

Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTS Sa Al-Falah Sumberasri Tahun Pelajaran 2023/2024

Afrida Nul Laili¹, Faza Faizatul Wahidah²

¹ Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

² Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

Corresponding Author:

Afrida Nur Laili, Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

Email: afridanurlaili81@gmail.com

Abstract

This research is motivated by several problem factors that occur in classroom learning, one of which is the lack of references and teacher innovation in the use of learning methods, and it turns out that there are still students who ignore learning about faith and morals which are considered less interesting in delivering the material, the aim is to determine the influence of the Teams Games Tournament method on Student Learning Outcomes in the Faith and Morals Subject of Class VIII MTs Sa Al-Falah in the 2023/2024 Academic Year. This research uses a type of quantitative research with a Pre-Experimental Design approach in the form of a One Group Prettest-Posttest Design pattern. The population in this research uses class VIII, totaling 25 students as the Pre-test and Posttest Class. The sampling technique used by researchers is Saturated Sampling. Where all members of class VIII students were used as samples. The class was tested using 25 questions to determine whether it was valid and reliable. Data analysis in the research is the pre-requisite test which includes the Normality Test and Homogeneity Test, and the T Test using the Paired Sample Test. The research results obtained were the results of studying the Moral Aqidah subject using the Teams Games Tournament method using the Paired Sample Test with the help of the SPSS version 22 program, obtained a t count value of 4.880 with a t_{table} value of 2.063. With this value, it can be seen that the $t_{count} > t_{table}$ value ($4.880 > 2.063$), so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Judging from the second decision, the significance value can be seen from the Sig (2-tailed) result of 0.000. This shows that the significance level of 0.05 is greater than the Sig value. (2-tailed) or ($0.000 < 0.05$), then it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of the Teams Games Tournament method on student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournanet Method, Student Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan beberapa faktor permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dikelas, yaitu salah satunya kurangnya referensi dan inovasi guru dalam penggunaan metode pembelajaran, serta ternyata masih terdapat siswa yang mengesampingkan pembelajaran akidah akhlak yang dirasa kurang menarik dalam penyampaian materi, adapun tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *teams games tournamnet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Sa Al-Falah Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental* Desain dengan bentuk pola *One Group Prettest-Posttest* Desain populasi dala penelitian ini menggunakan kelas VIII yang berjumlah 25 orang siswa sebagai Kelas Pre-test dan Posstest. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah Sampling Jenuh. Yang mana semua anggota siswa kelas VIII dijadikan sampel. Kelas tersebut diuji dengan

menggunakan 25 butir soal untuk mengetahui valid dan reliabel. Analisis data dalam penelitian yakni Uji Pra syarat yang meliputi Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, dan Uji T menggunakan Paired Sample Test. Hasil penelitian yang didapat adalah hasil belajar mata Pelajaran Aqidah akhlak menggunakan metode *teams games tournament* dengan menggunakan uji Paired Sample Test dengan bantuan program SPSS versi 22, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,880 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,063. Dengan nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,880 > 2,063$), maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dilihat dari Keputusan kedua juga yaitu, nilai signifikasi dapat dilihat dari hasil Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikasi sebesar 0,05 lebih besar dari nilai Sig. (2-tailed) atau ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan penting dan strategis dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena menjadi dasar pembentukan SDM yang berdaya saing sekaligus berakhlak mulia (Slamet, Mundzir, & Syahid, 2025). Melalui pendidikan, masyarakat dapat memahami cara berpikir yang tepat dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks serta menuntut daya saing yang tinggi (As'adi & Muttaqin, 2019). Pendidikan juga diartikan sebagai aktivitas untuk memelihara dan meningkatkan kompetensi seseorang guna mencapai efektivitas organisasi melalui pengembangan karier dan pelatihan (Suwanto, 2013). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan berperan strategis dalam menciptakan generasi yang cerdas, produktif, dan kompetitif, serta mampu menghadapi tantangan global di masa depan (Fitria & Slamet, 2024).

Dalam pelaksanaannya, pendidikan berupaya mengembangkan berbagai aspek penting dalam diri individu, seperti pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta keterampilan praktis yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat luas (Ulum & Slamet, 2025). Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, setiap individu perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Dalam proses pendidikan, individu juga mengalami perkembangan pada beberapa aspek, salah satunya adalah aspek kognitif, yang menekankan bahwa manusia belajar secara langsung melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya.

