

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 2, Nomor 10, 2024, P. 203-214

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.13984684)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13984684>

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar PAI Pada Siswa Kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung

Mia Audina¹, Muhiddinur Kamal²

^{1,2}UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

E-mail : miaaudina2107@gmail.com¹, muhiddinurkamal@uinbukittinggi.ac.id²

Abstract

In learning, students should actively participate in the learning process, not just accept and listen to the teacher's explanation. By implementing the Team Game Tournament (TGT) model in Islamic Religious Education learning, it can encourage students to become more active in learning. This research aims to find out whether students' learning activity becomes better with the application of the Team Game Tournament learning model compared to the application of the Direct Instruction model with the lecture method in Islamic Religious Education subjects for class VII students at SMP N 2 Lubuk Basung. This research is quantitative research and uses a method (quasi experimental design) with a Nonequivalent Control Group Design research design. This research consists of 2 (two) variables, namely the independent variable Team Game Tournament (TGT) learning model and the dependent variable learning activity. Data collection was carried out by filling in student activity observation sheets, which were filled in directly by the observer, namely the class VII Islamic Religious Education teacher at SMP N 2 Lubuk Basung. The total population of this study was 54 students and the sample was 30 students with the sampling technique used, namely probability sampling with a simple random method. Decision making with a significant value <0.05 indicates that there is a better difference between the experimental class and the control class with a significant value between the dependent variable and the independent variable. The sig value has a value of 0.002, this shows that there is a significant difference in the treatment given to each variable. So it can be concluded that there is an influence in the application of the Team Game Tournament learning model on students' active learning in class VII Islamic Religious Education learning at SMP N 2 Lubuk Basung. Keywords: Influence, Learning Model, Team Game Tournament, Learning Activeness

Keywords: Influence, Learning Model, Talking Stick, Learning Activeness

Abstrak

Dalam pembelajaran peserta didik hendaknya ikut serta aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya menerima dan mendengarkan penjelasan guru saja. Dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan metode ceramah pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode *True Eksperimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variabel yaitu variabel bebas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan variabel terikat keaktifan belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi lembar observasi keaktifan siswa, yang diisi oleh langsung oleh observer yaitu guru Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung. Jumlah populasi penelitian ini 56 orang peserta didik dan sampel sebanyak 30 orang peserta didik dengan teknik pengampilan sampel yang digunakan yaitu *probality sampling* dengan metode *simple random*. Pengambilan keputusan nilai signifikan $<0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang lebih baik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Nilai sig memiliki nilai 0,002 hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran, *Team Game Tournament*, Keaktifan Belajar

Article Info

Received date: 10 Oktober 2024

Revised date: 17 Oktober 2024

Accepted date: 23 Oktober 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib ada dan diajarkan kepada peserta didik di semua sekolah, baik sekolah negeri maupun madrasah (Habiburrahman & Suroso, 2022). Bahkan, Pendidikan Agama Islam kini menjadi mata pelajaran wajib di setiap sekolah (Harahap et al., 2022). Pada dasarnya Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya sadar dan teorganisir untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat

mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran dasar yang terkandung di dalam agama Islam. Dilihat dari muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran yang memuat beberapa materi pelajaran, yaitu Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadits dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan mempelajari ilmu agama Islam, peserta didik dapat memahami, menghayati, meyakini dan mengetahui, memahami, menghayati, beriman, berperilaku dan mengamalkan akhlak mulia dengan mengaplikasikan ajaran agama Islam dari kitab suci utamanya yaitu al-Qur'an dan Hadits baik itu melalui nasihat, pengajaran, pelatihan, dan evaluasi pengalaman (Dahwadin & Nugraha, 2019).

PAI merupakan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi pribadi muslim yang beriman, bertaqwa kepada Allah Swt dan berakhlak mulia. Selain itu, dengan mempelajari Pendidikan Agama Islam peserta didik akan mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah.

Salah satu topik penting dalam materi pembelajaran PAI adalah menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun dalam kehidupan sehari-hari. Ghibah adalah perbuatan tercela yang dilarang dalam islam dan tabayun sendiri adalah suatu tindakan yang mengharuskan seseorang teliti dalam menyaring atau menerima informasi. Islam adalah agama yang sempurna. Allah Swt telah mengatur segala sesuatu dalam hidup ini termasuk segala perbuatan yang dilarang dan dianjurkan dalam islam. Melarang segala perbuatan tercela dimaksudkan agar manusia tidak salah dalam bertindak dan menganjurkan segala perbuatan baik agar manusia mengetahui mana yang baik dan buruk.

