

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MA AL-ISLAM JORESAN

PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Untuk memenuhi Persyaratan Penyusunan Skripsi

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S-1)



OLEH:

ROFIKA USWATUN KASANAH

NIM 210317305

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

NOVEMBER

2021

ABSTRAK

Rofika, Uswatun Kasanah. 2021. *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al- Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo. Pembimbing. Muhammad Ali M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Keaktifan Belajar Siswa,

Pada pembelajaran di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo banyak sekali siswa yang tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran kebanyakan dari siswa melakukan kegiatan sesuka hatinya antara lain berbisik-berbisik dengan teman sebangkunya, tidur didalam kelas, menghafalkan mata pelajaran lain dan kurangnya konsentrasi pada mata pelajaran. Penelitian ini penting untuk dileliti lebih dalam karena banyak sekali masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Akidah akhlak tersebut salah satunya yaitu rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Madarona adapun salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah faktor sosial atau pendekatan. Saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa jenuh dan pasif. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang bervariasi.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Adakah efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif populasi penelitiannya seluruh siswa kelas X MA Al-islam Joresan, Mlarak Ponorogo yang berjumlah 30 siswa. Jenis penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen* dan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang digunakan oleh peneliti sendiri yang didasarkan pada ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *T*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa yang menggunakan model pembelajaran dengan yang menggunakan model konvensional dibuktikan dari koefisien sig = 0.00 < 0.05 atau nilai t hitung = 2.332 > t tabel = 2.0017 tolak H_0 dan terima H_a . Dengan demikian model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa.



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Rofika Uswatun Kasanah

NIM : 210317305

Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Islam Joresan, Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing



Dr. MUHAMMAD ALI, M.Pd.

NIP.197505282000911008

Ponorogo, 11 November 2021

Mengetahui

Ketua Jurusan PAI

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. KHARISUL WATHONI, M.Pd.I

NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Rofika Uswatun Kasanah
NIM : 210317305
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022

Skripsi ini telah dipertahankan dalam sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 18 November 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 25 November 2021

Ponorogo, 25 November 2021

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, I.C., M. Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
2. Penguji 1 : Dr. Ju' Subaidi, M.Ag
3. Penguji 2 : Dr. Muhammad Ali, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rofika Uswatun Kasanah

NIM : 210317305

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

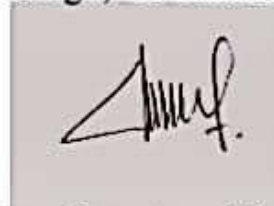
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di *ethese.iainponorogo.ac.id*. Adapun isi dari keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Ponorogo, 13 Januari 2021



Rofika Uswatun Kasanah

NIM. 210317305

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rofika Uswatun Kasanah
Nim : 210317305
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Islam Joresan Ponorogo
Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan ini, menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan- alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui atau sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 11 November 2021

Yang membuat pernyataan



Rofika Uswatun Kasanah

NIM 210317305

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Dalam suatu pembelajaran ada beberapa komponen-komponen pembelajaran diantaranya yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa. Karena pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengorganisasikan suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang memiliki arti giat. Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.²

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini juga akan mengakibatkan

¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2008), 175.

² Nanda Rizky Fitriani Knza, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI Mipa 5 SMA NEGERI 2 JEMBER"

suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi atau persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya. Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri. Sedangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan: Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok. Siswa aktif mengemukakan pendapat. Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah satu siswa aktif memecahkan masalah yang diberikan guru. Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.³

Keberhasilan proses belajar mengajar dalam pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran keaktifan belajar siswa sangat diperlukan. Keaktifan belajar siswa terhadap pelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Tercapainya tujuan pendidikan nasional diatas dapat dilihat dari prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik. Prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang baik dari dalam diri peserta didik maupun faktor-faktor lain diluar peserta didik. Antara lain kegiatan pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam tercapainya prestasi belajar yang siswa baik. Perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan semakin tinggi aktivitas belajar siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar. Perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat membangun keaktifan belajar siswa dalam proses mengajar adalah sebagai alternative model pembelajaran yang baru. Pembelajaran yang efektif tersebut harus

³ Darwan Syah, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Diadit Media, 117-120

diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran dan materi yang akan diajarkan.⁴

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Maradona diantaranya yaitu: Faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial atau pendekatan belajar. Pada faktor internal keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan jasmani dan rohani pada diri siswa yaitu mempengaruhi tingkat intelegensi tingkat kecerdasan (IQ), sikap, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan fasilitas sekolah. Fasilitas disini juga mendukung keaktifan belajar siswa tersedianya fasilitas yang memadai membuat belajar siswa berjalan lancar. Sedangkan faktor sosial atau pendekatan belajar dipengaruhi oleh guru dan teman sebaya. Segala cara yang dilakukan oleh guru untuk menunjang keaktifan belajar siswa. Adanya metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, perhatian guru terhadap siswa dan motivasi guru untuk siswa tersebut agar siswa dapat belajar dengan baik. Selain itu teman sebaya adalah teman yang rajin belajar, disiplin tepat waktu akan membuat siswa mengikuti teman belajarnya begitupun sebaliknya.⁵

Berdasarkan hasil pengamatan faktor sosial atau pendekatan belajar sangat berpengaruh dalam keaktifan belajar siswa. Adanya siswa yang kurang memiliki perhatian terhadap materi pelajaran dengan seksama. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran terdapat siswa berjalan kesana kemari dan mengganggu temanya tidak mau memperhatikan guru. Selain itu motivasi belajar siswa juga kurang hal ini tampak dari siswa yang pasifnya saat pembelajaran. Kemudian saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media atau metode pembelajaran sehingga membuat siswa jenuh dan pasif. Metode pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi.

⁴ Ledy Sunarto, *Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui strategi group investigation pada maple pkn materi perundang-undangan siswa kelas v SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi, UMS, Surakarta, 2013), 3

⁵ Maradona, "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Kelas IV B SD*", jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke-5 , (2016)

Hal ini menurut pandangan filsafat progresivisme belajar bukan merupakan proses penerimaan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi belajar merupakan pengalaman yang dilakukan secara aktif, baik aktif secara mental dalam bentuk aktivitas berfikir, maupun aktif secara fisik dalam bentuk kegiatan-kegiatan praktik. Senada dengan itu, hudjogo juga menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: siswa terlibat aktif dalam belajarnya, siswa belajar pengetahuan secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa.⁶

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya dengan melakukan variasi pembelajaran, dimana dengan adanya variasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa baik secara kognitif, psikomotorik, maupun efektif salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan cara yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran berpusat kepada siswa bukan berpusat terhadap guru. Dalam pembelajaran akidah akhlak ini pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan konvensional yang kegiatan proses pembelajarannya didominasi oleh guru dan guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode konvensional atau ceramah. Sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan membuat siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dan mengikuti pembelajaran dikelas berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti melaksanakan survey awal di MA Al-Islam Joresan, Mlarak Ponorogo pada tanggal 03 September 2021, salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran akidah akhlak adalah rendahnya keaktifan siswa dalam

⁶ Trianto, *mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*, (Jakarta: kencana 2011), 19

⁷ *Ibid.*, 39

mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya bisik-bisik dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan guru. Apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian yang lain hanya diam. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh guru, siswa tidak memanfaatkan buku paket. Hal ini mengakibatkan para siswa sulit untuk mengingat apa yang disampaikan oleh guru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari karena siswa lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas cenderung untuk dilupakan.⁸

Maka dari itu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah salah satu prioritas utama dalam kegiatan pendidikan. Salah satu yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan tenaga pengajar yang mengacu pada dua macam kemampuan pokok yaitu kemampuan dalam bidang ajar dan mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu untuk dikembangkan model pembelajaran kooperatif agar terciptanya suasana belajar yang komukatif adalah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa dan jenis kelamin. Mereka belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar atau menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan dari semua hal yang telah dikemukakan, maka peneliti mengambil judul **“Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021”**

⁸ Hasil observasi pada tanggal 03 oktober 2019

B. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dana dan sebagainya, maka penelitian ini difokuskan pada masalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Di MA Al- Islam Joresan Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah Terdapat Perbedaan Keaktifan Siswa Menggunakan Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Yang Menggunakan Model Konvesional Di Ma Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

Untuk Mengetahui Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Ma Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 ?

