

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP)

Ayu Yulianti *, Asep Dudi Suhardini, Enoh

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*yuliantiayu244@gmail.com, asepdudi@unisba.ac.id, enoh@unisba.ac.id

Abstract. This research was conducted at SDN 243 Cicabe Academic Year 2022/2023, semester II in class V, and aims to determine the effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in Islamic Religious Education and Moral Education (PAIBP) subjects to improve learning outcomes for fifth grade students. This study used a quantitative approach with the quasi-experiment method and the nonequivalent control group design form. The results showed that there was an effect of applying the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model to PAIBP subjects on student learning outcomes. This is shown by the increased student learning outcomes after being treated with the TGT learning model. Before (72, 12) after (75). Then the average value obtained in the cognitive domain of learning outcomes in the experimental class before (72.6) and after (83.2), while in the control class before (70.30) and after (70.61). The psychomotor domain obtained an average score in the experimental class before (71.31) after (87), while in the control class before (71.79) after (79). Based on the test results using the Mann-Whitney test, the result is asymptotic. sig. (2-tailed) of .000, it can be said that H_a is accepted and H_0 is rejected because .000 < 0.05. Thus, it can be concluded that the application of the TGT type cooperative learning model can improve student learning outcomes in PAIBP subjects in class V SDN 243 Cicabe, with an average score higher than conventional learning models.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 243 Cicabe Tahun Ajaran 2022/2023 semester II di kelas V yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experiment dengan bentuk desain Nonequivalent Control Group Desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PAIBP terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan model pembelajaran TGT perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu pada ranah afektif di kelas eksperimen sebelum (71,75) setelah (87), sedangkan di kelas kontrol sebelum (72,12) setelah (75). Kemudian nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil belajar ranah kognitif di kelas eksperimen sebelum (72,6) setelah (83,2), sedangkan di kelas kontrol sebelum (70,30) setelah (70,61). Ranah psikomotor memperoleh nilai rata-rata di kelas eksperimen sebelum (71,31) setelah (87), sedangkan di kelas kontrol sebelum (71,79) setelah (79). Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji mann whitney memperoleh hasil asymp.Sig.(2-tailed) sebesar ,000, maka dapat dikatakan diterima dan ditolak karena ,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas V SDN 243 Cicabe, dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Turnamen Permainan Tim, Hasil Belajar, PAIBP.*

A. Pendahuluan

Belajar memerlukan kemampuan siswa untuk menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran guna mencapai hal tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya [1]. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *internal* (dari dalam diri siswa) dan faktor *eksternal* (dari luar siswa). Faktor *internal* merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar, sebab dalam proses belajar, sasarannya adalah individu sebagai subjek belajar [2]. Model pembelajaran seharusnya menjadikan siswa sebagai subjek aktif untuk menemukan informasi baru [3].

Proses belajar mengajar berkaitan erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktikkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan hasil belajar siswa yang optimal, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas [4]. Guru juga harus berkemampuan untuk memilih dan menggunakan metode yang sesuai materi pelajaran yang akan disajikan, karena dengan adanya penerapan metode yang tepat akan membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi [5]. Djamarah dan Zain menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan [4].

Winataputra berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau bingkai sistematis dan terorganisir yang menggambarkan tahapan pembelajaran dari awal sampai akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan [6]. Pada dasarnya permasalahan yang biasa muncul diakhir pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Namun untuk mencapai hasil yang baik perlu dimulai dengan pemilihan dan proses yang baik pula [7].

Secara umum, Al-Qur'an menjelaskan pentingnya menggunakan pendekatan, metode, teknik, taktik, dan strategi untuk melakukan sesuatu, termasuk proses penyampaian pembelajaran. Hal yang sama berlaku untuk menghadapi masalah. Allah berfirman dalam Q.S. An-Nahl/16:125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِأَتَى هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّهُمْ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalanNya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”

Berdasarkan ayat di atas, dapat dikatakan bahwa guru harus memiliki keterampilan dalam memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Alat yang digunakan untuk mengukur seberapa baik seorang siswa telah belajar ketika mereka telah mempelajari apa yang seharusnya mereka pelajari. Dengan cara ini, tujuan hasil belajar siswa dapat tercapai [5]. Untuk hasil belajar yang optimal, siswa membutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan [8].