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pendidikan di sekolah/madrasah. Di mana terdapat guru sebagai unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Namun, guru juga harus berusaha menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan keaktifan belajar merupakan salah satu unsur pembelajaran yang sangat penting. Bahkan para ahli mengatakan siswa sangat penting berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahkan dalam pandangan paling mutakhir menghendaki siswa aktif sampai dengan kira-kira 75% atau lebih, bila mungkin biarlah guru berperan 0% (Ahmad tafsir, 2014). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sebagian peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi aktif secara fisik, mental maupun sosial.

Namun hal tersebut bertolak belakang dengan fakta yang ada dilapangan yang peneliti temui yaitu masih ada beberapa peserta didik yang tidak mau bertanya ataupun menanggapi pertanyaan ketika diskusi berlangsung, masih ada beberapa peserta didik yang bermain saat guru menerangkan materi bahkan hanya sebagian kecil peserta didik yang mau memberikan jawaban bila diberikan pertanyaan untuk seluruh siswa. sehingga dalam proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan selama ini menunjukkan kurangnya *feedback* antara guru dan peserta didik serta rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Hal ini dikarenakan metode pengajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah/konvensional. Di mana peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya timbal balik. Aktivitas yang dilakukan peserta didik terkadang mencatat materi yang disampaikan, sehingga peserta didik sering merasa bosan, lelah dan mengantuk selama mengikuti pembelajaran PAI.

Melihat permasalahan yang ada dilapangan diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dilapangan sehingga kondisi dilapangan dapat sesuai dengan yang seharusnya. Maka menurut penulis penelitian ini penting dilakukan agar dapat memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi dilapangan. Adapun solusi yang akan diberikan pada permasalahan ini yaitu penulis mencoba memberikan solusi dengan cara pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa sehingga dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru untuk menyampaikan materi namun juga membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan mudah dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat melibatkan aktivitas siswa secara menyeluruh. Sehingga keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Keaktifan tersebut dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana siswa berinteraksi dengan peserta didik lain maupun guru (Wahyuningsih, 2020). Nana Sudjana mengatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, serta kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Ardika et al., 2020).

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, salah satu cara guru yang dapat membuat peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Nurbaiti et al., 2022). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan tentunya guru harus mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran serta kondisi peserta didik. Saat memilih suatu model, tingkat keaktifan peserta didik hendaknya dijadikan bahan pertimbangan (Wanti et al., 2023). Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperative dengan mengadakan tiga tahapan yakni, teams berupa pengelompokan siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang berisi 4-5 siswa, games adalah permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan rancangan pembelajaran dan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari pemecahan masalah dalam diskusi, tournament adalah struktur di mana game berlangsung. Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar peserta didik, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran, menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran (Chairul Anwar, 2014). Dengan diterapkannya Model pembelajaran *Team Game Tournament* ini, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berhasil dan mendorong peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa memahami materi pelajaran dengan baik.

Penelitian sejenis terkait pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik, sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh *Pertama*, Vesty ayu mulyeni (2020) mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Reaksi Reduksi Oksidasi di kelas X Madrasah Aliyah Babunnajah Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar”. Dengan jenis penelitian penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Fitriani (2023) mahasiswa institute Agama Islam Negeri Ponorogo tentang “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Ma’arif Patihan Wetan”. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasi Experimen*. *Ketiga*, penelitian Rizka Anisa Putri, (2024), mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro tentang “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing”. Menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental*, dengan rancangan yang digunakan yaitu *two group pretes postes design*. Namun, penelitian dalam artikel ini lebih difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan jenis penelitian kuantitatif. Adapun metode yang digunakan Eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan yaitu Apakah keaktifan belajar PAI pada peserta didik kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dari pada penerapan model pembelajaran langsung (Direct intruction) dengan metode ceramah. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah keaktifan belajar peserta didik akan menjadi lebih baik dengan

penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dari pada penerapan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam pada peserta didik kelas VII Di SMP N 2 Lubuk Basung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menagacu pada pedekatan penelitian kuantitatif, dengan metode (*quasi eksperimental design*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variabel yaitu variabel bebas (*independence variable*) model pembelajaran *team game tournament* dan variabel terikat (*dependent variable*) keaktifan belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar, yang diisi langsung oleh observer yaitu guru pendidikan agama islam kelas VII. Jumlah populasi penelitian ini 54 orang peserta didik dan sampel penelitian ini sebanyak 30 orang peserta didik dengan teknik pengampilan sampel yang digunakan yaitu *probality sampling* dengan metode *simple random sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas dimana untuk kelas eksperimen diambil dari kelas VII.A sebanyak 15 orang yang akan diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas kontrol diambil dari kelas VII.B sebanyak 15 orang yang akan diajarkan dengan metode cermah. Kemudian sampel diamati tingkat keaktifan belajar nya sebelum diberikan treatment yaitu berupa pengisian lembar keaktifan belajar siswa yang diisi oleh observer dan begitu juga setelah diberikan treatment keaktifan belajar siswa juga diamati dengan mengisi lembar keaktifan belajar siswa oleh observer. Pengamatan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan tujuh (7) pokok penelitian (1) keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada mata pelajaran pendidikan agama islam (2) keaktifan belajar peserta didik pada kelas kontrol pada mata pelajaran pendidikan agama islam (3) hasil uji coba instrument (4) hasil uji normalitas (5) hasil uji normalitas pada kelas kontrol (6) uji homogenitas (7) uji hipotesis penelitian.

Keaktifan Belajar Peserta Didik pada kelas eksperiment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a) Pre-test kelas eksperiment

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi tentang menghindari gibah dan melaksanakan tabayun sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, terlebih dahulu dilaksanakan dengan cara ceramah seperti yang dilakukan selama ini. Di mana guru menjelaskan materi pembelajaran sedangkan peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru. Sesekali guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Saat guru bertanya, banyak peserta didik yang tidak menjawab dan memilih diam. Di samping banyak yang memilih diam, ada juga beberapa peserta didik yang merespon dan menjawab walaupun ia merasa ragu atas jawabannya dikarenakan takut untuk berbicara. Bahkan, ketika guru secara acak menunjuk salah satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tetap memilih diam tanpa menjawab dan merespon. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru, tanpa adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun ketika guru keluar selama beberapa menit peserta didik langsung berkeliaran, ada yang bercerita, berlarian di kelas, bahkan mengganggu temannya. Hal ini membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Lubuk Basung pada peserta didik kelas VII.A dengan penyampaian materi pembelajaran secara ceramah /konvensional, dapat diketahui data dari instrumen lembar keaktifan belajar melalui jumlah skor nilai sebelum pembelajaran diberikan perlakuan sebagai berikut.

Tabel 1. Jumlah Nilai Indikator Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tornament*

Kode sampel	Indikator						Jumlah skor
	1	2	3	4	5	6	
001	2	1	2	2	1	2	10

002	2	1	2	3	1	2	11
003	2	2	2	2	1	1	10
004	3	2	2	2	1	2	12
005	3	2	3	1	1	2	12
006	2	2	3	2	1	2	12
007	2	1	3	2	2	1	11
008	2	2	3	1	2	2	12
009	2	1	2	1	2	2	10
010	2	1	2	2	2	2	11
011	2	2	2	2	2	3	13
012	3	1	3	1	2	2	12
013	3	1	2	2	1	2	11
014	3	2	3	1	1	3	13
015	2	3	3	1	3	2	14

Tahapan berikutnya, nilai tersebut dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

No	Xi	Fi	FX
1	14	1	14
2	13	2	26
3	12	5	60
4	11	4	44
5	10	3	30
Jumlah		15	174

Data Pre-Test Kelas Eksperimen

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	14
Nilai Minimum	10
Rata-Rata	11,6
Standar Deviasi	1.183
Varians	1.400

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor pre test keaktifan belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Dimana nilai maksimum pada kelas eksperimen pada pre test yaitu 14, sedangkan nilai minimum 10, nilai rata-rata 11,6, nilai standar deviasi 1.183 dan nilai variannya terlihat 1.400. sehingga didapatkanlah nilai keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada pre test yaitu 174 setelah itu dihitung rata-rata peserta didik dengan rumus $\frac{\sum fx}{\sum f} \times 100\%$ maka $= \frac{174}{15} \times 100\% = 11,6$ pada interval keaktifan 10-13 dengan cukup aktif.

b) Post Test Kelas Eksperimen

Berdasarkan penerapan model pembelajaran *team game tournament* yang telah diberikan pada kelas eksperimen, maka diperoleh data keaktifan belajar yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi data tunggal sebagai berikut