Hal tersebut disampaikan ketika manusia mengamati seseorang maka dia akan memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan, keyakinan juga sikap yang dilakukan seseorang tersebut (Yanuardianto, 2019). Maka dari itu Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mendorong perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, karena dengan adanya Pendidikan dapat menawarkan gagasan, menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan berkualitas yang memerlukan proses pembelajaran yang berkualitas pula. Namun suatu proses Pendidikan akan berjalan baik atau tidak tergantung dari cara proses pengajaran

dari pada guru yang mendidik siswa itu sendiri. Guru sebagai pendidik merupakan faktor penentu keberhasilan dalam setiap usaha pendidikan. Profesi guru memiliki peran strategis karena memikul tanggung jawab nyata untuk memanusiakan, mendidik, membudayakan, menanamkan nilai-nilai, serta membangun karakter bangsa (As'adi, 2023). Oleh sebab itu, setiap pembahasan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan sarana belajar, metode pengajaran, hingga kriteria sumber daya manusia (SDM) yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan pada akhirnya selalu bermuara pada sosok guru. Hal ini menunjukkan betapa signifikan peran dan posisi guru dalam dunia pendidikan.

Supardi (2014) dalam bukunya *Kinerja Guru* menjelaskan bahwa berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dalam jalur pendidikan formal. Selain menjalankan tugas-tugas tersebut, guru juga perlu memahami dan menguasai berbagai metode mengajar serta mampu mempraktikkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini penting karena salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran adalah penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Metode pembelajaran adalah cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar Pendidikan serta berbagai Teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik (Ginting, Ginting & Lubis, 2014). Dari pengertian metode pembelajaran tersebut, Budiana (2022) juga menyebutkan beberapa kedudukan metode pembelajaran yang mempunyai ruang lingkup diantaranya, Pemberian dorongan, Penambah tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, wadah untuk melahirkan kreativitas, pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar. Metode pembelajaran juga mempunyai tujuan pokok yaitu untuk mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya.

Namun sejauh ini, pembelajaran masih didominasi oleh kelas yang terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Pembelajaran masih menitikberatkan pada peran guru untuk mentransfer pengetahuannya kepada siswa tanpa melibatkan peran aktif di dalamnya, sehingga siswa menjadi pasif dan mengakibatkan kurang optimalnya hasil belajar. Hal ini juga terjadi ketika penulis melakukan observasi di MTs Sa Al-falah, yang dalam proses pembelajaran-Nya siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa dituntut untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa diberikan waktu untuk memahami sebentar informasi yang diingatnya untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, serta dalam hal ini penulis juga melihat ternyata masih ada siswa yang mengesampingkan pembelajaran akidah akhlak yang terkesan membosankan, karena hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah).

Melihat permasalahan dari hasil observasi di atas, Dari sini guru dituntut untuk membuat metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memengaruhi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Berhubung dengan ini, salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah metode *teams games tournamnet*. Metode *teams games tournamnet* merupakan salah satu metode pembelajaran yang kooperatif yang diharapkan bisa membantu peserta didik memahami materi yang tercakup dalam sebuah materi pembelajaran. Pengambilan metode pembelajaran kooperatif dikarenakan strategi pembelajarannya yang mengutamakan Kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar adapat terlibat sevara langsung dan aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar (Irhamy, 2018).