Namun, permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran khususnya pendidikan agama Islam ialah guru cenderung hanya menggunakan metode konvensional [9]. Metode ini berpusat pada guru menjadikan seolah – olah guru adalah satu – satunya sumber informasi bagi siswa. Akibatnya siswa akan sulit untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan siswa juga menjadi pasif, selain itu siswa cepat merasa bosan dan proses pembelajaran menjadi monoton karena siswa hanya melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru, mendengarkan ceramah, membaca buku paket dan menjawab soal yang ada didalamnya Sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal [10].

Vernon A. Magnessen, mengungkapkan bahwa siswa belajar 100% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang di dengar, 70% dari apa yang dikatakan, serta 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan ceramah, maka siswa akan mengingat dan menguasai pelajaran tersebut hanya 20% karena ia hanya mendengarkan. Sebaliknya, jika guru

memintanya untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka siswa akan mengingat dan menguasai pelajaran tersebut sebanyak 90% (Hamid, 2011) dalam [11]. Dengan demikian metode pembelajaran dengan menggunakan gaya belajar audio, visual, dan kinestetik dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan karena siswa akan melakukan dan merasakan pengalamannya sendiri sebagai pembelajaran bagi diri mereka sendiri [11]. Untuk itu, aktivitas pembelajaran harus berpusat pada anak (*student centered learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar siswa termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan tidak merasa terbebani atau takut.

Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan termasuk pendidikan agama Islam ialah dengan cara menggunakan berbagai metode pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan atau telah dikenal misalnya metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode kerja kelompok, metode pemberian tugas, metode demonstrasi dan sebagainya. Kendati demikian, penerapan metode pembelajaran diperlukan untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa [13].

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan [14]. Konsep utama dalam model pembelajaran ini adalah terjadinya pengembangan yang positif dan saling ketergantungan antara anggota kelompok, sehingga terjadi saling membantu antara siswa yang memiliki kemampuan yang memadai terhadap siswa yang kemampuannya kurang memadai. Dalam pembelajaran kooperatif, lebih dititik beratkan pada kerja sama siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada siswa, sehingga interaksi sosial dan kerja sama siswa akan tercipta, selain itu siswa akan bertambah pengetahuannya atau hasil belajarnya meningkat [11].

Menurut Sudjana hasil belajar adalah sesuatu yang ditandai adanya perubahan dalam seseorang yang dapat dilihat di berbagai macam bentuk seperti sikap dalam diri, tingkah laku, dan perubahan lain dalam siswa. Pengambilan nilai dapat dilakukan secara individu ataupun berkelompok, karena pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru, namun juga sesama siswa. Adapun menurut Nasution hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran [10]. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar [15].

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan pada tanggal 30 November 2022 di SDN 243 Cicabe Bandung, terdapat beberapa masalah yang dialami, yaitu: dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang mengembangkan metode pembelajaran, setelah itu siswa diberi tugas untuk menulis materi yang ada pada buku sekaligus mengerjakan soal. Pada proses pembelajaran pun masih ada sebagian siswa yang tidak menyimak ketika berlangsungnya proses belajar mengajar, siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki rasa ingin tahu yang lebih. Tidak sedikit siswa yang memiliki nilai PAIBP semester 1 di bawah KKM. Hasil belajar mata pelajaran PAIBP yang telah diperoleh siswa kelas V B dan V C SDN 243 Cicabe Bandung pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil kurang optimal. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM lebih tinggi jumlahnya dibandingkan dengan jumlah siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Pada kelas V B siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebesar 78% atau sekitar 26 siswa dari 33 siswa. Hal tersebut diperoleh banyaknya faktor, salah satunya yaitu kurangnya variasi dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang belum optimal.

Melihat keadaan tersebut maka peneliti hendak memberikan salah satu preferensi untuk pembelajaran tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. [6].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran koopeatif tipe TGT pada mata pelajaran PAIBP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 243 Cicabe?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PAIBP untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 243 Cicabe.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment* dengan bentuk desain *Nonequivalen Control Group Desain*. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 243 CICABE Bandung yang berjumlah 163 siswa dibagi kedalam 5 kelas. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive* diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 65 siswa. Peneliti mengambil dua kelas untuk dijadikan sebagai responden pada penelitian ini yaitu kelas V C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa, dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk ranah afektif, tes pilihan ganda dan uraian singkat untuk ranah kognitif dan observasi untuk ranah psikomotor. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini adalah uji *statistic Kolmogorov Smirnov* diolah dengan *IBM SPSS Statistic 25*. Menurut (Sudarmanto, 2005) dalam [18] pengambilan kesimpulan uji normalitas Jika signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Apabila data sampel berdistribusi normal, maka bisa dilanjutkan dengan uji parametik, seperti uji *Independent sample T-Test*. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji *Independent sample T-test* harus diganti dengan uji statistik non parametik yang khusus digunakan untuk sampel berhubungan [19]. Salah satu uji yang dapat dipakai jika data tidak berdistribusi normal adalah uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan [20].