Tabel 3. Jumlah Nilai Indikator Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Kode sampel	Indikator						Jumlah skor
	1	2	3	4	5	6	
001	3	2	3	3	2	3	16
002	2	1	2	3	1	2	11
003	2	3	2	3	2	2	14
004	2	2	2	2	3	3	13

005	2	2	3	2	2	2	13
006	3	1	3	3	2	2	14
007	3	1	3	3	2	3	15
008	2	3	2	3	2	2	14
009	3	3	3	2	3	3	17
010	3	2	3	2	2	3	15
011	3	3	3	2	3	3	17
012	3	3	3	2	3	3	17
013	3	3	3	3	2	3	17
014	3	3	3	2	3	3	17
015	3	3	3	3	1	2	15

Tahapan berikutnya, nilai yang sudah didapatkan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

No	Xi	Fi	FX
1	17	6	102
2	16	0	0
3	15	3	45
4	14	1	14
5	13	3	39
6	12	0	0
7	11	2	22
Jumlah		15	225

Data Post Test Kelas Ekperiment

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	17
Nilai Minimum	11
Rata-Rata	14,47
Standar Deviasi	1.995
Varians	3.981

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor post test keaktifan belajar sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Dimana nilai maksimum pada kelas eksperimen pada pre test yaitu 17, sedangkan nilai minimum 11, nilai rata-rata 14,47, nilai standar deviasi 1.995 dan nilai variannya terlihat 3.981 sehingga didapatkanlah nilai keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada post test yaitu 222 setelah itu dihitung rata-rata peserta didik dengan rumus $\frac{\sum fx}{\sum f} \times 100\%$ maka $= \frac{225}{15} \times 100\% = 15$ pada interval keaktifan 14-17 dengan aktif. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan Tingkat keaktifan siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, Dimana sebelum diberikan perlakuan Tingkat keaktifan siswa pada interval cukup aktif namun setelah diberikan perlakuan atau penerapan pembelajaran Tingkat keaktifan siswa berubah menjadi aktif.

Keaktifan Belajar Peserta Didik pada kelas Kontrol pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a) Pre-tes kelas kontrol

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data nilai keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Inruction*) dengan metode ceramah, maka diperoleh data yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi data tunggal sebagai berikut

Tabel 5. Jumlah Nilai Indikator Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik sebelum Menggunakan Model Pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah

Kode sampel	Indikator						Jumlah skor
	1	2	3	4	5	6	
001	2	1	3	2	2	2	12
002	2	1	2	3	1	3	12
003	3	2	2	2	2	2	13
004	2	2	2	2	3	2	13
005	2	2	2	3	1	2	12
006	2	1	2	2	1	3	11
007	2	1	3	2	1	2	11
008	3	2	3	2	2	2	14
009	2	1	3	2	1	2	11
010	3	1	2	2	2	2	12
011	2	1	3	2	2	3	13
012	2	2	2	1	1	2	10
013	2	3	2	2	1	2	12
014	3	1	3	3	1	2	13
015	3	2	3	2	1	2	13

Tahapan berikutnya, nilai yang sudah didapatkan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam sebelum Menggunakan Model Pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah

No	Xi	Fi	FX
1	14	1	14
2	13	5	65
3	12	5	60
4	11	3	33
5	10	1	10
Jumlah		15	182

Data Pre Test Kelas Kontrol

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	14
Nilai Minimum	10
Rata-Rata	12,13
Standar Deviasi	1.060
Varians	1.124

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor pre test keaktifan belajar sebelum menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah diperoleh data nilai maksimum pada kelas kontrol pada pre test yaitu 14, sedangkan nilai minimum 10, nilai rata-rata 12,13, nilai standar deviasi 1.060 dan nilai variannya terlihat 1.124. sehingga didapatkanlah nilai keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada pre test yaitu 182 setelah itu dihitung rata-rata peserta didik dengan rumus $\frac{\sum fx}{\sum f} \times 100\%$ maka $= \frac{182}{15} \times 100\% = 12,13$ pada interval keaktifan 10-13 dengan cukup aktif.

b) Post Test Kelas Kontrol

Berdasarkan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah yang telah diberikan pada kelas kontrol, maka diperoleh data keaktifan belajar yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi data tunggal sebagai berikut.

