

PENGARUH MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR TAJWID

Dian Kusuma Wardani¹, Saihul Atho Alaul Huda², Niswatin Mukarromah³

^{1,2,3}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang

E-mail : dianwardani@unwaha.ac.id, saihulatho@gmail.com, niswatinmukarromah23@gmail.com

Abstract: *The learning model determines the results achieved by student learning. The use of inappropriate models will make students passive in the learning process. Team Games Tournament (TGT) is a collaborative model that triggers student collaboration and creativity. This study aims to test the effectiveness of the TGT model in learning recitation of the second grade students of Wustho Madin At-Takmiliah An-Najiyah 1 Jombang. This study uses the entire population. The method used is quasi-experimental. The data analysis method for this study used the Wilcoxon paired pair test. The results of this study indicate that the use of the TGT learning model has a significant effect on the learning outcomes of class II Wustho students.*

Keywords: *Team-Games Tournament; tajweed; learning achievement;*

Abstrak: *Model pembelajaran menentukan hasil yang dicapai pembelajaran siswa. Penggunaan model yang kurang tepat akan membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran. Team Games Tournament (TGT) merupakan model kolaboratif yang memicu kolaborasi dan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model TGT pada pembelajaran tajwid pada siswa kelas II Wustho Madin At-Takmiliah An-Najiyah 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi. Metode yang digunakan adalah quasi-eksperimen. Metode analisis data untuk penelitian ini menggunakan uji pasangan berpasangan Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II Wustho.*

Kata Kunci: *Team-Games Tournament; tajwid; hasil belajar*

Pendahuluan

Aktivitas dalam proses pembelajaran adalah hal yang esensial. Proses yang baik akan bermuara pada capaian yang optimal. Menurut Gagne model pembelajaran merupakan upaya untuk mendukung proses belajar seseorang, yang dengan sendirinya memiliki fase-fase langsung dan jangka panjang¹. Sheels dan Richey mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu proses yang terorganisir yang meliputi langkah-langkah dalam analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi pengembangan². Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik *input* yang diterima dan *output* yang diharapkan³. Guru

¹ Robert M. Gagné, Leslie J. Briggs, and Walter W. Wager, *Principles of Instructional Design*, 4th ed (Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1992).g

² Barbara Seels and Rita Richey, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field* (Washington, D.C: Association for Educational Communications and Technology, 1994).

³ Fauza Jalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran," *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan* 2, no. 1 (2017): 31–52.

perlu memilih metode berdasarkan masalah yang mereka hadapi. Dalam hal ini, masalahnya ada pada komponen *input*. Selain itu, guru yang mengidentifikasi masalah perlu menyesuaikan metode pembelajaran pilihan dengan tujuan yang mereka capai. Tujuan ini termasuk dalam komponen *output*⁴.

Teams Game Tournament merupakan model pembelajaran kolaboratif, yaitu siswa diorganisasikan ke dalam beberapa grup untuk berkolaborasi saling membelajarkan dan menyelesaikan tugas pembelajaran serta dipadukan dengan permainan edukatif. Dalam turnamen ini, siswa ikut serta permainan akademik dengan anggota kelompok lain untuk memberikan poin pada skor timnya. Setelah kuis, akan dimainkan game edukasi antar kelompok untuk meningkatkan skor tim/kelompok. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan game edukatif untuk dimainkan siswa setelah kuis. Oleh karena itu, sekelompok siswa akan bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin/poin tambahan bagi timnya⁵

Model pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran yang ditujukan untuk mengembangkan aspek aktivitas siswa, keterampilan sosial, serta aspek kognitif dan emosional siswa. Contoh model pembelajaran kolaboratif adalah TGT⁶. Menurut Slavin TGT adalah permainan kompetitif yang edukatif terdiri atas kuis dengan sistem skor untuk mengukur kemajuan terpisah⁷. Siswa yang mewakili tim bersaing dengan anggota tim lain yang sebelumnya memperoleh skor secara seimbang.