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* (karena data berdistribusi tidak normal) dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic version 25*. Pengambilan kesimpulan uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Ketentuan Uji Wilcoxon

Signifikansi	Kriteria
<i>Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05</i>	Terdapat perbedaan yang signifikan
<i>Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05</i>	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan

2. Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya. Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat hipotesis. Uji prasyarat hipotesis dilakukan dengan cara melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-T-test independent sampel t-test. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji-T-test diganti dengan uji statistik non parametik yang khusus digunakan untuk dua sampel bebas. Salah satu alat uji dua sampel bebas yang digunakan

secara luas dalam praktik adalah uji Mann-Whitney. Uji *Mann-Whitney* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji *independent t-test*, yaitu jika data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen [20]. Penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney karena data penelitian tidak berdistribusi normal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran PAIBP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 243 Cicabe

4. Hasil Belajar Ranah Afektif

Tabel 2. Rata – Rata hasil belajar ranah Afektif

Kelas	Rata-Rata	Predikat
Eksperimen	87	A
Kontrol	75	C

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon ranah Afektif

	Kelas Eksperimen Kelas Kontrol
Z	-4,764 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai afektif yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT jauh lebih baik nilainya dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran PAIBP. Hal tersebut diperkuat dengan perhitungan uji *wilcoxon* yang memperoleh nilai *asymp.Sig.(2-tailed)* ,000 < 0,05, maka ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan yaitu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Tabel 4. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N (Jumlah Siswa)	32	33
Nilai Terbesar	95	85
Nilai Terkecil	70	50
Mean	83,2	70,61
Std.Deviation	8,67	9,58
Variance	75,17	91,80

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic version 25*, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen nilai rata-rata yang didapat yaitu 83,2 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95 dari maksimal 100. Untuk hasil *post-test* kelas kontrol nilai rata-rata yang didapat yaitu 70,61 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85 dan nilai maksimal 100. Nilai simpangan baku untuk kelas eksperimen yaitu 8,67 dengan varian 75,17 dan kelas kontrol yaitu 9,58 dengan varian 91,80.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon ranah Kognitif

		N	Mean Rank	Sum Of Ranks
Post-Test Kelas Eksperimen - Pre-Test Kelas Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	32 ^b	16,50	528,00
	Ties	0 ^c		
	Total	32		
Post-Test Kelas Kontrol - Pre-Test Kelas Kontrol	Negative Ranks	4 ^d	3,88	15,50
	Positive Ranks	26 ^e	17,29	449,50
	Ties	3 ^f		
	Total	33		

Berdasarkan *output* diatas, pada kelas eksperimen menunjukkan negative rank atau selisih (negatif) antara hasil belajar TGT untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0 baik itu pada nilai N, mean rank, maupun sum of ranks. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya pengurangan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Sedangkan pada kelas kontrol untuk *pre-test* dan *post-test* nilai N adalah 4, mean rank 3,88 dan sum of ranks 15,50. Ini menunjukkan adanya pengurangan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.

Pada kelas eksperimen, positive ranks atau selisih positif antara hasil belajar TGT untuk *pre-test* dan *post-test*. Pada tabel diatas terdapat 32 data positif (N) yang artinya ke 32 siswa mengalami peningkatan hasil belajar TGT dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 16,50, sedangkan jumlah sum of ranks sebesar 528,00. Berbeda dengan nilai positive rank pada kelas kontrol terdapat 26 data positif (N) dari 33 data yang ada, artinya ada 7 siswa yang memiliki penurunan hasil belajar dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Mean rank pada kelas kontrol sebesar 17,29 dan jumlah sum of rank sebesar 449,50.

Ties adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas eksperimen nilai ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan pada kelas kontrol nilai ties adalah 3, sehingga terdapat nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Post-Test Kelas Eksperimen - Pre-Test Kelas Eksperimen	Post-Test Kelas Kontrol - Pre-Test Kelas Kontrol
Z	-4,950 ^b	-4,479 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *asymp.Sig* ,000 < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.

6. Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Tabel 7. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N (Jumlah Siswa)	32	33
Nilai Terbesar	93	89
Nilai Terkecil	81	70
Mean	86,6	78,7
Std.Deviation	3,64	5,21
Variance	13,27	27,15

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic version 25*, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kelas eksperimen nilai rata-rata yang didapat yaitu 86,6 dengan nilai terendah 81 dan nilai tertinggi 93 dari maksimal 100. Untuk hasil kelas kontrol nilai rata-rata yang didapat yaitu 78,7 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 89 dan nilai maksimal 100. Nilai simpangan baku untuk kelas eksperimen yaitu 3,64 dengan varian 13,27

dan kelas kontrol yaitu 5,21 dengan varian 27,15.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen Kelas Kontrol
Z	-4,690 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan tabel 4.16, dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* ,000 < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan.

7. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Mann-Whitney U-test* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney U-test digunakan sebagai alternatif dari uji Independent t-test, yaitu data penelitian yang tidak berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan uji Mann-Whitney U-test dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Uji Mann-Whitney U

Ranah Hasil Belajar	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp.Sig.(2-tailed)
Afektif	79,500	640,500	-5,898	,000
Kognitif	173,500	734,500	-4,700	,000
Psikomotor	118,500	679,500	-5,468	,000

Berdasarkan tabel 4.20 dapat dilihat bahwa perolehan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* baik pada hasil belajar ranah afektif, kognitif, dan psikomotor sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAIBP di SDN 243 Cicabe.

Pembahasan

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Slavin, 1980) dalam [10]. Menurut [21], pembelajaran TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Tujuan utama dalam penerapan model kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok [22].

Proses penggunaan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PAIBP ini diawali dengan langkah-langkah kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutupan. Langkah tersebut harus diikuti agar dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran saat menggunakan model pembelajaran TGT. Pada saat pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (sintaks) sebagai berikut :

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh pendidik.

2. Belajar dalam kelompok
Tim terdiri dari empat sampai enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan setiap anggota untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.
3. Permainan
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
4. Pertandingan
Perwakilan siswa dari setiap kelompok akan berkompetisi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka dari hasil belajar kelompok dan mendapatkan skor jika menjawab dengan benar.
5. Penghargaan Kelompok
Penghargaan kelompok dilakukan dengan cara menghitung rata-rata kelompok lalu menjumlahkan skor yang diperoleh tiap anggota dan membaginya sesuai jumlah anggota. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 243 Cicabe pada mata pelajaran PAIBP. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* memperoleh hasil *asympt.Sig.(2-tailed)* sebesar ,000, maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak karena ,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas V SDN 243 Cicabe, dengan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding model pembelajaran konvensional.

Acknowledge

1. Bapak Dr. Asep Dudi Suhardini, Drs., M.Pd selaku Wakil Dekan I bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
2. Ibu Dr.Fitroh Hayati, S.Ag., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
3. Bapak Khambali, S.Pd.I. M.Pd.I selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama perwalian akademik dari semester awal hingga akhir.
4. Bapak Dr. Asep Dudi Suhardini, Drs., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Enoh, Drs., M.Ag selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, kebijaksanaan, dan dapat meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya, sehingga peneliti mampu memperbaiki kesalahan, kekurangan, maupun ketidaktahuan sehingga bertambah wawasan ilmu.
5. Bapak Usep Kurniawan, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN 243 Cicabe Bandung atas perizinan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang bapak pimpin.
6. Bapak Iqbal Maulana Yusup, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SDN 243 Cicabe Bandung atas ketersediaannya untuk melakukan penelitian di kelas yang bapak ajar.
7. Mamah Yuyun Yuningsih dan Bapak Alm. Ohan Burhan tersayang, sebagai orangtua yang tidak hentinya melimpahkan kasih sayang, memberikan dukungan penuh.
8. Kakak tersayang Andri Suryadi, Hendra Nurdin, Ujang Nurjaman, Bayu Nugraha, Rendy Sugiono, Fitriani, Devi Novitasari, Resti Utami, dan Deviani yang senantiasa selalu mendo'akan dan memberikan dukungan materil selama masa studi peneliti di bangku perkuliahan.
9. Teruntuk teman-teman Galaxy yaitu, Arofina Khoirunnida, Cici Samsiah, Ellen Septa Lestari, Isma Octaviani, Mellynia Marfiroh, Rahmawati Nurhayatunnisa, dan Tasya Yunisha Zuana yang telah menghabiskan waktu bersama selama perkuliahan berlangsung hingga sekarang dan selalu membantu peneliti, meyakinkan bahwa kita mampu melampaui batas, serta menguatkan dalam keadaan sesulit apapun. Terimakasih

untuk kesabaran dan energi positif yang selalu diberikan.