Dengan terlaksanakannya metode ini peserta didik diberikan kesempatan setiap harinya untuk terjadinya kontak personal yang intens antara siswa dengan latar belakang ras yang berbeda. Sehingga menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang telah dipelajarinya. Dan dengan terlaksanakannya metode ini peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, Kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti di MTs Sa Al-Falah Sumberasri, memang betul belum pernah diterapkan metode *teams games tournamnet*, hal ini terjadi karena kurangnya referensi yang mendukung serta kurangnya inovasi dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga pembelajaran di dalam kelas terkesan kurang harmonis. Maka dari itu diharapkan setelah menggunakan metode *teams games tournamnet* ini siswa dapat lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan sehingga dapat mempengaruhi terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti mencoba menggunakan metode *teams games tournamnet* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Teams Games Tournamnet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Sa Al-Falah Sumberasri Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Pendekatan kuantitatif dipilih karena menekankan pada pengukuran variabel secara objektif dan analisis data berbasis statistik (Sugiyono, 2019). Jenis eksperimen yang digunakan adalah Pre-Experimental Design, khususnya bentuk *One-Group Pretest-Posttest* Design, yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok dengan pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode TGT (Sugiyono, 2014).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Sa Al-Falah Sumberasri tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Tes yang digunakan berupa pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif siswa. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, dan reliabilitas diuji menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,6$ (Siregar, 2013). Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan paired sample t-test menggunakan bantuan SPSS versi 22. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan data yang relevan dan subyek penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *teams games tournamnet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII, maka langkah selanjutnya akan dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis sebagai berikut.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui jika data telah memenuhi syarat dengan teknik yang digunakan atau tidak. Selain itu uji prasyarat dapat dibagi menjadi dua yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Pelaksanaan uji prasyarat ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Berikut ini dua bentuk uji prasyarat analisis:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menguji jenis apakah model regresi suatu penelitian. Variabel pengganggu atau nilai residu berdistribusi normal atau kebalikannya, dan dasar ketetapan akhirnya adalah dengan merujuk pada angka signifikansi dengan beberapa ketentuan yang sudah ditentukan sebelumnya. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 22, dengan ketentuan apabila angka signifikansi > taraf signifikansi (0,05) maka mengandung arti bahwa data yang diolah bersifat normal. Berikut ini merupakan tabel uji data normalitas hasil belajar Pretest dan Posstests.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.10966279
Most Extreme Differences	Absolute	.198
	Positive	.198
	Negative	-.109
Test Statistic		.198
Asymp. Sig. (2-tailed)		.013 ^c

Sumber: Data Olahan SPSS versi 22

Dari hasil normalitas pada tabel 1., di atas dapat diambil Kesimpulan bahwa nilai sig 0,013 lebih besar dari 0,05 ($0,013 > 0,05$) yang artinya nilai normalitas terpenuhi, sehingga data yang digunakan untuk Teknik uji statistik yakni uji independent sampel T-test untuk menganalisis data.

b) Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa nilai normalitas sudah terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas, yang mana uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data dalam varian kelompok Pretest dan Posstest bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan ketentuan signifikansi > 0,05 maka kedua data tersebut bersifat homogenitas. Berikut ini hasil uji homogenitas data skor hasil belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Pretest dan Posstest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.429	1	48	.015

Sumber: Data Olahan SPSS versi 22

Dari hasil uji homogenitas pada tabel 2., di atas di peroleh signifikasinya 0,015 lebih besar dari 0,05 ($0,015 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa Pretsest dan Posstest bersifat homogen (sama) dan dapat digunakan untuk uji analisis data karena uji prasyaray sudah terpenuhi maka langkah selanjutnya melakukan uji analisis (Hipotesis).

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, data menunjukkan berdistribusi normal. Maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pengujian hipotesi dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired samples test* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 22, pada uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelompok Pretest dan kelompok Posstest. Berikut rangkuman uji t-test sebagai berikut :

Tabel 3. Paried Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Hasil Belajar	Pretest dan Posstest	25	.264	.203

Sumber: Data Olahan SPSS versi 22

Dari hasil tabel 3., di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan Pre-test dan Posstets. Berdasarkan tabel 4.13 di atas diketahui nilai koefesien korelasi (*Corelation*) sebesar 0,264 dengan nilai signifikasi (sig). sebesar 0,203, yang mana nilai sig $0,203 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara Pre-test dan Posstest.

Tabel 4. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair1	Pretest Posstest	-24.160	24.752	4.950	-34.377	-13.943	-4.880	24	.000

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4., di atas diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata anatara hasil belajar Pre-test dengan Posstest yang artinya ada pengaruh penggunaan metode pemebelajaran *teams games tournamnet* terhadap hasil belajar ssiwa pada mata pelajrana Aqidah akhlak kelas VIII Mts Sa Al-Falah Sumberasri.

Dari tabel 4.14 di atas, diketahui t hitung bernilai negative yaitu -4.880, t-hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata rata hasil belajar Pre-test lebih rendah dari pada rata rata hasil belajar Posstest. Dalam kontekis kasus seperti ini maka nilai t hitung negative dapat bermakna positif. Sehingga nilai t hitung menjadi 4,880. Sehingga dapat diketahui bahwa nilia t hitung 4,880 dan t tabel 2,063. Mencari t tabel mengaju pada rumus $(a/2):(df)=(0,05/2):24=0,025:24$ dengan demikian nilai t hitung $> t$ tabel $4,880 > 2,063$, maka sebagaimana pengambilan Keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII MTs Sa Al-Falah Sumberasri.

