7	Pernyataan 7	32	53,33	28	46,67	0	0	0	0	60	100
8	Pernyataan 8	28	46,67	30	50	2	3,33	0	0	60	100
9	Pernyataan 9	45	75	15	25	0	0	0	0	60	100
10	Pernyataan 10	48	80	12	20	0	0	0	0	60	100
JUMLAH		371	618,33	217	361,67	11	18,33	1	1,67	N = 600	
RATA-RATA		37,1	61,83	21,7	36,17	1,1	1,83	0,1	0,17		

Dari tabel tersebut, kita dapat melihat nilai yang diberikan untuk setiap jawaban sebagai berikut:

- Alternatif jawaban selalu (a), jumlah frekuensi 371 bernilai 1484
- Alternatif jawaban sering (b), jumlah frekuensi 217 bernilai 651
- Alternatif jawaban kadang-kadang (c), jumlah frekuensi 11 bernilai 22
- alternatid jawaban tidak pernah (d), jumlah frekuensi 1 bernilai 1

Selanjutnya, untuk menganalisis tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), penulis memakai rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{371}{600} \times 100\%$$

$$P = 61,83\%$$

Melihat hasil tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SMA Jati Agung dikategorikan baik, yaitu mencapai pada angka 61,83% yang berada pada interval 61%-80%.

2. Analisis Deskriptif Data Hasil Observasi Variabel Y (Aktivitas Belajar)

Hasil analisis deskriptif data variabel Y yang mana untuk menjawab rumusan masalah kedua dapat diketahui dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Hal Yang Diamati	N	Hasil								Jumlah	
			A		B		C		D			
			F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Item A	60	41	68,33	19	31,67	0	0	0	0	60	100
2	Item B		30	50	30	50	0	0	0	0	60	100
3	Item C		10	16,67	36	60	14	23,33	0	0	60	100

4	Item D	48	80	12	20	0	0	0	0	60	100
5	Item E	31	51,67	28	46,67	1	1,67	0	0	60	100
6	Item F	33	55	26	43,33	1	1,67	0	0	60	100
7	Item G	59	98,33	1	1,67	0	0	0	0	60	100
8	Item H	58	96,67	2	3,33	0	0	0	0	60	100
9	Item I	25	41,67	35	58,33	0	0	0	0	60	100
10	Item J	33	55	27	45	0	0	0	0	60	100
JUMLAH		368	613,33	216	360	16	26,67	0	0	N = 600	
RATA-RATA		36,8	61,33	21,6	36	1,6	2,67	0	0		

Dari tabel tersebut, kita dapat melihat nilai yang diberikan untuk setiap jawaban sebagai berikut:

- Alternatif jawaban selalu (a), jumlah frekuensi 368 bernilai 1472
- Alternatif jawaban sering (b), jumlah frekuensi 216 bernilai 648
- Alternatif jawaban kadang-kadang (c), jumlah frekuensi 16 bernilai 32
- alternatid jawaban tidak pernah (d), jumlah frekuensi 0 bernilai 0

Selanjutnya, untuk menganalisis tentang aktivitas belajar, penulis memakai rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{368}{600} \times 100\%$$

$$P = 61,33\%$$

Melihat hasil tersebut, maka aktivitas belajar siswa SMA Jati Agung dikategorikan **baik**, yaitu mencapai pada angka **61,33%** yang berada pada interval 61%-80%.

3. Analisis Hipotesis

Dalam konteks ini, untuk menjawab pernyataan masalah yang ketiga, “Adakah pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo?” peneliti menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*.

Untuk mempermudah analisis tersebut, peneliti memulai dengan menggabungkan data variabel X tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan variabel Y tentang aktivitas belajar siswa dalam tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Penolong