E. Manfaat Penelitian

Dari uraian di atas manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Untuk menguatkan teori tentang Adakah Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di MA Al Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Pada Tahun Pelajaran 2020/2021

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa, agar semakin meningkatkan hasil belajarnya di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo

- b. Bagi Pendidik, agar selalu memberikan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peserta didiknya dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dengan melakukan praktek penelitian langsung untuk lebih memahami efektifitas model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada materi Akidah akhlak di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo pada tahun pelajaran 2021/2022
- d. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, serta menambah pengetahuan dan pengalaman penulis agar dapat mengembangkan ilmu yang telah diperoleh.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka pembahasan dalam penelitian ini akan dikelompokkan menjadi 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berkaitan. Sistematika pembahasan ini adalah:

Bab pertama, pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang gambaran umum, dari pembahasan yang meliputi: latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

Bab ke dua, kajian pustaka. Kajian pustaka berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori yang digunakan yaitu tentang pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournament*), dan keaktifan belajar siswa. Bab ini dimasukan sebagai kerangka acuan teori yang dipergunakan untuk penelitian.

Bab ke tiga, metode penelitian. Metode penelitian berisi tentang rancangan penelitian tempat, dan waktu penelitian yaitu di MA Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo, jenis

penelitian, pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab ke empat, hasil penelitian. Hasil penelitian berisi tentang hasil analisa dari temuan hasil penelitian yang meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), serta pembahasan dan interpretasi.

Bab ke lima, penutup. Penutup merupakan bagian terakhir dari pembahasan berisi tentang kesimpulan dan saran serta penutup yang terkait dengan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pembaca dan penulis untuk melihat inti dari penelitian.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Ketika melakukan penelitian, maka peneliti akan menyertakan kajian terdahulu atau penelitian yang telah dilakukan untuk memperkuat bahwa penelitian yang dilakukan belum pernah diteliti oleh orang lain. Berikut merupakan deskripsi penelitian terdahulu:

1. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nova Pitdianti mahasiswi dari Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Medan Tahun 2019, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 3 Satu Atap Kuala T.P. 2019/2020. “Hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala. kesimpulan Pada uji normalitas diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada pretest adalah 0,07, karena signifikasi $>0,05$ (lebih dari 0,05) maka uji normalitas pretest terhadap kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian untuk pretest pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah 0,95 karena signifikasi $>0,05$ maka uji normalitas pretest terhadap kelas kontrol normal. Maka dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan *teams games tournament* (TGT) dikelas VIII C SMP Negeri 3 Satu Atap Tahun Pelajaran 2019/2020.¹
2. Sebuah penelitian yang dilakukan Mar’atus solihah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Bermain Perna Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur

¹ Nova Pitdianti, *pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa smp negeri 3 satu atap kuala t.p. 2019/2020*. (Skripsi: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara medan 2019) 75

Palangraya”. Pengaruh keaktifan peserta didik dalam skripsi ini hasil keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan yang jauh berbeda, yang dapat dilihat dari rata-rata nilai keaktifan. Hasil analisis data yang diperoleh pada kelas eksperimen rata-rata hasil keaktifan peserta didik sebesar 78,60% dan kelas kontrol sebesar 52,50%. Analisis data yang diperoleh menjelaskan bahwa data keaktifan peserta didik antara kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen.²

3. “Pengaruh Model Pembelajaran *Think talk write* (TTW) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung”. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahmadania Rizka Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018. Kesimpulan pada skripsi ini dapat dilihat dari perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh jumlah rata-rata siswa yang lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Peneliti menentukan hasil uji coba dimana siswa untuk mengisi soal-soal pertanyaan angket yang telah memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar. Berdasarkan hasil analisis dari uji validitas angket terdapat 37 butir soal kemudian di uji ke 26 siswa kelas 11 dan hanya terdapat 26 angket yang valid yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya. Dari hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa reliabilitas butir soal sebesar 0,922 maka angket yang digunakan tersebut memiliki tingkat dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini layak digunakan dalam penelitian.³

²Mar’atus solihah yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Bermain Perna Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya*.(Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya 2017 M/ 1439 H) 95.

³ Rahmadania Rizka *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Hikmah Bandar Lampung*”. (Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018) 65

B. Landasan Teori

1. Keaktifan Belajar

a. Pengertian keaktifan belajar

Keaktifan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari adanya suatu aktivitas karena tanpa adanya aktivitas maka tidak dapat terjadi keaktifan. Hal ini berlaku pada siswa. Jika siswa tidak melakukan suatu aktivitas dan siswa tidak terlibat dalam aktivitas belajar maka siswa tersebut tidak dapat dikatakan aktif. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa, melalui pengalaman belajar. Menurut Dimiyati keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas dari aktivitas fisik sampai aktivitas psikis. Aktivitas fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk aktivitas membaca, menulis, mendengar, meragakan.⁴

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam proses pembelajaran. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku kearah yang baik.

Rousseau yang dikutip oleh Sardirman mengatakan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, peneylidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada keaktifan dari siswa proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari dan mengemukakan sendiri pengetahuan melalui

⁴Dimiyati, Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 114

pengalaman belajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa.⁵

Dengan mengemukakan beberapa pendapat dari beberapa ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan keaktifan, tanpa adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran. pembelajaran tersebut dianggap kurang bermakna.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai cara.⁶

- a. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- b. Pendidik berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik
- d. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
- e. Melakukan pengukuran secara langsung dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- c. berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- d. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- e. Menilai kemampuan dirinya dari hasil yang diperolehnya

⁵*Ibid.*, 391

⁶ Marintis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*. (Jakarta: Gunung persada, 2007), 80-81

- f. Melatih diri dalam memecahkan masalah soal atau masalah yang sejenis
- g. Kesempatan Menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*) mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).⁷

b. Indikator keaktifan belajar

Keaktifan belajar siswa dapat dikondisikan melalui pembelajaran aktif yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa dan guru yang aktif. Adapun indikator keaktifan belajar siswa yaitu:⁸

- 1) Dari segi siswa, dapat dilihat:
 - a) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalahannya.
 - b) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar
 - c) Penampilan dalam berbagai usaha untuk kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar dan mengajar hingga mencapai keberhasilannya
 - d) Kebebasan atau keluasaan melakukan hal-hal tersebut diatas tanpa tekanan dari guru maupun pihak lain.
- 2) Dari segi guru dapat dilihat:
 - a) Usaha mendorong, membina semangat belajar, dan partisipasi siswa
 - b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa
 - c) Memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut cara keadaan masing-masing
 - d) Menggunakan metode mengajar.

⁷ Endang Sri Wahyuningsih, *model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*, (Sleman : CV Budi Utama, 2012), 51

⁸ Ahmad Rohani, *Pengelolaan pengajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta 2003), 63

Dengan demikian keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam, seperti pada saat siswa mendengarkan, membuat laporan dan sebagainya.

c. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

Menurut Ramayulis keaktifan mencakup keaktifan jasmani dan rohani. Kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan disekolah menurut hasil penelitian yang dilakuakn oleh Paul B. Diedrich dalam buku Ramayulis meliputi:

- 1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- 2) *Oral activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, music, pidato, ceramah dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, music, pidato, ceramah dan sebagainya
- 4) *Writing activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, music, pidato, ceramah dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambarkan, membuat kontruksi, model meeparasi, bermain, berkebun, memeihara binatang dan sebagainya.
- 6) *Mental activities*, seperti menangk ap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 7) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, gembira, berani, kagum dan sebagainya.⁹

d. Ciri-ciri keaktifan belajar

Adapun ciri-ciri peserta didik yang aktif sebagai berikut:

- 1) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi atau persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.