Tabel 5. Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pre- test	57.88	25	24.512	4.902
Belajar	Posstest	82.04	25	13.782	2.756

Dari tabel 5., di atas merupakan ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre-test dan Posstest. Dengan jumlah responden siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 25 orang siswa. Dengan jumlah rata rata hasil belajar nilai Pre-test sebesar 57.88 dan hasil belajar nilai Posstest sebesar 82.04 jadi selisish hasil dari Paired Sample Statistic 24.16, dengan demikian secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pretest dan Posstes.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di MTs Sa Al-Falah Sumberasri. Sekolah terletak di Jl. Kyai Mashuri Abdul Jalil No. 09 Sumberasri, Purwoharjo, Banyuwangi, dengan kepala sekolah Moh.Munir S.Pd. penelitian ini dilakukan pada bulan juni kepada siswa kelas VIII, data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dari pihak sekolah dan siswa. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel penelitian, yakni variabel X (bebas) yang disebut dengan independent variabel adalah metode *teams games tournament* dan variabel Y (terikat) yang disebut dengan dependent adalah hasil belajar siswa. Data penelitian ini diperoleh dengan mengerjakan soal tes yang berjumlah 25 butir soal pilihan ganda, yang dikerjakan siswa kelas VIII yang sebagai kelas Pretest dan Posttest yang berjumlah 25 siswa. Setelah data terkumpul dan dikoreksi oleh peneliti langkah selanjutnya yakni melakukan analisis data (uji hipotesis) dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mencari kelompok data sampel yang dapat dikatakan homogen. Setelah data diketahui normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yakni melakukan uji t-test dengan menggunakan independent sample t-test, uji ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah ada pengaruh metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII MTs Sa Al-Falah Sumberasri.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. ~~Salah~~ untuk jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental design dengan menggunakan One-Group Pretst-Posstest Desaign untuk mencari data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini subyek yang digunakan adalah kelas VIII yang berjumlah 25 siswa, yang dijadikan peneliti untuk menjadi kelas Pre-test dan Posstest. Pada kelas Pre-test ini tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *teams games tournament* pada mata Pelajaran Aqidah akhlak dengan materi akhlak terpuji tentang *huznudzan, ta'awun, tawadu' dan tasamuh*, sedangkan pada kelas Posstest ini diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Aqidah akhlak dengan materi akhlak terpuji tentang *husnudzhan, ta'awun, tawadu' dan tasamuh*.

Penelitian ini mengambil nilai hasil belajar melalui instrument soal tes, yang berpebentuk 25 soal pilihan ganda. Sebelum digunakan untuk mengukur nilai hasil belajar siswa, instrument tes ini diujikan kepada kelas VIII dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan reliabel yang menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas ini diperoleh hasil bahwa dari 25 soal instrument tes terdapat 5 soal yang tidak valid 20 soal dinyatakan valid, dikarenakan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai Cronhbach Alpha lebih besar dari 0,60 ($0,833 > 0,60$), yang artinya uji reliabilitas berhasil.

Pada tahap selanjutnya, peneliti memberikan soal yang sudah valid dan reliabel berupa 20 soal piliah ganda kepada siswa kelas VIII yang sebagai kelas Pre-test dan kelas Posstest untuk mengetahui skor hasil belajar yang sudah diberikan perlakuan maupun yang tidak diberikan perlakuan menggunakan metode *teams games tournament*. Langkah selanjutnya, yaitu memberikan perlakuan menggunakan metode *teams games tournamnet* dengan memberikan tes berupa 20 soal pilihan ganda pada kelas Posstest setelah pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament* pada pembeajaran Aqidah akhlah, dengan materi akhlak terpuji tentan husbudzan, tawadu', taawun dan tasamuh dengan tujuan untuk mengetahui perubahan tingkat hasil belajar setelah diterapkannya metode *teams games tournament*. Skor yang diperoleh adalah skor tertinggi sebesar 100 dan terendah sebesar 25

Setelah data hasil belajar Pretest dan Posstest terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, setelah melakukan uji prasayar tersebut dilanjutkan tahap terakhir adalah uji Paried Sample Test. Berdasarkan tabel 1 hasil uji *kolmogorov smirnov tes* yang disajikan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa data dari seluruh kelompok Pre-test dan Posstest berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikasi pada nilai Pretset dan Posstest sebesar 0,013 yang mana data diperoleh baik dari nilai Pretest dan Posstest lebih dari 0,05 yang artinya normalitas terpenuhi.