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	35	35	1225	1225	1225
2	35	34	1225	1156	1190
3	35	33	1225	1089	1155
4	38	36	1444	1296	1368
5	33	34	1089	1156	1122
6	35	37	1225	1369	1295
7	36	36	1296	1296	1296
8	35	35	1225	1225	1225
9	39	40	1521	1600	1560
10	36	35	1296	1225	1260
11	37	34	1369	1156	1258
12	40	40	1600	1600	1600
13	33	35	1089	1225	1155
14	36	35	1296	1225	1260
15	40	38	1600	1444	1520
16	38	35	1444	1225	1330
17	36	37	1296	1369	1332
18	36	34	1296	1156	1224
19	36	37	1296	1369	1332
20	35	34	1225	1156	1190
21	36	37	1296	1369	1332
22	38	36	1444	1296	1368
23	39	36	1521	1296	1404
24	36	34	1296	1156	1224
25	37	39	1369	1521	1443
26	36	36	1296	1296	1296
27	35	37	1225	1369	1295
28	33	33	1089	1089	1089
29	39	36	1521	1296	1404
30	37	38	1369	1444	1406
31	33	35	1089	1225	1155
32	35	33	1225	1089	1155
33	34	35	1156	1225	1190
34	36	36	1296	1296	1296
35	36	36	1296	1296	1296
36	40	38	1600	1444	1520
37	33	34	1089	1156	1122
38	37	37	1369	1369	1369
39	37	38	1369	1444	1406
40	34	36	1156	1296	1224

41	37	37	1369	1369	1369
42	35	32	1225	1024	1120
43	36	36	1296	1296	1296
44	36	37	1296	1369	1332
45	35	37	1225	1369	1295
46	35	35	1225	1225	1225
47	34	36	1156	1296	1224
48	35	37	1225	1369	1295
49	36	36	1296	1296	1296
50	37	36	1369	1296	1332
51	35	35	1225	1225	1225
52	37	35	1369	1225	1295
53	36	38	1296	1444	1368
54	35	36	1225	1296	1260
55	35	35	1225	1225	1225
56	36	38	1296	1444	1368
57	34	35	1156	1225	1190
58	36	34	1296	1156	1224
59	37	37	1369	1369	1369
60	36	36	1296	1296	1296
N = 60	X = 2158	Y = 2152	X ² = 77788	Y ² = 77348	XY = 77495

Keterangan:

$$N = 60 \quad \sum Y = 2.152 \quad \sum Y^2 = 77.348$$

$$\sum X = 2.158 \quad \sum X^2 = 77.788 \quad \sum XY = 77.495$$

Selanjutnya angka-angka tersebut digunakan dalam perhitungan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{60 \times 77.495 - (2.158 \times 2.152)}{\sqrt{\{60 \times 77.788 - (2.158)^2\} \times \{60 \times 77.348 - (2.152)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4.649.700 - 4.644.016}{\sqrt{\{4.667.280 - 4.656.964\} \times \{4.640.880 - 4.631.104\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.684}{\sqrt{10.316 \times 9.776}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.684}{10.042,371}$$

$$r_{xy} = 0,566002$$

$$r_{xy} = 0,566$$

Dari perhitungan yang telah dilakukan, terlihat adanya korelasi positif sebesar 0,566 antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan aktivitas belajar siswa. Selanjutnya, untuk menentukan sejauh mana hubungan antara kedua variabel ini, kita dapat merujuk pada tabel interpretasi koefisien korelasi product moment sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dari tabel di atas, perhitungan tadi menghasilkan angka 0,566, yang termasuk dalam rentang koefisien 0,40 - 0,599 yang mengindikasikan tingkat korelasi yang sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo dapat dianggap sebagai tingkat korelasi yang sedang.

Untuk menguji apakah hubungan ini signifikan, perlu melakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus t_{hitung} sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,566\sqrt{60-2}}{\sqrt{1-0,566^2}} = \frac{0,566\sqrt{58}}{\sqrt{1-0,320356}} = \frac{0,566 \times 7,61577310586}{\sqrt{0,679644}} = \frac{4,3105275779}{0,8244052402} = 5,2287$$

Aturan pengambilan keputusan mengindikasikan bahwa jika t_{hitung} lebih besar ($>$) dari t_{tabel} , maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, yang berarti ada signifikansi. Begitupun sebaliknya, jika t_{hitung} lebih kecil ($<$) dari t_{tabel} , maka H_a ditolak dan H_o diterima, yang menunjukkan ketidaksignifikan.