⁹ Ramayulis, 2008, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: KalamMulia), 243-244

- 2) Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- 3) Siswa mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar aktif harus bersemangat, menyenangkan, dan penuh gairah.¹⁰

Sedangkan keaktifan belajar siswa dalam proses ditandai dengan:

- 1) Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok
- 2) Siswa aktif mengemukakan pendapat
- 3) Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- 4) Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru
- 5) Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.¹¹

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa guru dapat berperan dalam merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan guru yang mempengaruhi keaktifan siswa diantaranya:¹²

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional
- 3) Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik

¹⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media 2019), 20

¹¹ Darwan Syah, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media 2009), 117-120

¹² Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari" *Jurnal Electronics*, Vol. 1 no 2 (Mei 2016) , 130

- 4) Memberikan stimulus (masalah, topic, dan konsep yang akan dipelajari)
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Memberikan umpan balik
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuai pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.¹³

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian model pembelajaran *teams games tournament*

Pengertian model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan efektivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar peserta didik. Sedangkan menurut Saco, Model pembelajaran TGT adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Keunggulan pembelajaran tipe

¹³*Ibid.*, 132

TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen.¹⁴

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dianut siswa bersaing dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan point atau skor tim untuk mereka.¹⁵

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu lainnya, ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.¹⁶

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *teams games tournamen* ini terdiri dari (1) penyajian kelas, (2) tim, (3) game, (4) turnamen, (5) rekogansi tim. Adanya turnamen menjadikan pembelajaran TGT memiliki nilai lebih, karena pembelajaran tersebut menjadikan pembelajaran yang bersifat menyenangkan selain itu, model TGT dapat digunakan di semua mata pelajaran.¹⁷

Secara runut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain:

- (1) presentasi guru (Sama dengan STAD)
- (2) kelompok belajar (Sama dengan STAD)
- (3) turnamen dan (4) pengenalan kelompok.¹⁸

¹⁴ Wisnu DYudianto, Kamin Sumardi, Ega T.Berman, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk* Journal Of Mechanical Engineering Education. Vol.01, No.02, Desember 2012), 325

¹⁵ Hendra Yunanda, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jenis Games Teams Tournament (TGT) Dan Perilaku Masuk Siswa Ke Pembelajaran Kompetensi Kelas XI IPA Senior" (Jurnal Internasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Tinggi ISSN;2509-0119 Vol. 6 No.2 Januari 2018), 5

¹⁶ Ratumanan, M.Pd, *Inovasi Pembelajaran* (Yogyakarta: PENERBIT OMBAK, 2015), 184-185.

¹⁷ Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nur Hayati, *Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa* (Jurnal scienta Indonesia Vol, 1 No,1 Spril 2016), 57

¹⁸ *Ibid.*, 180

- 1) Guru menyiapkan
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok setiap kelompok anggotanya 5
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya
- 4) Game turnamen

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati empat-lima orang, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan ini dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan beberapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin kepada ketua kelompok yang diperoleh berdasarkan table yang telah disediakan. Ketua kelompok memasukan point yang diperoleh anggota kelompoknya pada table yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompok.

- 5) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Pemberian

penghargaan didasarkan atas rerata poin yang didapatkan oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh masing-masing anggota kelompok berdasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Aturan (Skenario) Permainan

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut. Seperti pada model STAD, pada TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Tahapan pembelajaran TGT yaitu penyampaian materi konsep dari guru, pembagian kelompok, siswa dibagi, menjadi beberapa kelompok heterogen baik dari faktor gender, tingkat kecerdasan, dan latar belakang siswa sampai melakukan permainan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan guru.¹⁹

c. Manfaat model pembelajaran *teams games tournament*

Apabila model pembelajaran TGT digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh, diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.²⁰

¹⁹ Galih Dani Septiyan Rahayu, Febby Fajar Nugraha, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Turnamen (TGT) Tentang Keterampilan Lintas Budaya Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Disekolah Dasar* (Jurnal Pendidikan Dasar E-ISSN :2580-7714 P-ISSN: 2580-9326 Vol, 2 No,1, Februari 2018), 6

²⁰ Yuni Gayatri, *Cooperative Learning Tipe Team game tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi* (Didaktis, Vol, 8, no.3, oktober 2009) 62

d. Tahap-tahap penerapan model pembelajaran *teams games tournament*

Pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili kelompoknya dengan anggota dari kelompok lain memiliki kesetaraan dan kemampuan akademik. Dalam TGT ada tahap game (permainan) sehingga menimbulkan suasana kegembiraan. Pada kegiatan kelompok ini siswa saling membantu menyiapkan Lks serta saling menjelaskan masalah-masalah yang muncul, namun ketika siswa sedang bertanding, dengan teman sesama kelompok tidak dapat membantunya dan merupakan tanggung jawab individu.

Berikut ini akan dijabarkan lebih rinci masing-masing tahapan model pembelajaran TGT, yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game akan menentukan skor kelompok. Materi pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan game atau turnamen. Materi ini dibuat dengan cara mempersiapkan lembar kegiatan siswa (LKS).

2) Belajar dalam kelompok

Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa

yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

3) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Empat siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja A, empat siswa selanjutnya pada meja B dan seterusnya.

4) Tahap bekerja

Tahap bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Setelah guru menginformasikan materi dengan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Perlu disampaikan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dalam kelompok selama beberapa kali pertemuan dan mereka akan memainkan suatu permainan akademik untuk menambah poin kelompok mereka, kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan

5) Penghargaan kelompok

Guru kemudian menggunakan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori poin sebagai berikut.

Persiapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu guru perlu menyusun alat dan bahan :

- 1) Papan peraturan permainan
- 2) Kartu warna-warni
- 3) Papan skor
- 4) Spidol
- 5) Stopwatch
- 6) Lembar kerja siswa (LKS)

Kegiatan pembelajaran:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b) Meminta beberapa siswa untuk membantu menempelkan media pembelajaran yaitu papan peraturan permainan dan papan skor di papan tulis.
 - c) Menyajikan informasi atau turnamen baik secara lisan demonstrasi (sesuai gambar).
 - d) Memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa skor yang diperoleh pada turnamen ini baik skor individu kelompok merupakan komponen penilaian yang penting.
- 2) Kegiatan inti

Membantu siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat-lima.

Penataan tempat duduk sesuai gambar pengaturan meja-meja turnamen. Menyuruh siswa belajar kelompok untuk mempersiapkan turnamen.

- a) Guru membimbing siswa mengerjakan LKS yang telah disiapkan
- b) Guru melatih siswa bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan LKS
- c) Siswa saling memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Meminta siswa mengerjakan LKS dengan cara salah seorang siswa menjawab LKS sementara siswa yang lain menanggapi. Memulai turnamen, Membimbing siswa apabila mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan sambil melatih

keterampilan-keterampilan kooperatif diantaranya bekerja sama, menyampaikan pendapat, menjadi pendengar yang aktif, menghargai perbedaan antar individu, Mengakhiri turnamen.

3) Kegiatan akhir

Membimbing siswa merangkum materi, Menentukan skor, Memberikan penghargaan kelompok yang memiliki skor tertinggi.

e. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)

Kekurangan dari model pembelajaran TGT:

1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.²¹

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa.

²¹ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2012), 55

Dengan demikian, guru harus merancang alat penilain khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapain belajar siswa secara individual.²²

Kelebihan pembelajaran TGT :²³

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbdeaan individu
- 3) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 4) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 5) Motivasi belajar lebih tinggi
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- 7) Siswa aktif mengemukakan pendapat
- 8) Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- 9) Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru
- 10) Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.²⁴

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁵ Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penelitian yang berkenaan dengan dua variabel atau lebih, biasanya dirumuskan hipotesis yang berbentuk komparasi maupun hubungan. Oleh karena itu dalam rangka menyusun hipotesis penelitian yang berbentuk hubungan maupun komparasi, maka perlu dikemukakan kerangka berfikir.²⁶

²²Nasruddin, "Penerapan Metode TGT (Team Game Turnamen) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Bandar Baru" (Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952 Vol, 9 No, 1 April 2019) Hlm 58

²³*Ibid*, hlm 59

²⁴ Darwan Syah, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media 2009), 117-120

