

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK**

Nahdiyah¹

IAI Darul Ulum Kandangan

Fahrinawati²

IAI Darul Ulum Kandangan

nahdiyahtaufik205@gmail.com, erynfahrina@gmail.com

Abstract

This research aims to test the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model in overcoming the low interest in learning Akidah Akhlak of seventh-grade students at MTsN 1 Tapin. This research was experimental and used a pretest-posttest control group design. The method used was a quasi-experimental method, and the data collection technique used was a non-test technique (questionnaire). The results of the study, based on the learning interest questionnaire administered to students, indicated that the Teams Games Tournament (TGT) learning model was effective in increasing student interest. This was based on a test of differences in posttest scores between grades VII A and VII C using the Mann-Whitney test. The data analysis obtained an asymp. Sig. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that H_a is accepted. It means that there is a significant difference between the learning interests of students in the experimental class (VII A) and students in the control class (VII C) after being given treatment. The results of the data analysis indicate that the Teams Games Tournament learning model is effective in increasing the learning interests of class VII students in the subject of Aqidah Akhlak.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa kelas VII Akidah Akhlak di MTsN 1 Tapin. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*), teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non tes (angket). Hasil penelitian berdasarkan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut didasari oleh uji perbedaan nilai *posttest* kelas VII A dan kelas VII C yang menggunakan uji *Mann Whitney*. Hasil analisis data diperoleh nilai asymp. Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen (VII A) dan peserta didik kelas kontrol (VII C) setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan

minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
Kata kunci : TGT, Minat Siswa, Pelajaran Akidah Akhlak

PENDAHULUAN

Efektivitas pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari siswa selama pembelajaran, dari responnya terhadap pembelajaran dan penguasaannya terhadap konsep. Untuk mencapai konsep pembelajaran yang efektif dan efisien, harus ada hubungan timbalbalik antar siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi sekolah, fasilitas dan infrastruktur, serta dukungan yang diperlukan untuk membantu mencapai seluruh aspek siswa (Rohmawati, 2015).

Pada pelaksanaannya, tidak jarang muncul berbagai problematika yang dapat menghambat proses pembelajaran. Meila Baisuni mengemukakan problematika pembelajaran di dalam kelas yang sering dihadapi oleh para guru dan siswa yaitu kurangnya minat belajar, keterbatasan waktu pembelajaran, ketidakcocokan model pembelajaran, gangguan disiplin, keterbatasan sumber daya, tingkat kesulitan yang tidak sesuai, serta ketidakmampuan memotivasi siswa (Baisuni, 2023).

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran di kelas adalah kurangnya minat belajar dari siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Zaki Al Fuad dan Zuraini (2016). Bahwa bila seorang siswa tidak mempunyai minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik.

Mengutip dari Soraya dalam Niko Reski (2021) minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan senang ketika melakukannya. Jadi siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses belajar di sekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar.

Pada kenyataannya, minat belajar setiap siswa tidaklah sama, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dan mampu mengarahkan tingkah lakunya agar dapat

mengikuti proses belajar di sekolah dengan baik, sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah, cenderung tidak senang dalam mengikuti kegiatan belajar yang diberikan oleh guru di sekolah (Darmadi, 2017). Faktor yang menimbulkan kurangnya minat belajar siswa diakibatkan karena penggunaan model, metode, strategi, pendekatan ataupun media yang digunakan oleh guru belum sesuai sehingga siswa belum sepenuhnya dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, faktor lainnya yaitu siswa masih bergantung pada orang lain atau orang tua, sehingga membuat siswa malas belajar. Selain malas belajar, siswa tidak ada dorongan dari orang tua di rumah untuk belajar (Seri, 2010)

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran akan membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Sejalan dengan pendapat Trianto dalam Darmadi, model pembelajaran merupakan rencana atau model sebagai pedoman pengelolaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, meliputi tujuan pendidikan, tahapan pembelajaran, lingkungan belajar serta pengelolaan kelas (Darmadi, 2017). Menurut Sanjaya dalam Rusman, model pembelajaran kelompok merupakan rangkaian belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Seri, 2010).

Dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar siswa, penggunaan model pembelajaran ini juga membuat proses pembelajaran lebih efektif. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Seri, 2010). Menurut Slavin dalam Rusman pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima

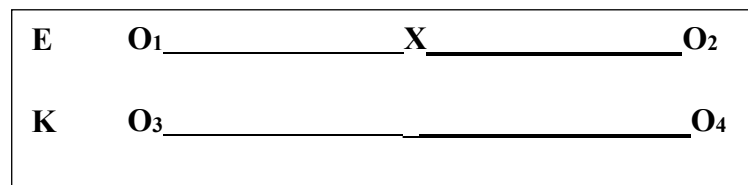
tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Seri, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* merupakan salah satu tipe penelitian eksperimen di mana peneliti tidak melakukan randomisasi (*randomnes*) dalam penentuan subjek kelompok penelitian, namun hasil yang dicapai cukup berarti, baik ditinjau dari validitas internal maupun eksternal (Sugiyono, 2021). Sedangkan Pendekatan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *Pretest-Posttest Control-Group Design*. Rancangan ini hampir sama dengan *The Randomizedpretest-posttest control group* pada *True Experimental*, tetapi subjek yang diambil tidak secara random, baik untuk kelompok eksperimen maupun untuk kelompok kontrol. Secara diagram rancangan penelitian ini yaitu

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control-Group Design*.



Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O₁ : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O₂ : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

O₃ : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O₄ : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X : Perlakuan yang diberikan

_ : Tidak diberikan perlakuan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (non tes/angket minat belajar siswa) sebelum perlakuan dilakukan kepada kelas kontrol dan eksperimen.

- Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa.
- Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan kepada kelas kontrol dan eksperimen.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di MTsN 1 Tapin dengan jumlah populasi dari kelas VII A sampai VII C sebanyak 96 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII A	12	20	32
2	VII B	12	20	32
3	VII C	11	21	32
Jumlah		35	61	96

Untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian, peneliti melakukan pengundian dari seluruh populasi yang ada sebagai berikut:

- Dari tiga (3) kelas diambil dua (2) kelas secara acak untuk dijadikan sampel.
- Hasil dari undian tersebut yaitu yang pertama keluar adalah kelas VII sebagai kelas eksperimen yang akan dilaksanakan *treatment*.
- Hasil dari undian yang kedua keluar adalah kelas VII sebagai kelas kontrol yang pembelajaran dilaksanakan seperti biasa/konvensional.

HASIL PENELITIAN

Penyajian Data

1. Uji Validitas

Sebelum angket yang akan peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada kelas kontrol dan eksperimen, terlebih dahulu peneliti akan mengukur validitas dan reliabilitas angket tersebut, dengan cara mengujikan angket tersebut kepada 11 responden dengan hasil sebagai berikut.

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,371	< 0,602	TIDAK VALID
2	0,717*	> 0,602	VALID
3	0,674*	> 0,602	VALID
4	0,435	< 0,602	TIDAK VALID
5	0,512	< 0,602	TIDAK VALID
6	0,641*	> 0,602	VALID
7	0,775**	> 0,602	VALID
8	0,501	< 0,602	TIDAK VALID
9	0,834**	> 0,602	VALID
10	0,417	< 0,602	TIDAK VALID
11	0,669*	> 0,602	VALID
12	0,765**	> 0,602	VALID
13	0,878**	> 0,602	VALID
14	0,878**	> 0,602	VALID
15	0,675*	> 0,602	VALID
16	0,761**	> 0,602	VALID
17	0,596	< 0,602	TIDAK VALID
18	0,832**	> 0,602	VALID
19	0,713*	> 0,602	VALID
20	0,754**	> 0,602	VALID
21	0,778**	> 0,602	VALID
22	0,737**	> 0,602	VALID
23	0,670*	> 0,602	VALID
24	0,606*	> 0,602	VALID

Berdasarkan tabel diatas hasil uji validitas pada SPSS 27.0 menunjukkan bahwa dari 24 pernyataan terdapat 6 pernyataan pada angket yang dinyatakan tidak valid karena nilai R hitung kurang dari R tabel yaitu pernyataan nomor 1, 4, 5, 8, 10 dan 17 yang kurang dari 0,602. Sehingga pernyataan tersebut tidak digunakan. Maka pernyataan yang digunakan menjadi 18 pernyataan yaitu pernyataan nomor 2, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23,

dan 24 karena nilai R hitung lebih dari R tabel sehingga dianggap valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* menurut Wiratna Sujerweni (2014), kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* $> 0,60$.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,948	24

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada SPSS 27.0 menunjukkan bahwa pernyataan pada angket dinyatakan reliabel karena nilai *cronbach alpha* nya lebih besar dari 0,60 yaitu 0,948. Sehingga angket dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini.