Penyampaian konten pembelajaran melalui model yang diimplementasikan guru pada proses pembelajaran di Madrasah Diniyah At-Takmiliah An-Najiyah 1 selama ini adalah metode ceramah. Santri hanya pasif mendengarkan dan menyimak. Salah satu faktor yang menyebabkan pasif atau kurang aktifnya santri dalam aktivitas pembelajaran tersebut karena sifatnya yang monoton. Oleh karena itu, penguasaan dan penerapan model pembelajaran yang variative oleh guru menjadi esensial dan urgen. Suasana belajar yang kondusif dan bermakna akan bermuara pada capaian hasil pembelajaran yang optimal.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Wardani & Burhanuddin penggunaan metode pembelajaran TGT berpengaruh terhadap capaian pembelajaran Ushul Fiqih siswa⁸. Hasil uji hipotesis dengan uji-t. Nilai t-hitung < ttabel -5,99 < -1,96 dan taraf signifikansi 0,05. Selain itu, kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran TGT menunjukkan nilai rerata lebih baik pada perhitungan post-test dibandingkan kelas yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sugiata menyebutkan bahwa penerapan

⁴ Donald Samuel Slamet Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran," *Ecodunamika: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1, no. 3 (2018): 1–5.

⁵ Hardimansyah, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Negeri Putussibau," *Journal PIWULANG* 3, no. 2 (March 29, 2021): 143, <https://doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>.

⁶ A Burhanuddin, A Muttaqin, and Kusuma Wardani Dian, *Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament)* (Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021).

⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, 2nd ed (Boston: Allyn and Bacon, 1995); R Hertz-Lazarowitz et al., eds., *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. (New York, NY: Springer, 2013), <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5595471>.

⁸ Ahmad Burhanuddin and Dian Kusuma Wardani, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di MAN 4 Jombang," *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 4, no. 4 (2021), <https://www.ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/481>.

model pembelajaran TGT pada materi laju reaksi dapat dikatakan berhasil⁹. Berdasarkan analisis data dimana persentase capaian pembelajaran emosional meningkat menjadi 58,94% pada siklus I dan 90,06% pada siklus II.

Kemudian dari hasil penelitian Suandika bahwa metode pembelajaran TGT berdampak terhadap capaian pembelajaran siswa pada pekerjaan dasar mobil di kelas X Tkro SMK negeri Denpasar¹⁰. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) rata-rata aktivitas belajar siswa kelas eksperimen (82,25), kelompok kontrol (73,28), (2) rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (76,81), kelompok kontrol (63,47). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini nantinya akan menjadi salah satu acuan guru dalam proses pembelajaran yang aktif dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif¹¹, yaitu cara pengujian suatu teori tertentu dengan mengkonfirmasi hubungan antar variabel¹² dan analisisnya analisis statistic berupa angka hasil belajar¹³. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Diniyah At-Takmiliah An-Najiyah 1 Jombang yang terletak di Jl. KH. Abd. Wahab Chasbullah Gg. Pondok Pesantren Tambakberas Jombang. Peneliti memilih lokasi ini guna untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Santri kelas II Wustho pada mata pelajaran Tajwid di Madrasah Diniyah At-Takmiliah An-Najiyah 1 Jombang. Model pembelajaran TGT diterapkan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Tajwid. Penelitian ini menggunakan *sampel total sampling*.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah, 1) Variabel independen (X) = Model pembelajaran TGT dan 2) Variabel dependen (Y) = capaian pembelajaran tajwid siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti terdiri atas, 1) tes yang terdiri atas pre-test dan post-test, 2) pengamatan (observasi) dan 3) dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Uji normalitas untuk mengetahui kenormalan distribusi sample penelitian. Uji normalitas yang digunakan yaitu dengan Kolmogorov Smirnov dengan acuan sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

⁹ I Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (January 24, 2019): 78, <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.

¹⁰ I Komang Adi Suandika, I Nyoman Pasek Nugraha, and L.J.E. Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (August 1, 2020): 69–78, <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kuantitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018); Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019).

¹² John W. Creswell and J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Fifth edition (Los Angeles: SAGE, 2018).

¹³ Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

2. Pengujian Hipotesis Wilcoxon Match Pairs Test untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang). Rumus dari uji wilcoxon match pairs adalah sebagai berikut.