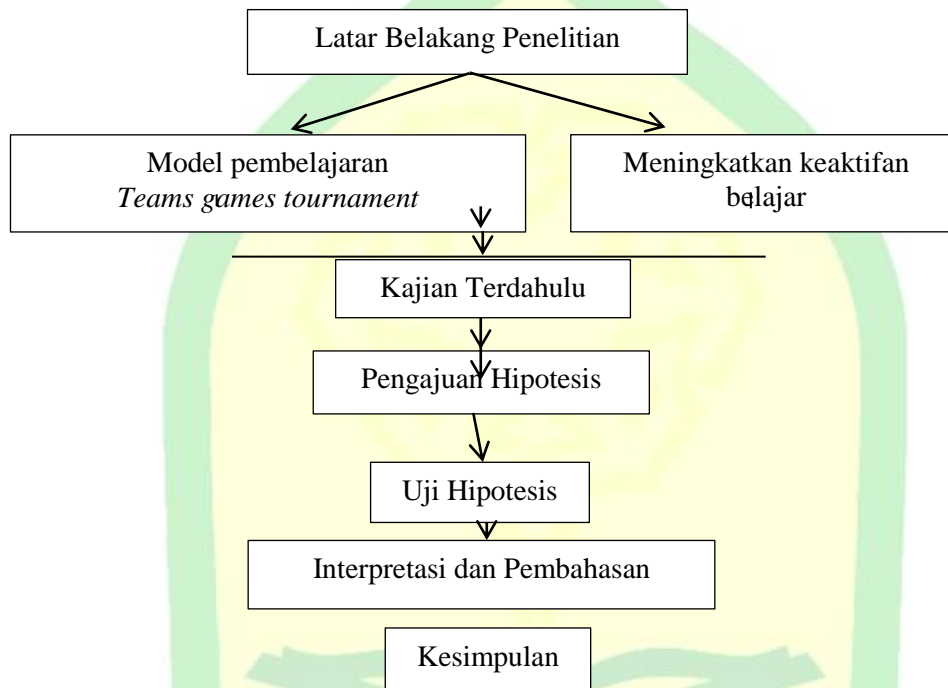
²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 60.

²⁶*Ibid.*, 67

Dari landasan teori di atas dapat disimpulkan kerangka berfikir asosiatif yaitu:

Variabel X : Model Pembelajaran *teams games tournament*

Variabel Y :Keaktifan Belajar Siswa



D. Pengajuan Hipotesis

Dari kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021
- H_a : Terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran yang matang tentang hal-hal yang akan dilakukan dengan tujuan pertanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil selama penelitian.¹

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif, dimana yang dinamakan dengan pendekatan kuantitatif, dimana yang dinamakan dengan pendekatan kuantitatif metode penelitian yang berlandaskan pada positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.² Pendekatan ini merupakan suatu pendekatan penelitian yang diharapkan mampu menguji suatu teori mengenai hal-hal yang dapat dihitung keberadaanya dengan hasil yang sebenarnya dan disertai dengan suatu ketetapan nilai pada hasil akhirnya.

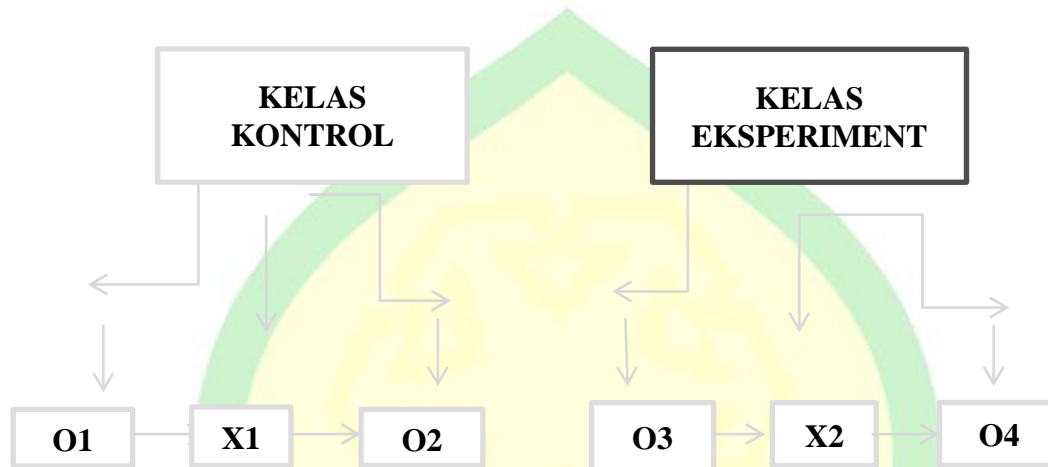
Jenis penelitian yang peneliti gunakan dengan melihat pertimbangan yang ada adalah dengan menggunakan metode penelitian *experiment*. Penelitian *experiment* merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau tindakan *treatment* pendidikan terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Desain*, desain penelitian ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit untuk diterapkan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak berfungsi secara penuh untuk mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Peneliti menggunakan desain *quasi eksperimen control design*. Pada desain ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.³ Siswa kelas X MA Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo terdiri atas kelas X A sebagai kelompok kontrol dan kelas X B sebagai

¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: ALFABETA, 2018), 111-120

² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 14.

³ Ibid. 120

kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang tidak diberi perlakuan dengan metode tutor sebaya sedangkan kelas control adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau dengan menggunakan metode *konvensional* (ceramah). Berikut adalah gambar desain penelitian:



Keterangan:

- O1 :** *pretest* pada kelas kontrol
- X1 :** Pembelajaran metode konvensional (ceramah)
- O2 :** *posttest* pada kelas kontrol
- O3 :** *pretest* pada kelas eksperimen pretest
- X2 :** Pembelajaran dengan model *teams games tournament*
- O4 :** *posttest* pada kelas eksperimen

Rancangan penelitian ini, peneliti mengambil dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independent*) yaitu metode TGT dan variabel terikat (*Dependent*) keaktifan belajar siswa.



Keterangan;

- X =** Model (*teams games tournament*)
- Y=** Keaktifan belajar siswa

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Berdasarkan definisi diatas, maka yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MA Al-Islam X A dan X B.

2. Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti mengambil sampel dari populasi tersebut siswa kelas X IPS (A B) berjumlah 30 siswa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen *kontrol group design* bentuk *kontrol group post test only design*, maka peneliti mengambil sampel dari penelitian ini adalah 2 kelas. Yang masing-masing akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang digunakan oleh peneliti sendiri yang didasarkan pada ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.⁴ Tujuan penelitian dari peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling* adalah untuk menentukan sampel sebuah penelitian yang memang memerlukan kriteria-kriteria tertentu agar sampel yang diambil tersebut sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini peneliti mengambil siswa kelas X IPS (A-B). Sampel yang telah diambil kemudian dikelompokkan pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol. Teknik *Purposive Sampling*, teknik pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan di MA Al-Islam Joresan, Mlarak Ponorogo kondisi kelas tidak diurutkan, namun dari hasil wawancara guru pamong magang kemarin diinformasikan bahwa hasil data nilai peserta didik memiliki rata-rata kemampuan yang sama adalah kelas X (A) IPS dan X (B) IPS Sehingga kelas yang dipilih untuk dijadikan kelas eksperimen yang diajarkan dengan

⁴ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Istana Agency, 2018), 70

menggunakan model *teams games tournament* (TGT) adalah kelas A berjumlah 30 siswa. Dan kelas yang dijadikan kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah kelas X (B) IPS berjumlah 30 siswa. Alasan menggunakan teknik *Purposive Sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *Purposive Sampling* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini⁵.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada umumnya penelitian akan dinyatakan berhasil apabila menggunakan instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus benar-benar dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung jumlah variabel yang diteliti.⁶

Prinsip dalam penelitian adalah melakukan suatu pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik dan benar. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁷

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran akidah akhlak dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) kelas X MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022
2. Data mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran akidah akhlak dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) kelas X MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 85.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 151.

⁷ Ibid, 166

Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:⁸

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Varibel Penelitian	Indikator	No Item Soal
Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> TGT (VARIABEL X)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru sebelum memulai pelajaran menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat bahan • Guru membagi siswa atas beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang • Guru mengarahkan siswa aturan permainannya • Guru membagikan gulungan kertas untuk turnamen • Guru memberikan kesimpulan dan penghargaan kelompok 	
Keaktifan belajar siswa (VARIABEL Y)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok • Siswa aktif mengemukakan pendapat • Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respon siswa yang kurang relevan • Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru • Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru 	(1, 2, 3)
		(4, 5, 6)
		(8, 9, 10)
		(11, 12)
		13

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan.⁹ Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Angket/kusioner

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

⁸ Mar'atus Sholihah, Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Turnamn* (Tgt) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya, (Skripsi, Iain Palangraya, Kalimantan tengah, 2017), 25

⁹ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, 83.