3. Data Hasil *Pretest* Kelas VII A dan Kelas VII C

Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang berguna untuk mengetahui minat belajar awal dari peserta didik. Data hasil *pretest* kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) dapat dilihat dari tabel berikut:

Kelas	Rata-rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
VII A	56,58	68	44
VII C	56,62	71	48

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata minat belajar awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada kelas VII A rata-rata sebesar 56,58 dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 44. Sedangkan pada kelas VII C rata-rata minat belajar awal peserta didik sebesar 56,62 dengan skor tertinggi 71 dan skor terendah 48.

4. Data Hasil *Posttest* Kelas VII A dan Kelas VII C

Peneliti mengadakan *posttest* pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang berguna untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran. Data hasil *posttest* kelas VII A dan kelas VII

C dapat dilihat dari tabel berikut:

Kelas	Rata-rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
VII A	72,51	84	59
VII C	60	76	51

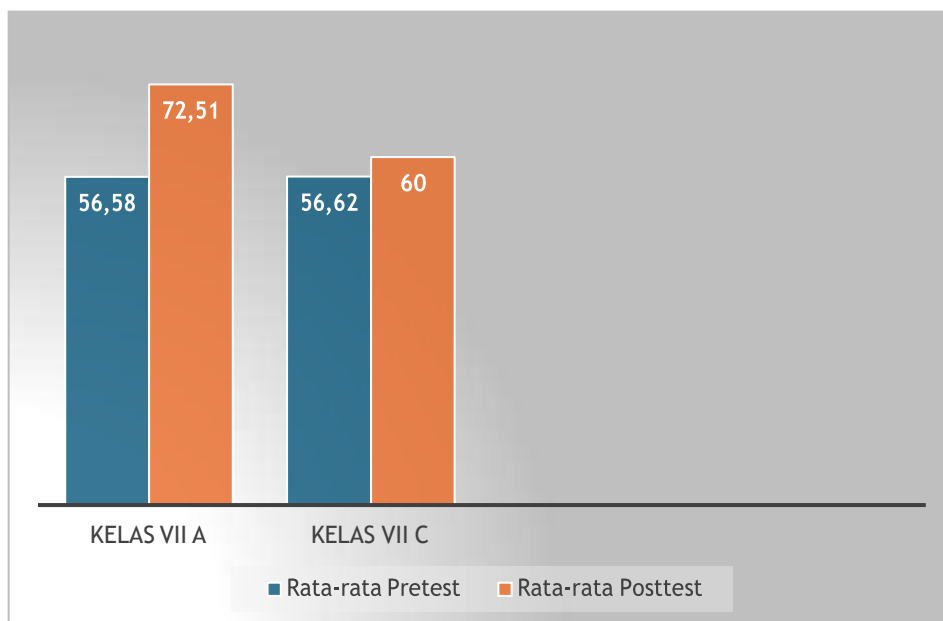
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata dari hasil *posttest* untuk kelas VII A sebesar 72,51 dengan skor tertinggi 84 dan skor terendah 59. Sedangkan pada kelas VII C rata-rata dari hasil *posttest* sebesar 60 dengan skor tertinggi 76 dan skor terendah 51.

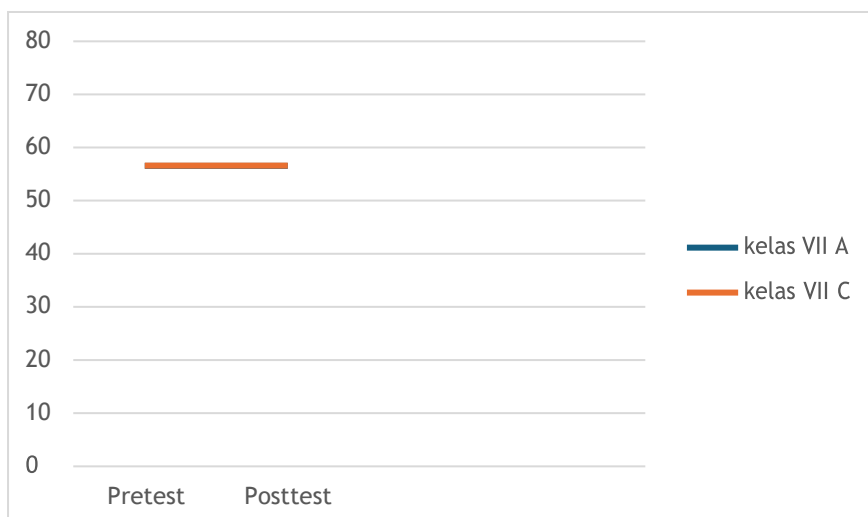
5. Data Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Data peningkatan minat belajar peserta didik untuk kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
VII A	56,58	72,51	15,93
VII C	56,62	60	3,38

Data peningkatan minat belajar peserta didik dapat disajikan sebagai berikut:





Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen (VII A) rata-rata skor hasil angket minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebesar 15,93 dan pada kelas kontrol (VII C) mengalami peningkatan sebesar 3,38.