Tabel 7. Jumlah Nilai Indikator Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah

Kode sampel	Indikator						Jumlah skor
	1	2	3	4	5	6	
001	2	1	3	3	1	2	12
002	2	1	3	2	1	3	12
003	2	2	3	3	1	2	13
004	2	3	3	3	1	2	14
005	3	3	3	3	1	2	15
006	3	2	2	2	1	2	12
007	3	2	2	2	1	2	11
008	3	1	2	2	2	2	12
009	2	1	3	2	3	3	14
010	2	2	3	2	2	3	14
011	2	2	3	2	2	3	14
012	2	1	3	2	3	3	14
013	2	1	2	2	3	3	13
014	2	1	3	3	2	2	13
015	1	2	2	3	2	2	12

Tahapan berikutnya, nilai yang sudah didapatkan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah

No	Xi	Fi	FX
1	15	1	15
2	14	5	70
3	13	3	39
4	12	5	60
5	11	1	11
Jumlah		15	195

Data yang diperoleh di atas sebagai acuan dalam pengolahan analisis deskriptif. Hasil analisis deskriptif dari tabel dapat dilanjutkan pada tabel berikut.

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	15
Nilai Minimum	11
Rata-Rata	13,20
Standar Deviasi	1.320
Varians	1.743

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor post test keaktifan belajar sesudah menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) dengan metode ceramah. Dimana nilai maksimum pada kelas kontrol pada post test yaitu 15, sedangkan nilai minimum 11, nilai rata-rata 13,20, nilai standar deviasi 1.320 dan nilai variannya terlihat 1.743 sehingga didapatkanlah nilai keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada post test yaitu 195 setelah itu dihitung rata-rata peserta didik dengan rumus $\frac{\sum fx}{\sum f} \times 100\%$ maka $= \frac{195}{15} \times 100\% = 13$ pada interval keaktifan 10-13 dengan kategori cukup aktif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat keaktifan belajar siswa baik sebelum ataupun sesudah menerapkan model pembelajaran langsung (*Direct instruction*) dengan metode ceramah tidak terdapat perbedaan keaktifannya yang mana keaktifan siswa tetap pada Tingkat cukup aktif.

Hasil uji coba instrument

Sebelum instrument digunakan sebagai alat ukur data, instrument akan diuji coba terlebih dahulu kepada kelas VII.C yang bukan kelas eksperimen dan bukan pula kelas kontrol, uji coba ini dilakukan sebelum diterapkan pada kelas eksperimen. Lembar observasi diujicobakan terdiri dari 6 indikator keaktifan belajar peserta didik, menggunakan bantuan SPSS 25 yang mana diperoleh keenam indikator tersebut valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga semua indikator tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 10. Uji validitas indikator keaktifan belajar siswa

Indikator	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,381	0,683	Valid
2	0,381	0,612	Valid
3	0,381	0,624	Valid
4	0,381	0,618	Valid
5	0,381	0,669	Valid
6	0,381	0,665	Valid

Ketika sudah diketahui jumlah butir pernyataan yang valid, selanjutnya perlu diuji reliabelnya indikator keaktifan belajar siswa. Suatu pernyataan dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika pernyataan tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil uji coba reliabilitas pada penelitian ini dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 11. Hasil uji reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.717	6

Hasil uji reliabilitas yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,717 dan nilai tersebut termasuk ke dalam kriteria tinggi. Hal tersebut berarti reliabilitas dapat diterima, sehingga instrumen yang digunakan dapat dinyatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian

Hasil Uji Normalitas Kelas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. apabila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik uji-t.

a) Hasil uji normalitas kelas eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.168	15	.200	.924	15	.218
Post test	.139	15	.200*	.923	15	.215

Terlihat bahwa sampel mempunyai nilai signifikansi (Sig) > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

b) Hasil uji normalitas kelas kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Pre-test	.193	15	.137	.927	15	.246
Post tes	.218	15	.053	.892	15	.073
a. Lilliefors Significance Correction						

Terlihat bahwa sampel mempunyai nilai signifikansi (Sig) > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat normalitas data maka data selanjutnya di uji homogenitas nya untuk mengetahui tingkat kesamaan varian antara dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Homogenitas

Keaktifan belajar peserta didik	Levene Statistic		df1	df2	Sig
	Pre-tes	.335	1	28	.567
	Post-tes	3.262	1	28	.082

Sumber data telah diolah melalui SPSS 22.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sampel mempunyai nilai signifikansi (Sig) > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk melihat apakah diterima atau ditolak hipotesis yang telah dirumuskan yaitu dengan menggunakan uji t sampel independent yang digunakan untuk membandingkan dua mean sampel dari kelompok yang tidak berhubungan . Uji t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan dengan bantuan program *SPSS for windows version 25* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil uji hipotesis diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel . Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keaktifan belajar peserta didik	Equal variances assumed	2.890	.100	3.568	28	.002	2.000	.561	.852	3.148
	Equal variances not assumed			3.568	23.205	.002	2.000	.561	.841	3.159