Skala yang digunakan adalah skala likert, yaitu skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.¹⁰ Pengumpulan data menggunakan angket yang mengacu pada skala likert maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut.

Tabel 3.2 Penskoran untuk pernyataan angket

	Pernyataan	Selalu (SL)	Sering (SR)	Kadang-kadang (KD)	Tidak pernah (TP)
Skor	Positif (+)	4	3	2	1
	Negative (-)	1	2	3	4

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.¹¹ Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang berupa pernyataan atau pertanyaan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya.¹² Metode dokumentasi ini akan digunakan peneliti untuk mencari informasi tentang MA AL-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo. Baik itu terkait struktur organisasi sekolah, segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen, serta untuk mencari informasi tentang keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

E. Teknik Analisis Data

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, 93.

¹¹*Ibid.*, 94.

¹² Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, 234.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.¹³ Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹⁴ Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan teknik analisis data sesuai dengan sifat atau jenis data serta tujuan penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data angket dan tes tertulis agar bisa digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang ada. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu evaluasi. Validitas merupakan derajat suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur instrument tes dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

¹³Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, 95-96.

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 147.

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

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah seluruh X

$\sum Y$: Jumlah seluruh Y

XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka kesimpulannya item soal tersebut valid.

Apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka kesimpulannya item soal tersebut tidak valid

Analisis dalam item ini, masrur sebagaimana dikutip dari Sugiyono menyatakan “Teknik korelasi menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan”. Selanjutnya dalam menyatakan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrur menyatakan item yang mempunyai korelasi positif tinggi dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula.¹⁵

Uji validitas dilaksanakan di MA Al-Islam Joresan, Mlarak Ponorogi dengan jumlah responden 30 siswa kelas X. Adapun hasil perhitungan bisa ditabel rekapitulasi dibawah ini:

b. Uji Reliabilitas instrument

Hasil suatu penelitian dikatakan reliabel, apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah

¹⁵Ibid.,193

ketetapan hasil tes.¹⁶ Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis reabilitas instrumen ini adalah teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus. Atau dengan rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi produk moment

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai X

$\sum Y$ = jumlah seluruh nilai Y

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara nilai X dan Y

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka item soal dinyatakan valid
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan program SPSS 16.0 for windows dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikan 0,05. Langkah dalam menghitung uji normalitas melalui SPSS 16 For windows adalah sebagai berikut:¹⁷

Rumus mean:

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$

Rumus Standar Deviasi ;

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86

¹⁷ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam penelitian*, 51

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n} - M_x^2}$$

Keterangan :

M_x dan M_y : rata-rata yang dicari

$\sum X$ dan $\sum Y$: Jumlah skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N : Jumlah observasi

SD_x dan SD_y : Standar deviasi

$\sum x^2$ dan $\sum y^2$: Jumlah skor x dan y setelah terlebih dahulu dikuadratkan

M_x^2 dan M_y^2 : Nilai rata-rata mean skor x dan y yang telah dikuadratkan

Dari hasil diatas diketahui mean dan standar deviasi digunakan untuk menentukan kemampuan komunikasi matematis dalam mengelompokan anak didik ke dalam tiga rangking, yaitu rangking atas (kelompok anak didik yang tergolong pandai) rangking tengah (kelompok anak didik yang tergolong cukup/sedang), dan rangking bawah (kelompok anak didik yang tergolong lemah/bodoh) dengan menggunakan

- 1) Nilai signifikan $> 0,05$ maka distribusi normal
- 2) Nilai signifikan $< 0,05$ maka distribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data diperoleh dari populasi yang memiliki varian yang sama atau tidak. Cara yang digunakam untuk mengetahui homogenitasnya dengan membandingkan kedua variabelnya untuk menganalisis data penelitian. Pada ujian homogenitas menggunakan statistic uji *levene* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogeny
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogeny

3. Uji Hipotesa

a. Uji *independent sample t-test*

Karena telah memenuhi kedua syarat tersebut, kemudian dilanjutkan analisis data dengan uji *T test*. Pencapaian rata-rata dalam penelitian dapat dilihat berdasarkan uji independen sampel *T test* digunakan untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil 2 data yang tidak bisa berpasangan. Syarat utama dalam uji independen sampel *T tes* data berdistribusi normal. Uji dari independen sampel *T tes* ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah adakah perbedaan keaktifan siswa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi akidah akhlak Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo pada tahun pelajaran 2021/2022. Uji independen sampel *T tes* dilakukan pada data hasil angket keaktifan belajar siswa nilai *posttest* dan *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil uji independen sampel *T tes* ini adalah uji banding yang berarti membandingkan pencapaian nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji independen sampel *T tes* ini nanti akan digunakan untuk menjawab hipotesis mengenai apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional DI MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo, Pada tahun pelajaran 2020/2021. Uji-t pada penelitian ini menggunakan alat bantu aplikasi Minitab 16 for windows.

- 1) H_0 diterima jika nilai Sig < 0,05
- 2) H_a diterima jika nilai Sig > 0,05

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Madrasah Aliyah MA Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo

NPSN	: 20579358
Nama Madrasah	: Madrasah Aliyah Al-Islam
Alamat	: Jl. Madura Joresan Mlarak Ponorogo
Kelurahan/Desa	: Joresan
Kecamatan	: Mlarak
Kabupaten/Kota	: Ponorogo
Provinsi	: Jawa Timur
Telepon/ HP	: 0352-313455
Jenjang	: Menengah Atas
Status (Negeri/Swasta)	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1969
Hasil Akreditasi	: A

2. Sejarah Singkat Pondok Pesantren “AL-ISLAM” Joresan Mlarak Ponorogo

Pondok Pesantren “Al-islam” berada dilokasi desa Joresan kecamatan Mlarak kabupaten Ponorogo Jawa Timur yang dilatarbelakangi karena kondisi pada tahun enam puluhan yakni terjadi krisis kualitas kehidupan umat Islam Indonesia khususnya di kabupaten Ponorogo. Banyak faktor yang melatarbelakangi berdirinya Pondok Pesantren “Al-Islam” ini diantaranya: faktor krisis ilmu agama, faktor kemiskinan, faktor anak-anak putus sekolah dan lain sebagainya.

Kondisi yang memprihatinkan tersebut menggugah kepedulian para ulama yang tergabung dalam Majelis Wakil Cabang Nahdatul Ulama (MWC-NU) Kecamatan Mlarak

untuk ikut serta memerengai keterbelakangan pendidikan dalam masyarakat. Dalam pertemuan MWC-NU kecamatan Mlarak pada waktu itu diketuai oleh KH.IMAM Syafaat, kepedulian tersebut dirumuskan dalam agenda rapat yang membahas tentang pendirian sebuah lembaga pendidikan Islam tingkat menengah di Kecamatan Mlarak.

Kemudian untuk lebih menguatkan tekad dan semangat akan didirikannya lembaga pendidikan islam tersebut diadakan pertemuan ulang sebanyak dua kali. Yang pertama di rumah KH. Hasbullah desa Joresan Mlarak yang bertetapan dengan peringatan Haul Almarhum Kyai Muhammad Thayyib pendiri desa Joresan.Pertemuan kedua di rumah salah satu tokoh NU Mlarak KH. Abdul Karim dari desa Joresan.

Pada Pertemuan selanjutnya yakni di rumah KH. Imam Syafaat di desa Gandu Mlarak Ponorogo yang dihadiri oleh tokoh-tokoh Nahdliyyin seperti: KH. Imam Syafaat, KH. Maghfur Hasbullah, KH. Mahfudz Hakiem, Kafrawi, H. Farhan Abdul Qadir, K. Qamari Ridwan, K. Imam Mahmudi, Ibnu Mundzir, Bazi Haidar, K. Markum, Ashmu'I Abdul Qadir, Ahmad Hudlari Ibnu Hajar, dan Hirzuddin Hasbullah, berkat ridlo Allah SWT. Lahirlah cikal bakal pondok Pesantren Al-Islam, tepatnya pada tanggal 2 Muharram 1386 H bertepatan dengan tanggal 2 Mei 1966 M.