Nilai t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk uji dua arah dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) sebesar $n-2 = 60-2 = 58$. Dari tabel, ditemukan bahwa nilai t_{tabel} adalah 1,6715 (terlampir). Melihat hal tersebut dinyatakan bahwa $t_{hitung} (5,2287) > t_{tabel} (1,6715)$. Oleh karena itu, menerima hipotesis alternatif (H_a) dan menolak hipotesis nol (H_o), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan aktivitas belajar siswa.

PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang berbasis permainan, menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur sehingga meningkatkan minat dan kebahagiaan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Hasil analisis di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo, dengan melibatkan 60 siswa sebagai responden, menunjukkan bahwa penggunaan model TGT di sekolah tersebut dinilai baik. Berdasarkan perhitungan persentase, skor mencapai 61,83%, berada dalam kategori 61%-80%, sehingga model pembelajaran ini sesuai untuk diterapkan karena siswa sering memilih jawaban yang mendukung metode ini.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas pembelajaran merujuk pada semua kegiatan yang terjadi saat guru beserta siswa berinteraksi guna memperoleh tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo dinilai baik, mencapai 61,33% dalam rentang 61%-80%. Ini berarti sebagian besar siswa aktif dan tidak merasa mengantuk atau bosan selama proses pembelajaran, hal ini dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3. Hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo

berdasarkan analisis menggunakan rumus korelasi product moment terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam hubungannya dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman

Sidoarjo, ditemukan nilai r_{xy} sebesar 0,566. Angka ini termasuk dalam rentang koefisien korelasi antara 0,40 - 0,599, yang mengindikasikan adanya pengaruh dengan tingkat sedang. Ini berarti model pembelajaran 'TGT' memiliki pengaruh sedang terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo. Untuk menentukan signifikansinya, dilakukan uji dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika t_{hitung} lebih besar ($>$) dari pada t_{tabel} , H_a diterima dan H_o ditolak, yang menunjukkan adanya signifikansi. Dalam hal ini, $t_{hitung} (5,2287) > t_{tabel} (1,6715)$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan aktivitas belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah terbukti sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sebelumnya, siswa cenderung pasif, mudah mengantuk, bahkan bosan ketika mengikuti metode konvensional (ceramah). Namun, dengan adopsi model pembelajaran kooperatif TGT yang berbasis permainan dan pendidikan, siswa menjadi lebih aktif. Penelitian oleh (Yunita & Trisiantari, 2019) juga menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berdasarkan kearifan lokal Tri Hita Karana berdampak signifikan pada hasil belajar IPA. Hal ini terbukti dengan $t_{hitung} (4,246)$ yang lebih besar daripada $t_{tabel} (2,00)$, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki potensi untuk meningkatkan bukan hanya aktivitas belajar siswa, tetapi juga hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan analisis yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo diklasifikasikan sebagai baik, dengan tingkat pencapaian sebesar 61,83%, berada dalam rentang 61%-80%.
2. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo juga dikategorikan baik, dengan tingkat pencapaian sebesar 61,33%, berada dalam rentang 61%-80%.

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Jati Agung Taman Sidoarjo. Hal ini diperkuat oleh analisis product moment yang menghasilkan nilai $r_{xy} = 0,566$, yang terdapat pada rentang koefisien korelasi $0,40 - 0,599$, menunjukkan pengaruh sedang. Selain itu, terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini ada bukti yang mendukung, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai $5,2287 > 1,6715$

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. P., & Yuesti, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Buku Akuntansi.
- Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di Smp Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (Jp2ms)*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.33369/Jp2ms.1.1.66-72>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/Jipk.V15i2.25716>
- Burhan, N., Munir, M. Misbahul, & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square Terhadap Aktivitas Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 3(3), 374–380.
- Egok, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Ibnu Badar Al-Tabany, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V13i1.576>
- Masitoh, D. (2019). Model Pembelajaran Paikem Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 92–97. <https://doi.org/10.30599/Jpia.V6i2.646>
- Nisah, N., Widiyono, A., & Lailiyah, N. N. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(November), 114–116.
- Purbayanti, R. L., & Veriansyah, I. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1).

- Rahayu, A., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 102–111.
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *Jpk (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V14i2.25169>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (2 Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>