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil uji T dengan bantuan SPSS pada $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai signifikan 0,002, karena nilai uji T < α , maka hipotesis statistik $H_a : \mu_1 > \mu_2$ diterima, dengan kata lain menolak hipotesis $H_o : \mu_1 < \mu_2$. Jadi hipotesis penelitian diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan

menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* lebih baik dari keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan menerapkan model pembelajaran langsung (*Direct Intruccion*) dengan metode ceramah.

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari proses pembelajaran yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa adanya perbedaan keaktifan belajar peserta didik saat proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran langsung (*Direct Intruccion*) dengan metode ceramah dengan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hal tersebut diketahui terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan uji T yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar siswa sesudah diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan juga setelah diterapkannya model pembelajaran langsung dengan metode ceramah pada kelas kontrol yaitu 0,002 yang menunjukkan kecil dari 0,05 dan t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan nilai $3,568 > 2,145$ sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamnt* terhadap keaktifan belajar peserta didik secara signifikan sesudah diberi perlakuan. Kemudian dapat kita simpulkan bahwa keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dari pada penerapan model pembelajaran (*Direct Intruccion*) dengan metode ceramah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan keaktifan belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini dapat menjawab tujuan penelitian yaitu untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VII SMPN 2 Lubuk Basung sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament*, mendeskripsikan keaktifan belajar peserta didik kelas VII SMPN 2 Lubuk Basung sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* dan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VII SMPN 2 Lubuk Basung.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang sebelum diberikan perlakuan atau treatment berupa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berada pada nilai 11,6 pada interval keaktifan 10-13 dengan cukup aktif dan setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada nilai 15 pada interval 14-17 dengan aktif, sehingga tingkat keaktifan belajar siswa merubah menjadi aktif dari cukup aktif.

Berbeda dengan kelas kontrol keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran langsung dengan metode ceramah tidak adanya perbedaan keaktifan belajar, yang mana tingkat keaktifan belajar siswa berada pada interval cukup aktif dengan nilai keaktifan 12,13 dengan rentang nilai 10-13 berada dalam kategori cukup aktif dan setelah diterapkan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah keaktifan belajar siswa berada pada interval cukup aktif dengan nilai keaktifan 13 yang berada pada kategori 10-13 dengan cukup aktif.

Sehingga dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*, hal tersebut di dukung dengan hasil dari pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 didapatkan hasil $Sig < 0,05$ ($0,02 < 0,05$) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,568 > 2,145$). Dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan model *Team Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabayun dalam kehidupan sehari-hari pada kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak SMPN 2 Lubuk Basung yang telah mengizinkan terlaksanannya terutama kepada kepala sekolah, majelis guru dan Staf Tata Usaha. Terima kasih kepada teman-teman yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dan terima kasih juga kepada dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta motivasi penulis dalam mendampingi untuk menyelesaikan tugas akhir. Serta Bapak dan ibu dosen serta karyawan/ti (UIN Sjech M. Djamil Djambek) Bukittinggi yang telah membekali peneliti dengan berbagai macam ilmu pengetahuan. Serta ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah Swt membalas semua kebaikan.

REFERENSI

- Ardika, W., Ani, N. L. P. Y., Negara, I. M. Y. C., & Yanti, Y. N. (2020). *Inovasi dalam Pembelajaran*. CV. Grapena Karya.
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. CV. Mangku Bumi Media.
- Habiburrahman, S., & Suroso. (2022). *Materi Pendidikan Agama Islam 1*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Harahap, E., Narsih, Juwita, T., Anggriani, S., & Nurbani, B. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam*. PT. Nasya Expanding Management.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-model Pembelajaran Efektif (Suatu Panduan Menjadi Guru Profesional)*. Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Nurbaiti, Indah, Trisno, B., & Sukawati, E. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VIII Di MTs Muhammadiyah Alamanda Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 679.
- Safira, A., Arifmiboy, Ilmi, D., & Dewi, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Snowball Throwing Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMP N 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3, 15.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Wanti, M. D., Wati, S., Kamal, M., & Afrinaldi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Oleh Guru PAI di SMK Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1, 161.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, Vol.1, 130.