Pada Awalnya bernama Madrasah Tsanawiyah "AL-Islam" Kemudian setelah berjalan selama empat tahun, setelah adanya IV akhirnya namanya ditambah dengan Madrasah Tsanawiyah Aliyah "Al-Islam". Sekarang jumlah santri yang ada di Pondok Pesantren tersebut sekitar dua ribu santri dan terus bertambah seiring dengan pergantian tahun.

3. Letak Geografis Pondok Pesantren "Al-Islam"

Pondok pesantren "Al-Islam" Joresan adalah salah satu sekolah berbaris Pondok Pesantren yang terletak di jalan Madura desa joresan kecamatan Mlarak kabupaten Ponorogo Jawa Timur, dari kota Ponorogo berjarak kurang lebih 15 Km ke arah tenggara. Sedangkan dari pondok Modern Gontor Ponorogo memiliki jarak 1 Km dari arah timur.

Pondok pesantren Al-Islam memiliki letak geografis yang strategis, karena letaknya sangat terjangkau. Alasan meningkatnya santri yang belajar disana yaitu karena letaknya strategis dan mudah dijangkau. Pada tahun 1969, santri yang belajar disana berasal dari masyarakat sekitar kecamatan Mlarak memiliki radius kurang lebih 3 Km, kemudian pada tahun 1979 mengalami radius kurang lebih 3 Km, kemudian pada tahun 1979 mengalami peningkatan dan meluas hingga radius 15 Km. tidak hanya berasal dari wilayah kecamatan Mlarak, akan tetapi sudah mulai meluas hingga kecamatan Siman, Babadan, Balong, Jetis dan Sambit.

4. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan Madrasah Aliyah “Al-Islam” Joresan

a. Visi

“Terwujudnya lulusan madrasah Aliyah Al-Islam yang beriman, berilmu dan beramal shaleh, serta memiliki daya saing dalam bidang Iptek, olahraga dan berwawasan lingkungan”

Indikator:

- 1) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai islam sebagai pandangan dan ketrampilan hidup.
- 2) Menjadikan generasi yang siap menguasai IPTEK dan siap menyosong Era Globalisasi

b. Misi

“Menjadikan pendidikan yang islami di Madrasah Aliyah “Al-Islam” Joresan Sehingga tercipta generasi muslim yang berbudi pekerti luhur, terampil, dinamis dan cinta almamater”

Indikator:

- 1) Menciptakan generasi penerus yang islami
- 2) Menciptakan generasi yang selalu menghargai perjuangan

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan manusia yang taat beriman dan bertaqwa kepada Allah, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, professional, bertanggungjawab, produktif.
- 2) Keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt
- 3) Memiliki disiplin tinggi dan didukung oleh kondisi fisik yang prima
- 4) Membantu warga masyarakat pinggiran dan masyarakat kurang mampu untuk bisa menyekolahkan anaknya.
- 5) Memiliki wawasan yang dalam dan luas tentang iptek dan imtaq

B. Deskripsi data

Sebagaimana telah dikemukakan pada Bab 1 bahwa penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa dan mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut dalam pembelajaran akidah akhlak. Pada Bab ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan, namun terlebih dahulu disajikan deskripsi pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak dengan model pembelajaran *teams game tournament* :

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu evaluasi. Penelitian ini berguna untuk mengetahui gambaran data tentang keaktifan belajar siswa kelas X MA Al-Islam Joresan, Mlarak Ponorogo. Data keaktifan belajar siswa diperoleh dari angket yang disebarkan pada siswa kelas X yang berjumlah 30 siswa.

Angket atau kusioner ini terdiri dari 13 pertanyaan dengan skor jawaban atau kategori selalu bernilai 4, jawaban kategori sering bernilai 3, jawaban kategori kadang-kadang bernilai 2, dan untuk jawaban kategori tidak pernah bernilai 1. Adapun rekapitulasi skor angket keaktifan siswa belajar dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas angket keaktifan belajar siswa

Variabel	No. Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Keaktifan belajar Siswa	1	0,661	0,361	Valid
	2	0,481	0,361	Valid
	3	0,492	0,361	Valid
	4	0,559	0,361	Valid
	5	0,701	0,361	Valid
	6	0,512	0,361	Valid
	7	0,249	0,361	Tidak Valid
	8	0,428	0,361	Valid
	9	0,435	0,361	Valid
	10	0,436	0,361	Valid
	11	0,617	0,361	Valid
	12	0,656	0,361	Valid
	13	0,613	0,361	Valid
	14	0,484	0,361	Valid
	15	0,177	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan rekapitulasi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument keaktifan siswa yang valid digunakan untuk penelitian sesungguhnya yaitu nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15. Pada saat yang sama nomor soal 7 dan 15 tidak valid sehingga tidak diikutkan analisis selanjutnya.

Terdapat 2 butir soal yang tidak valid pada indicator keaktifan belajar siswa yaitu butir soal 7 dan 15. Karena tidak valid, maka butir soal tersebut tidak digunakan atau dibuang dalam penelitian. Akan tetapi yang digunakan penelitian hanya 23 butir karena menyesuaikan dengan kisi-kisi angket, dengan butir angket 7 dan 15 tidak digunakan. Setelah instrumen keaktifan siswa yang tidak valid dihilangkan berikut hasil rekapitan uji validitas instrument yg valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen keaktifan belajar siswa tervalidasi, tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah uji coba instrument dilakukan pada kelas X terdapat 30 peserta didik dengan kesempatan masing-masing mengerjakan angket yang sudah disebar. Adapun rekapitulasi angket dari uji reliabilitas instrument keaktifan belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4.2
Tingkat Rliabilitas Pada Keaktifan Belajar Siswa

Varibel	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Keaktifan belajar Siswa	0.841	0.361	Reliabelitas

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka item soal dinyatakan valid
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid. ¹

Setelah dilakukan uji reliabelitas maka diketahui nilai reliabelitas keaktifan belajar siswa yaitu 0,841 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh dari hasil $r_{tabel} = 0,361$. Karena r_{hitung} keaktifan belajar siswa ($>$) dari r_{tabel} yaitu $0,841 > 0,361$ maka instrument uji reliabilitas ini sudah bisa digunakan dalam penelitian.

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan setelah nilai *pre test* dan *post test* dari kedua kelas didapat. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui data penelitian itu berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas *Pre test* dilakukan terhadap data hasil *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data *pre test* yang digunakan adalah *Shapiro wilk* menggunakan SPSS versi 15. Hasil perhitungan uji normalitas *pre test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

UJI NORMALITAS						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
<i>Pre test</i> Eksperimen	.110	30	.200*	.977	30	.745
<i>Post Test</i> Eksperimen	.121	30	.200*	.975	30	.681
<i>Pre Test</i> Kontrol	.144	30	.116	.964	30	.392
<i>Post test</i> Kontrol	.106	30	.200*	.972	30	.581

¹Candiasa, *Statistik Multivariat Disertai aplikasi SPSS*, Sngraja: Unit penerbitan IKIP Negeri Singaraja.,2003. 67.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (Sig) menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini <50 yaitu sebanyak 30 sampel siswa kelas X, untuk nilai signifikansi *Pretest* kelas eksperimen adalah $0,745 > 0,05$, nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen adalah $0,681 > 0,05$ nilai signifikansi *pretest* kontrol $0,392 > 0,05$ adalah dan nilai signifikansi *posttest* kontrol adalah $0,581 > 0,05$. Keputusan uji normalitas didasarkan pada:

- 1) H_0 Sig $> 0,05$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal
- 2) H_a Sig $< 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.²

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dimana semua nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen $> 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak yakni sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka untuk melakukan analisis data penelitian menggunakan statistik parametrik (uji independent sampel *T test*)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui suatu data dari 2 kelompok bersifat sama atau homogen atau beda heterogen. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun *output* perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok Uji	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen – <i>Pretest</i> Kontrol	0.690	Homogen
<i>Posttest</i> Eksperimen – <i>Posttest</i> Kontrol	0.296	Homogen

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas nilai signifikansi dengan menggunakan uji *levene test* adalah sebesar $0,690 > 0,05$ dan $0,296 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* - *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

² Ibid.80

3. Uji Hipotesis

a. Uji independent sample t-test

Karena telah memenuhi kedua syarat tersebut, kemudian dilanjutkan analisis data dengan uji T test. Pencapaian rata-rata dalam penelitian dapat dilihat berdasarkan uji independen sampel T test digunakan untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil 2 data yang tidak bisa berpasangan. Syarat utama dalam uji independent sampel T tes data berdistribusi normal. Uji dari independen sampel T tes ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah apakah terdapat perbedaan keaktifan siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada Materi Akidah Akhlak Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo pada tahun pelajaran 2021/2022. Uji independent sampel T tes dilakukan pada data hasil angket keaktifan belajar siswa nilai *posttest* dan *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil uji independen sampel T tes ini adalah uji banding yang berarti membandingkan pencapaian nilai *posttest* dan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji independen sampel T tes ini nanti akan digunakan untuk menjawab hipotesis mengenai adakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo pada tahun pelajaran 2020/2021. Uji-t pada penelitian ini menggunakan alat bantu aplikasi Minitab 16 for windows.