Analisis Data *Pretest* Kelas VII A dan Kelas VII C

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan bantuan program SPSS 27.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* sebagai berikut :

No.	Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	VII A	0,827	Normal
2.	VII C	0,154	Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data *pretest* pada kelas VII A diperoleh nilai sig = 0,827 $> 0,05$. Sedangkan pada kelas VII C diperoleh nilai sig = 0,154 $> 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dari kedua kelas homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS 27.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$

maka H_0 diterima atau varian homogen, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 27.0 diperoleh nilai sig = 0,387 $> 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima atau varian homogen

3. Uji Perbedaan Nilai Pretest Kelas VII A dan Kelas VII C

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan bantuan SPSS 27.0 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai *pretest* pada kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) yang digunakan adalah uji-t. Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok bertitik awal sama atau tidak sebelum adanya perlakuan.

Berdasarkan pengujian menggunakan bantuan program SPSS 27.0 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,973 $> 0,05$ yang berarti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi berdasarkan uji perbedaan nilai *pretest* kedua kelas tersebut yaitu **tidak** terdapat perbedaan minat belajar awal peserta didik kelas VII A dan peserta didik kelas VII C.

Analisis Data Posttest Kelas VII A dan Kelas VII C

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan bantuan program SPSS 27.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* sebagai berikut :

No.	Kelas	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	VII A	0,862	Normal
2.	VII C	0,027	Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data *posttest* kelas VII A diperoleh nilai sig = 0,862 $> 0,05$. Sedangkan pada kelas VII C diperoleh nilai sig = 0,027 $< 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas VII A berdistribusi normal sedangkan data *posttest* kelas VII C **tidak** berdistribusi normal

2. Uji Perbedaan Skor *Posttest* Kelas VII A dan Kelas VII C

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan tidak normal. Sehingga uji perbedaan nilai *posttest* kelas VII A dan kelas VII C yang digunakan adalah *Mann Whitney*. Uji *Mann Whitney* dilakukan karena asumsi *t test* tidak dipenuhi yakni terdapat data yang tidak berdistribusi normal, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen (VII A) yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan peserta didik kelas kontrol (VII C) yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pengujian menggunakan bantuan program SPSS 27.0 diperoleh nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* $0,001 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen (VII A) dan peserta didik kelas kontrol (VII C).

Demikian H_a yang penulis ajukan yaitu “Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 1 Tapin” diterima.

Analisis Data Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data peningkatan minat belajar kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Lilliefors* dengan bantuan program SPSS 27.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan uji normalitas data peningkatan minat belajar kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) sebagai berikut :

Kelas	Nilai Signifikansi		Keterangan
	Pretest	Posttest	
VII A	0,827	0,862	Normal
VII C	0,154	0,027	Normal dan Tidak Normal

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data peningkatan minat belajar kelas VII A diperoleh nilai signifikansi *pretest* $= 0,827 > 0,05$ dan nilai signifikansi

$posttest = 0,862 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII A berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas VII C diperoleh nilai $sig\ pretest = 0,154 > 0,05$ dan nilai $sig\ posttest = 0,027 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas VII C berdistribusi normal dan dan nilai *posttest* kelas VII C tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS 27.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima atau varian homogen, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas VII A diperoleh nilai $sig = 0,615 > 0,05$. Maka H_0 diterima atau varian homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas VII C tidak dilakukan karena data tidak normal.

3. Uji Perbedaan Peningkatan Minat Belajar Kelas VII A dan Kelas VII C

Hasil uji normalitas untuk kelas VII A yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII A berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas untuk kelas VII C yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas VII C tidak berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (VII A) memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (VII A) menggunakan uji-t. Sedangkan untuk kelas kontrol (VII C) uji perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Mann Whitney*. Uji *Mann Whitney* dilakukan karena asumsi *t test* tidak dipenuhi yakni terdapat data yang tidak berdistribusi normal. Kedua uji tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan pengujian perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (VII A) diperoleh nilai $t\ hitung = -11,741$ dengan nilai probabilitas 0,001. Karena probabilitas $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (VII A) atau terdapat peningkatan minat belajar setelah diberi perlakuan.