10. Dan tidak lupa untuk diri sendiri yang akhirnya bisa mengesampingkan rasa malas dan rasa ingin sekali membuka instagram dan twitter sepanjang hari untuk mulai menyusun penelitian ini dan menyelesaikannya secara tepat waktu.

Daftar Pustaka

- [1] K. Khotimah and S. Darwati, "Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran," 2019.
- [2] C. P. Nugraha and W. T. Subroto, "Pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media role card terhadap motivasi belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Kediri," *Jurnal Penelitian*, vol. 08, pp. 70–75, 2020.
- [3] A. B. Rompegading, M. Safitri, and R. Irfandi, "Perbandingan hasil belajar siswa antara model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan Student Achievement Division," *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, vol. 4, pp. 205–211, 2021, doi: <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2245>.
- [4] M. K. Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," vol. 11, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [5] M. Nurtanto and H. Sofyan, "Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. November 2015, pp. 352–364, 2019.
- [6] M. I. Firmansyah, Y. A. Tantowi, and R. Fawziah, "MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT : Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," vol. 6, no. 2, pp. 104–113, 2019, doi: 10.17509/t.v6i2.20583.
- [7] E. G. Meri and D. Mustika, "Peran guru dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar," vol. 4, pp. 200–208, 2022.
- [8] K. Wardani, Dian, A. Huda, Saihul, and R. Al-adawiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran," *Journal of Education and Management Studies*, vol. 5, no. 3, 2022.
- [9] S. Fauziyah, A. Hendriani, and K. Kurniasih, "Peningkatan keterampilan kerjasama melalui model pembelajaran kooperatif teams games tournament kelas III sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 4, pp. 196–210, 2019.
- [10] S. Suardin and W. O. L. Andriani, "Studi komparatif model problem solving dengan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 227–234, 2021.
- [11] I. Rosita, "Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe think pair share," *Jurnal Formatif*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [12] S. M. Ulfah, Erhamwilda, and A. M. Tsauri, "Peran Guru PAI dalam Bimbingan dan Konseling terhadap Perkembangan Akhlak Siswa di SMA X Cimahi," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 85–89, Dec. 2021, doi: 10.29313/jrpai.v1i2.361.
- [13] S. Nurrahmah, "Meningkatkan hasil belajar fiqh materi qurban dan aqiqah melalui pembelajaran kooperatif model TGT tahun pelajaran 2021/2022," *KASTA Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, dan Terapan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [14] B. A. Kusuma Wardani, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqh MAN 4 Jombang," *Education and Management studies*, vol. 4, no. 3, 2021.
- [15] N. Tasya and A. P. Abadi, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa," *Jurnal Ilmiah Aquinas*, vol. 4, no. 1, pp. 60–64, 2021.
- [16] B. A. Hasan, Khambali, and H. Aziz, "Implikasi Pendidikan dari Hadits Riwayat Muslim No. 4803 terhadap Peran Orangtua dalam Mendidik Aqidah Anak," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 71–78, Dec. 2021, doi: 10.29313/jrpai.v1i2.359.

- [17] Ola Nisa Iqtisodiyah Sa'adah and M. Imam Pamungkas, "Analisis Kegiatan Mentoring dalam Pembinaan Karakter Religius," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, pp. 127–132, Dec. 2022, doi: 10.29313/jrpai.v2i2.1515.
- [18] I. Gunawan, *Pengantar Statistika Inferensial*, Cetakan ke. PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- [19] A. Quraisy and S. Madya, "Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning," *Journal Statistics and Its Application on Teaching and Research*, vol. 3, no. 1, pp. 51–57, 2021, doi: 10.35580/variantsiunm23810.
- [20] T. Sriwidadi, "Analisis Penggunaan Statistik Non Parametrik," *Jurnal Binus*, pp. 751–762, 2017.
- [21] R. A. Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, Edisi1 ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2019.
- [22] D. Samuel and S. Santosa, "Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran," 2018.