- 1) H_0 Diterima jika nilai Sig < 0,05
- 2) H_a Diterima jika nilai Sig > 0,05

Adapun hasil pengujian *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan data pretest dan data posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, maka di sajikan hasil pengujian sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Independent Samples Test

		Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means			
		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest	Equal variances assumed	2.332	58	.023	3.66667
	Equal variances not assumed	2.332	56.687	.023	3.66667

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan memasang Hipotesis H_0 dengan hipotesis H_a . H_0 diuji dengan menggunakan *independen T test*. Apabila hipotesis yang dilakukan terbukti signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Sebaliknya, apabila hipotesis yang dilakukan tidak signifikan, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hipotesis yang diajukan peneliti dalam pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak Terdapat Perbedaan Keaktifan Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

H_a : Terdapat Perbedaan Keaktifan Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, temuan ini dibuktikan dengan koefisien sig = 0.00 < 0.05 serta nilai t hitung = 2.332 > t tabel = 2.0017 hasil dari H_a : Terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di MA Al-Islam Joresan, Mlarak, Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021

D. Interpretasi dan Pembahasan

1. Perbedaan *Pre test* Keaktifan belajar siswa antara kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

a. Pra penelitian

1) Uji Normalitas *Pre test*

Uji normalitas *pre test* dilakukan terhadap data hasil *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data *pre test* yang digunakan adalah *shapiro wilk* menggunakan SPSS versi 15. Hasil perhitungan uji normalitas *pre test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 4.6 sebagai berikut:

Kelas	Shapiro wilk	
	A	Sig.
Eksperimen	0,05	0,745
Kontrol	0,05	0,392

Dari tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen menggunakan *shapiro wilk* sebesar 0,745 sedangkan nilai signifikansinya kelas kontrol sebesar 0,392. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas *Pre test*

Uji homogenitas hasil *pre test* dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki variasi yang sama tau tidak. Uji homogenitas hasil *pre test* dilakukan terhadap data peneliti *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas data *pre test* digunakan uji levcene dengan spss versi 15. Hasil perhitungan uji homogenitas *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Kelompok uji	Sig	Keterangan
<i>Pre test</i> Eksperimen <i>Pre test</i> kontrol	0,690	Homogen

Dari tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,690 lebih besar dari 0,05. Maka dapat diartikan bahwa pada data *pre test* kelas eksperimen dan kontrol tersebut homogen.

3) Uji Hipotesis *pre test*

Penelitian yang digunakan peneliti dengan memasang Hipotesis H_a dengan Hipotesis H_o . H_o diuji dengan menggunakan *independen T test*. Apabila hipotesis yang dilakukan terbukti signifikan, maka H_o ditolak dan H_a diterima sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Sebaliknya apabila hipotesis yang dilakukan tidak signifikan maka H_o diterima dan H_o ditolak. Adapun hasil pengujian *Independent sampel t-test pre test* dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pretest	Equal variances assumed	1.690	28	0.108	2.800
	Equal variances not assumed	1.690	27.894	0.108	2.800

Berdasarkan tabel diatas pengambilan keputusan mengacu pada H_o diterima dan H_a ditolak apabila signifikansi $> 0,05$. Apabila nilai signifikansi lebih $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa signifikansi yaitu 0.108 dimana $0.108 > 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan control sebelum diberikan model pembelajaran *teams games tournament* dan model pembelajaran konvensional.

2. Perbedaan *Post Test* Keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

a. Uji Normalitas *post test*

Uji Normalitas *post test* dilakukan terhadap data hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data *post test* yang digunakan adalah *shapiro wilk* menggunakan SPSS versi 15. Hasil uji normalitas *post test* kelas eksperimen dan kontrol dapatg dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Kelas	Shapiro wilk	
	A	Sig.
Eksperimen	0,05	0,681
Kontrol	0,05	0,581

Dari tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen menggunakan *shapiro wilk* sebesar 0,681 sedangkan nilai signifikansinya kelas kontrol sebesar 0,581. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas *post test*

Uji homogenitas Hasil *post test* dilakukan untuk mengethhaui apakah peserta didik memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas hasil *post test* dilakukan terhadap data peneliti *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas data *post test* digunakan uji levene dengan SPSS versi 15. Hasil perhitungan uji homogenitas *post test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Kelompok uji	Sig	Keterangan
<i>Post tets</i> Eksperimen <i>Post test</i> kontrol	0,296	Homogen

Dari tabel 4.10 diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,296 lebih besar dari 0,05. Maka dapat diartikan bahwa pada data *post test* kelas eksperimen dan kontrol tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis *post test*

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan memasang Hipotesis H_0 dengan hipotesis H_a . H_0 diuji dengan menggunakan *independen T test*. Apabila hipotesis yang dilakukan terbukti signifikan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Sebaliknya, apabila hipotesis yang dilakukan tidak signifikan, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil pengujian *Independent sampel t-test post test* dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut

		t-test for Equality of Means			
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest	Equal variances assumed	2.332	28	0.023	3.66667
	Equal variances not assumed	2.332	26.687	0.023	3.66667

Berdasarkan tabel diatas pengambilan keputusan mengacu pada H_0 diterima dan H_a ditolak apabila signifikansi $> 0,05$. Apabila nilai signifikansi lebih $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa signifikansi yaitu 0.023 dimana $0.023 > 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan control sebelum diberikan model pembelajaran *teams games tournament* dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian skripsi Nova Pitdianti dari hasil perhitungan analisis uji normalitas diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pretest adalah 0,07, karena signifikansi $> 0,05$ (lebih dari 0,05) maka uji normalitas pretest terhadap kelas eksperimen berdistribusi normal.

Kemudian untuk pretest pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* adalah 0,95 karena signifikansi $>0,05$ maka uji normalitas pretest terhadap kelas kontrol normal.³

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlihat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Dimulai dari proses berfikir, bekerja sama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan *tournament*. Dalam model pembelajaran TGT ini siswa harus bertanggung jawab atas materi dan juga tugas yang diemban dari kelompoknya, siswa harus mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.⁴

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pada proses belajar mengajar siswa mata pelajaran akidah akhlak di MA Al-Islam Joresan Mlarak Ponorogo dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen, sebelum membagi bahan pelajaran atau kusioner yang diberikan. Guru memperkenalkan dan menyampaikan materi dan bagaimana cara mengisi kusioner dan yang akan dibandingkan dalam *tournament*.

Kemudian setelah guru menerangkan dan menyampaikan apa yang akan dikerjakan oleh siswa, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Yang didalamnya siswa yang berisi dengan tingkat akademik rendah maupun tinggi dan dipilih secara random. Kemudian guru memberikan kusioner untuk di isi kepada setiap kelompok untuk mempelajari dulu. Siswa dengan suka hati menerima dan mengikuti arahan dari guru untuk berdiskusi dan memberikan saran serta masukan dalam

³Nova Pitdianti, *pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa smp negeri 3 satu atap kuala t.p. 2019/2020*. (Skripsi: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara medan 2019) 75

⁴Respati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi, (Jurnal penelitian UNS 1) 10

kelompoknya. Dari sinilah terlihat peranan siswa dalam pembelajaran serta penerimaan siswa terhadap anggota kelompok yang mungkin bukan dari teman dekatnya dikelas.