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

T = Jumlah jenjang/ranking yang kecil

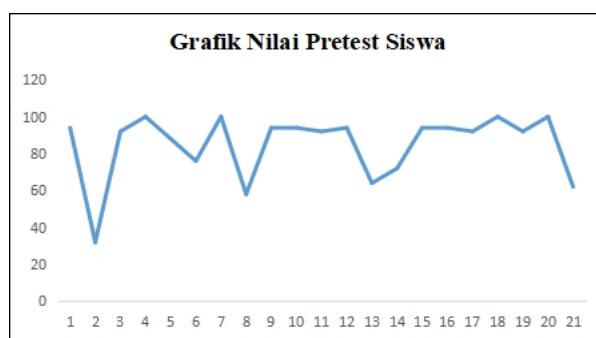
$$\mu_T = \frac{n(n-1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

- H0 : Model TGT tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran tajwid
H1 : Model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran tajwid

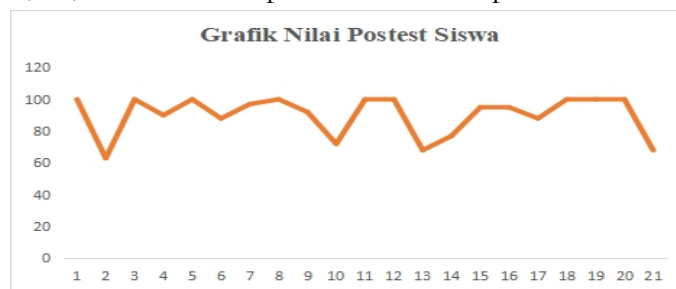
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui nilai terendah pre-test adalah 32 yang dapat dilihat pada santri nomor 2 dan nilai tertinggi pre-test adalah 100 yang dapat dilihat pada santri nomor 4,7, 18 dan 20. Adapun rata-rata nilai pre-test adalah 84,9.

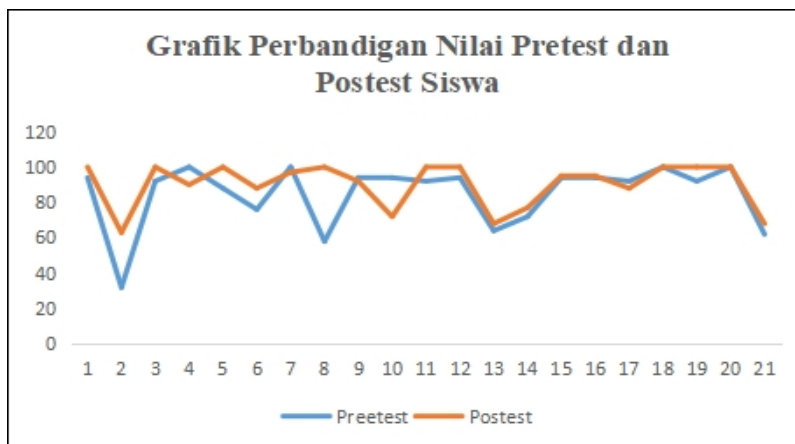


Gambar 1 Nilai Pre-test Kelas II Wustho

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui nilai terendah post-test adalah 63 yang dapat dilihat pada santri nomor 2 dan nilai tertinggi post-test adalah 100 yang dapat dilihat pada santri nomor 1,3,5,8,11,12, 18,19 dan 20. Adapun rata-rata nilai post-test adalah 90,1.



Gambar 2 Nilai Post-Test Kelas II Wustho



Gambar 3 Grafik Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test kelas II Wustho

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai pre-test dan post-test pada kelas II Wustho. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) cukup berpengaruh terhadap hasil belajar santri kelas II Wustho terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi dari nilai pre-test.

1. Uji Normalitas Data

- H0 :Penyebaran data terdistribusi normal
- H1 :Penyebaran data tidak terdistribusi norla

Tabel 1 Uji Normalitas data

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N			21
Parameter Normal	Rata-Rata	84.95	90.14
	Std. Deviasi	17.817	12.650
	Mutlak	.320	.221
Perbedaan Paling Ekstrim	Positif	.199	.218
	Negatif	-.320	-.221
Kolmogorov-Smirnov Z		1.468	1.012
Asymp. Sig. (2-tailed)		.027	.257

Pada tabel 1 menunjukkan besaran signifikasi pada pre-test adalah $0,027 < 0,05$ dan post-test adalah $0,257 > 0,05$ sehingga disimpulkan penyebaran data tidak terdistribusi normal. Dengan kata lain, asumsi normalitas data tidak memenuhi kriteria. Oleh karena itu, data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Matched Pairs Test.