Sedangkan pada kelas kontrol (VII C) diketahui bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* 0,046 $< 0,05$. Maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan antara rata-rata nilai

pretest dan *posttest* kelas kontrol (VII C) atau terdapat peningkatan minat belajar setelah diberi perlakuan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk menguji keefektifan model pembelajaran. Pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan masing-masing sebanyak 1x pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 40 Menit).

1. Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2024, dilakukan selama 2 x 40 menit. Materi pembelajaran tentang kisah Nabi Ibrahim as. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan memeriksa daftar hadir, setelah itu pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Pendidik juga memotivasi peserta didik untuk aktif belajar.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini sebelum memulai pembelajaran, peserta didik mengisi angket minat belajar *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal minat belajar peserta didik. Setelah selesai mengisi angket minat belajar *pretest*. Tahapan pertama, tahapan mengamati dan menanya. pendidik dan peserta didik bersama-sama mencari informasi tentang materi kisah nabi Ibrahim as. dan pendidik memberi penjelasan tentang materi kisah nabi Ibrahim as. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya.

Selanjutnya tahap mengeksplorasi, pendidik membagi peserta didik menjadi 8 kelompok, siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Selanjutnya tahap mengasosiasi dan mengkomunikasi, peserta didik menjawab pertanyaan terkait kisah nabi Ibrahim as. yang diberikan oleh guru lewat permainan akademik yaitu berjalan sesuai arah gambar kaki. Pendidik menjelaskan cara memainkan, dan menjelaskan bahwa skor yang didapatkan pada tahap ini yakni babak permainan akan membantu skor di babak turnamen. Ada 2 tahap, tahap 1 kelompok 1-4 bersusun dengan masing-masing anggota kelompok dibelakangnya, masing-masing siswa menjawab pertanyaan secara acak yang telah disiapkan guru di atas meja berupa

gulungan kertas berisi 1 pertanyaan kemudian menuliskan jawabannya di papan tulis sesuai dengan nomor soal dan kelompoknya, masing-masing kelompok mendapatkan total 4 soal.

Selanjutnya tahap 2, untuk kelompok 5-8 melakukan hal yang demikian juga seperti tahap 1 sebelumnya. Selanjutnya pendidik memeriksa jawaban peserta didik dipapan tulis dan memberikan nilai.

Selanjutnya babak turnamen, babak ini dilaksanakan pada hari senin, 20 Mei 2024, yang mana merupakan lanjutan dari pertemuan pertama, peserta didik menyiapkan meja turnamen, seluruh kelompok mengikuti babak ini, ada 3 tahap, tahap 1 kelompok 1-4, tahap 2 kelompok 5-8, cara mainnya setiap anggota maju secara bergantian kemudian menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh pendidik, pendidik memeriksa jawaban setiap anggota kelompok, dan menuliskan skor yang didapat tiap kelompok. Kemudian tahap 3 yakni final turnamen, skor yang diperoleh setiap kelompok dari babak permainan hingga babak turnamen dijumlahkan, skor tertinggi diperoleh kelompok 7 dan 8.

Selanjutnya pada babak final, babak ini dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Mei 2024, yang mana merupakan lanjutan dari pertemuan pertama, kelompok 7 dan 8 yang berhasil maju memilih 2 orang perwakilan. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh pendidik dengan cara mengacungkan tangan terlebih dahulu lalu mengatakan jawabannya, jika jawaban salah maka lawan kelompok dipersilahkan untuk menjawab. Setelah selesai menjawab pertanyaan, pendidik menghitung total skor yang diperoleh tiap kelompok.

Selanjutnya tahap penghargaan kelompok, pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Setelah itu pendidik memberikan angket minat belajar *posttest* kepada peserta didik.

c. Kegiatan Akhir

Pendidik membuat kesimpulan pada kegiatan ini dan menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam

2. Kelas Kontrol

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2024, dilakukan selama 2 x 40 menit. Materi pembelajaran tentang kisah Nabi Ibrahim as. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan memeriksa daftar hadir, setelah itu pendidik menyampaikan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Pendidik juga memotivasi peserta didik untuk aktif belajar.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini sebelum memulai pembelajaran, peserta didik mengisi angket minat belajar *pretest* terlebih dahulu. Setelah selesai mengisi angket minat belajar *pretest*, pendidik dan peserta didik bersama-sama mencari informasi tentang materi kisah Nabi Ibrahim as. dan pendidik memberi penjelasan tentang materi kisah Nabi Ibrahim as. Pendidik bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami oleh peserta didik. Kemudian pendidik memberikan angket minat belajar *pretest* kepada peserta didik.

c. Kegiatan Akhir

Pendidik membuat kesimpulan pada kegiatan ini dan menutup pelajaran dengan membaca do'a dan salam.