Sebelum *games tournament* dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu cara-cara yang akan dilakukan dalam pertandingan tournament. Setelah pertandingan dimulai, untuk peserta perwakilan kelompok pertama mengambil kartu berisi pertanyaan yang disediakan oleh guru. Kemudian perwakilan kelompok kedua mengambil gulungan kertas yang berisi pertanyaan yang disediakan guru dan kelompok seterusnya melakukan hal yang sama. Kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan pertanyaan tersebut diberi waktu 5 menit mendiskusikan pertanyaan tersebut dengan kelompoknya. Setelah itu perwakilan dari kelompok untuk maju kedepan menjawab pertanyaan yang berisikan gulungan kertas.⁵

Setelah selesai semua kelompok sudah maju ke depan dan menjawab pertanyaan dari guru kemudian guru menyimpulkan materi tersebut. Dengan model pembelajaran *teams games tournament* siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa juga dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya.

Keunggulan model pembelajaran *Teams games tournament* yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian adalah sebagai berikut

- 1) Siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Siswa menjadi lebih antusias dalam menerima pembelajaran
- 2) Siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan dapat menerima perbedaan yang dimiliki teman sekelompoknya.

⁵ Almira Rahma Talita, *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bandung)156

- 3) Siswa menjadi lebih menghargai pendapat temannya, sehingga membentuk kerja sama yang baik
- 4) Pengaruh keaktifan belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang dilakukan Mar'atus solihah hasil perhitungan analisis data yang diperoleh pada kelas eksperimen rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 78,60% dan kelas kontrol sebesar 52,50% analisis data berdistribusi normal.⁶

Dari hasil keaktifan belajar penelitian dalam kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan hal tersebut terjadi karena pada kelas kontrol, siswa cenderung lebih pasif dan membosankan karena belajar siswa menjadi monoton. Hanya guru yang lebih berperan dalam menjelaskan materi dan siswa cenderung hanya menerima, keterlibatan siswa belajar dengan cara mendengarkan guru tidak akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan pembelajaran *teams games tournament* yang diterapkan di kelas eksperimen mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran siswa dibentuk dalam kelompok agar dapat mengkomunikasikan sesama teman yang dibahas saat belajar.

Dari pembahasan yang telah dilakukan dan berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

⁶Mar'atus solihah yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Bermain Perna Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya*. (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya 2017 M/ 1439 H) 95.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diujikan pada bab pendahuluan dalam skripsi ini serta didukung hasil penelitian yang telah diolah menggunakan aplikasi SPSS maka dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dibuktikan dari koefisien sig = 0.00 < 0.05 atau nilai t hitung = 2.332 > t tabel = 2.0017 tolak H_0 dan terima H_a . Dengan demikian model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut;

Untuk menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sebaiknya guru membuat sebuah skenario dulu dan perencanaan pembelajaran yang matang, sehingga dalam pembelajaran tersebut nantinya dapat terjadi secara sistematis dan sesuai dengan rencana, pemanfaatan waktu yang efektif serta guru juga harus jeli dalam membagi anggota kelompok jadi dalam kelompok tersebut tidak hanya diisi oleh siswa yang berkemampuan tinggi. Guru menempatkan siswa dalam meja pertandingan hal ini juga bertujuan agar tidak terjadi kecemburuan social diantara kelompok dan tidak banyak waktu yang terbuang oleh hal-hal yang tidak bermanfaat. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya dengan variable terikat yang berbeda dan pada sekolah yang berbeda pula agar memperoleh hasil yang maksimal

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Tanzeh, “*Metodologi Penelitian Praktis*”

Ainal Ghani, “Pendidikan Akhlak Mewujudkan Masyarakat Madani, Al-Tadzkiyah” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol,6, Nov 2015 P. issn: 208691 18.

Almira Rahma Talita, “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV”. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar Bandung* 2016.

Andhita Dessy Wulansari, Aplikasi Statistika Parametrik dalam

Candiasa, “Statistik Multivariat Disertai aplikasi SPSS, Sngraja”: Unit penerbitan IKIP Negeri Singaraja, 2003.

Cholid Narbuko Abu Ahmadi, “Metodologi Penelitian ” Jakarta: Bumi Aksara 2013.

Darwan Syah, “Strategi belajar mengajar”. Jakarta: Diadit Medi 2021.

Dedi Wahyudi, “Pengantar akidah akhlaq dan pembelajarannya” Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books. 2017.

Deni Darmawan, “*Metode Penelitian Kuantitatif*” Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemhan*, Surabaya: Cv penerbit Fajar Mulia, 2019.

Depatemen, Agama RI, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Kurikulum Agama Islam, Kurikulum 2004. Standar kompetensi Madrasah Tsanawiyah (Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasionalm, 2004), 43

Erwin Yudi Praha, “Materi Pendidikan Agama islam Ponorogo: STAIN PO, PREES”. 2009.

Galih Dani Septiyan Rahayu, Febby Fajar Nugraha, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Turnamen (TGT) Tentang Keterampilan Lintas Budaya Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Disekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar* E-ISSN :2580-7714 P-ISSN: 2580-9326 Vol, 2 No,1, Februari 2018.

Hasil observasi pada tanggal 03 oktober 2019.

Hendra Yunanda, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jenis Games Teams Tournament (TGT) Dan Perilaku Masuk Siswa Ke Pembelajaran Kompetensi Kelas XI IPA Senior” *Jurnal Internsional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Tinggi* ISSN;2509-0119 Vol. 6 No.2 Januari 2018.

Imam Machali, “*Metode Penelitian Kuantitaif*”. Yogyakarta: CV Istana Agency, 2018.

- Ledy Sunarto, "Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui strategi group investigation pada maple pkn materi perundang-undangan siswa kelas V SD Negeri 01 Gumeng Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi, UMS, Surakarta, 2013.
- Lie, "Mempraktekan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas "cooperative learning Jakarta: Grasindo 2000.
- Mar'atus Sholihah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Turnamen* (Tgt) Dengan Bantuan Bermain Peran Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya,". Skripsi, Iain Palangraya, Kalimantan tengah. 2017.
- Mar'atus Solihah yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Bermain Perna Terhadap Keaktifan Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII Di Mts An-Nur Palangraya. (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya 2017 M/ 1439 H..
- Maradona, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Kelas IV B SD" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke-5*. 2016.
- Nanda Rizky Fitriani Knza, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning* Dengan Pendektan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi El astisitas Di Kelas XI Mipa 5 SMA NEGERI 2 JEMBER"
- Naruddin, "Penerapan Metode TGT *Teams Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru." *Jurnal Sains Riset Issn 2088-0952 Vol, 9 No 1, April 2019*
- Nasruddin, "Penerapan Metode TGT (*Team Game Turnamen*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Bandar Baru". *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952 Vol, 9 No, 1 April 2019*.
- Nova Pitdianti, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 3 Satu Atap Kuala T.P. 2019/2020" (Skripsi: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara medan 2019.
- Nunung Novianti, "Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa" Sma Ylpi Pekanbaru, (Skripsi, UIN SUSKA RIAU, Riau, 2013.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab
- Ratumanan, M.Pd, "Inovasi Pembelajaran". Yogyakarta: PENERBIT OMBAK, 2015.
- Respati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi, Jurnal penelitian UNS 1 2012.
- Rostina Sundayana, "statistika Penelitian Pendidikan" Bandung: Alfebta, 2014.

- Shilphy A. Octavia, "Model-Model Pembelajaran". Sleman: CV Budi Utama, 2012
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D" Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan" Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Syaiful Bahri Djamarah, "Psikologi Belajar", Jakarta: PT Reneka Cipta, 2008.
- Trianto, "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif" Jakarta: kencana 2011.
- Wisnu D. Yudianto, Kamin Sumardi, Ega T. Berman, "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk" *Journal Of Mechanical Engineering Education*. Vol.01, No.02, Desember 2012.
- Yunahar Ilyas, *Kuliah akidah islam* Yogyakarta: LPII, 2011.
- Yuni Gayatri, "Cooperative Learning Tipe Team game tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi" *Didaktis*, Vol, 8, no.3, oktober 2009.
- Zaeni, Johara, "Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA SMA N 15 Semarang", ISBN: 978-662-61599-6-0,
- Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nur Hayati, "Pembelajaran Berbantuan Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa". *Jurnal Scienta Indonesia* Vol, 1 No,1 April 2016.