2. Uji Wilcoxon Matched Pairs Test

- H0 : Model TGT tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran tajwid
- H1 : Model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran tajwid

Tabel 2 Uji Wilcoxon Matched Pairs Test

	Posttest-Pretest
Z	-2.075
Asymp. Sig. (2-tailed)	.038

Tabel 2 di atas menunjukkan besaran Asymp. Sig. (2-tailed) adalah $0,038 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H1 diterima. Dengan kata lain, Model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran tajwid di kelas II Wustho Madin At-Takmiliah An-Najiyah 1 Jombang.

Pembahasan

Strategi pembelajaran kolaboratif tipe TGT terdiri dari kompetisi akademik, kuis, dan penggunaan sistem penilaian progres individu, yaitu siswa bersaing dengan anggota kerja lainnya atas nama tim. Aktivitas pembelajaran menggunakan permainan yang dikembangkan sesuai dengan model TGT memberi siswa peluang untuk belajar dengan cara yang lebih santai dan mempromosikan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang bermakna dan partisipatif dalam belajar.

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui nilai terendah pre-test adalah 32 yang dapat dilihat pada santri nomor 2 dan nilai tertinggi pre-test adalah 100 yang dapat dilihat pada santri nomor 4,7, 18 dan 20. Adapun rerata nilai pre-test adalah 84,9. Sedangkan berdasarkan gambar 2 dapat diketahui nilai terendah post-test adalah 63 yang dapat dilihat pada santri nomor 2 dan nilai tertinggi post-test adalah 100 yang dapat dilihat pada santri nomor 1,3,5,8,11,12, 18,19 dan 20. Adapun rata-rata nilai post-test adalah 90,1. Sehingga pada gambar 3 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai pre-test dan post-test pada kelas II Wustho. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT cukup berpengaruh terhadap hasil belajar santri kelas II Wustho terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi dari nilai pre-test.

Pada tabel 1 terlihat bahwa nilai signifikansi pada pre-test sebesar $0,027 < 0,05$ dan post-test sebesar $0,257 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data menyebar tidak mengikuti sebaran normal. Asumsi normalitas data belum terpenuhi. Berdasarkan hasil uji asumsi normalitas data yang menunjukkan hasil belum memenuhi maka untuk analisis selanjutnya tidak menggunakan uji t dependen tetapi menggunakan uji Wilcoxon Matched Pairs Test. Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,038 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa keputusannya menerima H1. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT cukup efektif dibandingkan model ceramah. Sehingga dapat dijadikan oleh guru sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar santri pada pembelajaran tajwid.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II Wustho pada mata pelajaran Tajwid di Madrasah Diniyah At-Takmiliah An-Naiyah 1 Jombang. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis uji pasangan berpasangan Wilcoxon, dengan nilai signifikansi $0,038 < 0,05$. Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT jauh lebih efektif

dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah. Hal tersebut kemudian dapat dijadikan guru sebagai alternatif model pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tajwid.

Daftar Pustaka

- Burhanuddin, A, A Muttaqin, and Kusuma Wardani Dian. *Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament)*. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021.
- Burhanuddin, Ahmad, and Dian Kusuma Wardani. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di MAN 4 Jombang." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 4, no. 4 (2021). <https://www.ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/481>.
- Creswell, John W., and J. David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth edition. Los Angeles: SAGE, 2018.
- Gagné, Robert M., Leslie J. Briggs, and Walter W. Wager. *Principles of Instructional Design*. 4th ed. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1992.
- Hardimansyah, Hardimansyah. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri Putussibau." *Journal PIWULANG* 3, no. 2 (March 29, 2021): 143. <https://doi.org/10.32478/piwulang.v3i2.638>.
- Hertz-Lazarowitz, R, S Kagan, S Sharan, R Slavin, and C Webb, eds. *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. New York, NY: Springer, 2013. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5595471>.
- Jalal, Fauza. "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran." *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan* 2, no. 1 (2017): 31–52.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran." *Ecodynamika : Jurnal Pendidikan Ekonomi* 1, no. 3 (2018): 1–5.
- Seels, Barbara, and Rita Richey. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington, D.C: Association for Educational Communications and Technology, 1994.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. 2nd ed. Boston: Allyn and Bacon, 1995.
- Suandika, I Komang Adi, I Nyoman Pasek Nugraha, and L.J.E. Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (August 1, 2020): 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.
- Sugiata, I Wayan. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (January 24, 2019): 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Avabeta, 2018.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2019.