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS 22. Pada tabel 2 diperoleh nilai signifikasi yaitu 0,015 yang mana 0,015 lebih besar dari 0,05 ($0,015 > 0,05$), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa Pre-test dan Posstest bersifat homogen (sama) dan dapat digunakan untuk uji analisis dengan Teknik statistic parametik. Karena data penelitian sudah berdistribusi normal dan bersifat homgen, langkah selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Paried Samples Test dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Berdasarkan rangkuman dari hasil uji Paried Samples Test yang terdapat pada tabel 4 diperoleh informasi bahwa pada nilai pretest dan posstest memperoleh nilai t-hitung sebesar 4,880 dengan nilai t-tabel sebesar 2,063 ($4,880 > 2,063$) maka sebagaimana pengambilan Keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII MTs Sa Al-Falah Sumberasri.

Pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode *teams games tournamnet* yang telah dilakukan dapat dijadikan pengalaman mengajar dan belajar yang baru bagi peserta didik dan juga guru. Peserta didik tidak hanya duduk, mendengarkan, mencatat materi dan mengerjakan soal akan tetapi peserta didik juga harus memahami materi dengan adanya metode pembelajaran yang menarik. Dalam metode pembelajaran siswa juga dilatih untuk dapat menguasai materi secara cepat dan tepat. Oleh karena itu, penggunaan metode pemeblajaran *teams games tournamnet* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik, siswa tidak merasa bosan sehingga dapat memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Semakin tepat pemilihan metode pembelajaran maka akan semakin tinggi pencapaian siswa dalam pemeblajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample test* diperoleh nilai hasil test Pre-test dan Posstest memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,880 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,063. Dengan nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,880 > 2,063$), maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dilihat dari Keputusan kedua juga yaitu, nilai signifikansi dapat dilihat dari hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0,05 lebih besar dari nilai Sig. (2-tailed) atau ($0,000 < 0,05$), Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jjadi dapat diambil keispmluan bahwa terdapat pengaruh metode *teams games tournamnet* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Aqidah akhlak kelas VIII MTs Sa Al-Falah Sumberasri.

REFERENSI

- As' adi, M., & Muttaqin, A. I. (2019). Pendampingan Kegiatan Keagamaan Di Masjid Al Falah Dusun Krajan Desa Siliragung Kecamatan Siliragung Banyuwangi. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 105-114. https://doi.org/10.29062/abdi_kami.v2i2.249
- As'adi, M. (2023). Pengaruh kesejahteraan guru dan komitmen organisasi terhadap kinerja guru pada MTS Nahdlatuth Thullaab Kecamatan Licin. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(4), 374-380. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.71>
- Budiana, I. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Fitria, M., & Slamet, S. (2024). Upaya kepala madrasah dalam meningkatkan profesionalisme guru. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 404-415. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.682>
- Ginting, M. S., Ginting, R., & Lubis, S. N. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Nilai Tukar Petani Ubi Kayu (Studi Kasus: Desa Tadukan Raga, Kecamatan STM Hilir, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara). *Journal of Agriculture and Agribusiness Socioeconomics*, 3(3), 15206.
- Irhamy, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Service Bawah Dan Passing Atas Materi Permainan Bolavoli (Studi Pada Kelas X SMA Negeri 4 Pamekasan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(1).
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Edisi Pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slamet, S., Mundzir, M., & Syahid, M. (2025). Analisis Model Layanan Terpadu Lp Ma'arif Nu Banyuwangi Dalam Mendukung Pengembangan Lembaga Pendidikan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 7(1), 193-203.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2014). *Kinerja Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suwanto. (2013). *Manajemen SDM dalam Organisasi Publik dan Bisnis*. Cetakan Ketiga. Bandung: CV. Alfabeta.

- Ulum, M. A., & Slamet, S. (2025). The Implementation of The Kaleng Impian Program in Character Education for Students. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 14(1), 241-255. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.2109>
- Yanuardianto, E. (2019). Teori kognitif sosial albert bandura (Studi kritis dalam menjawab problem pembelajaran di MI). *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94-111. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>