Berdasarkan pembelajaran pada kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII C) yang dilakukan selama satu kali pertemuan untuk masing-masing kelas pada tanggal 15 Mei 2024 dan 18 Mei 2024 didapat hasil analisis data berupa hasil data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada pertemuan pertama, diperoleh perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII A yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas VII C yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pada kelas VII A diperoleh peningkatan minat belajar sebesar 15,93 dengan skor rata-rata *pretest* = 56,58 dan skor rata-rata *posttest* = 72,51. Sedangkan pada kelas VII C diperoleh peningkatan minat belajar sebesar 3,38 dengan skor rata-rata *pretest* = 56,62 dan skor rata-rata *posttest* = 60. Oleh karena itu, rata-rata minat belajar kelas VII A yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil skor minat belajar kelas VII C yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Peningkatan minat belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran tersebut digunakan dalam penelitian karena dari hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, pembelajaran masih berpusat pada guru, guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Guru menginginkan agar siswanya terlibat aktif dalam pembelajaran, namun memiliki kendala pada pelaksanaannya dan hasil yang diperoleh, dimana pelaksanaan dan hasil yang diinginkan guru tidak terpenuhi. Sehingga penelitian ini menggunakan model TGT yang sifatnya mengasyikkan dan tidak kaku. Peserta didik lebih antusias karena dalam pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) ini terdapat berbagai unsur seperti unsur permainan, kerjakelompok serta penghargaan. Sehingga hal tersebut dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan lebih membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran Akidah Akhlak dan dengan penguasaan materi pelajaran Akidah Akhlak tersebut minat belajar Akidah Akhlak dari peserta didik dapat menjadi lebih baik.

Menurut Darmadi, minat belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, minat merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Minat juga dipengaruhi oleh faktor motivasi dan lingkungan. Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Oleh karena itu, dalam tahapan model pembelajaran TGT terdapat tahapan pemberian penghargaan (*reward*) agar siswa semakin termotivasi, semangat dalam belajar. Penelitian yang telah dilakukan oleh Dias Ayu Larasati, menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran memberi pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Alfi Maghfiroh menyatakan bahwa model pembelajaran dan media belajar memengaruhi minat belajar siswa. Dengan demikian, apabila siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan siswa telah memiliki minat dalam belajar, hal tersebut akan memengaruhi hasil belajar siswa dalam artian akan menopang tercapainya tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena saat proses pembelajaran terdapat unsur permainan, kerja kelompok antar peserta didik serta penghargaan, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik. Kesimpulan tersebut berdasarkan uji perbedaan nilai *posttest* kelas VII A dan kelas VII C yang menggunakan uji *Mann Whitney*. Hasil analisis data pengujian menggunakan bantuan program SPSS 27.0 diperoleh nilai *asympt. Sig (2-tailed)* $0,001 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen (VII A) dan peserta didik kelas kontrol (VII C) setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen (VII A) dengan diperoleh peningkatan minat belajar siswa

sebesar 15,93 dengan skor rata-rata *pretest* = 56,58 dan skor rata-rata *posttest* = 72,51. Sedangkan pada kelas VII C diperoleh peningkatan minat belajar sebesar 3,38 dengan skor rata-rata *pretest* = 56,62 dan skor rata-rata *posttest* = 60. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII A melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik kelas VII C yang belajar melalui pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fuad, Zaki, dan Zuraini, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang”. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 3 No. 2 (2016)
- Baisuni, Miela. “Tujuh Contoh Problematika Pembelajaran dalam Kelas”. 2023. <https://www.google.com/amp/s/blog.kejarcita.id/7-contoh-problematika-pembelajaran-dalam-kelas/amp/>, diakses 17 Februari 2024.
- Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, cet. I, 2017.
- Reski, Niko. “Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh”. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1, No. 11, April 2021
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9, 2015.
- Rusman. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, ed. 2, cet.5, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta, ed. 3, cet. 1, 2021.