

Pengaruh metode *Joyfull Learning Teams Games Tournament* pada hasil belajar Akidah Akhlak di MTS PUI Bogor

Devi Fatimah Oktaviani*, Santi Lisnawati

Fakultas Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*dfatimaho13@gmail.com

Article Information: Received June 29, 2023, Accepted July 30, 2023, Published August 1, 2023

Abstract

*Teaching methods are the approaches employed by educators to achieve learning objectives. In the context of education, the use of varied teaching methods often remains limited, particularly in subjects like Islamic ethics and morality (akidah akhlak), resulting in unengaging lessons and low student learning outcomes. One effort to enhance student learning outcomes at MTs PUI Bogor is through the implementation of the joyful learning method based on teams games tournament. This study aims to investigate the impact of this method on the learning outcomes of eighth-grade students at MTs PUI Bogor. Employing a quantitative approach and quasi-experimental research design, the study's sample consisted of students from classes VIII-1 and VIII-2, totaling 46 participants. Data were collected through tests and documentation. Data analysis revealed a significant influence of the joyful learning method on students' learning outcomes, indicated by the calculated *t*-value (7.023) surpassing the tabulated *t*-value (2.015). Both pretest and posttest averages increased in both classes. It is recommended that the joyful learning method based on teams games tournament be applied to Islamic ethics and morality lessons with different materials.*

Keywords: *Islamic ethics; Joyful learning; Learning outcomes*

Abstrak

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran, variasi metode sering kurang digunakan, terutama pada mata pelajaran akidah akhlak, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan hasil belajar peserta didik rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs PUI Bogor adalah dengan metode *joyfull learning* berbasis *teams games tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode tersebut terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTs PUI Bogor. Pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian quasi eksperimen digunakan. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VIII-1 dan VIII-2 (46 peserta didik). Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Analisis data menunjukkan adanya pengaruh metode *joyfull learning* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai *t* hitung (7,023) lebih besar dari *t* tabel (2,015). Rata-rata pre-test dan post-test meningkat pada kedua kelas. Disarankan agar metode *joyfull learning* berbasis *teams games tournament* dapat diaplikasikan pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi yang berbeda.

Kata kunci: Akhlak Islami; Hasil pembelajaran; Pembelajaran menyenangkan

Pendahuluan

Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tentunya menjadi tolak ukur dari hasil belajar yang merupakan evaluasi dari proses kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Pembelajaran yang optimal diperlukan pendidik yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan disukai peserta didik (Hasibuan dkk., 2022:9947).

Pendidikan agama Islam juga sangat berperan penting untuk memberikan pendidikan dan pembinaan akhlak. Pendidikan agama Islam pada dasarnya bertujuan mengantarkan dan membentuk manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan agama Islam terdiri dari berbagai macam pembelajaran, dan salah satunya adalah pembelajaran akidah akhlak. Pembelajaran akidah akhlak bertujuan untuk membentuk diri peserta didik agar berkarakter religius, serta dapat membiasakan peserta didik agar berperilaku baik, berkata baik, dan menahan diri dari perbuatan maksiat. Demi tercapainya tujuan tersebut diperlukan metode-metode yang tepat dalam proses pembelajaran (Nurjanah dkk., 2020:367).

Departemen Agama RI (dalam Sufiani & Marzuki, 2021:123) menyatakan kewajiban pendidik yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 bahwa: pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif dinamis, dan dialogis.

Adapun dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor dari dalam diri dan dari luar diri peserta didik. Faktor kelelahan dan psikologi yaitu faktor yang datang dari dalam diri peserta didik. Faktor keluarga, teman bergaul, sekolah, dan masyarakat di sekelilingnya juga termasuk ke dalam faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (Baharuddin & Esa dalam Nabillah & Abadi, 2019:661-662). Untuk menuju keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satu komponen penting yaitu ketepatan dalam menentukan metode, karena mustahil materi pembelajaran dapat dicerna dengan baik kecuali dengan menyampaikan metode yang tepat. Pada hakikatnya metode diibaratkan sebagai alat yang digunakan dalam proses pencapaian tujuan (*a way in achieving something*). Dengan adanya metode, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan optimal (Hamzah & Nurdin, 2022:7).

Metode juga pada hakikatnya merupakan upaya untuk mengaplikasikan rencana yang telah dirancang dalam kegiatan nyata pembelajaran agar tujuan tercapai. Bila tidak menggunakan metode materi pembelajaran akan sulit tersampaikan dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal (Rohani dkk., 2021:209). Sejalan pernyataan di atas sebuah strategi yang tepat dalam pembelajaran memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Hamzah & Nurdin (2021:6) pentingnya peran pendidik dalam merumuskan strategi pembelajaran, bahwa kemampuan pendidik untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sasaran adalah bagian dari

profesionalitasnya sebagai pendidik. Pendidik yang mempunyai sikap profesional sebagai pendidik akan selalu dirindukan oleh peserta didiknya.

Berkaitan dengan strategi pendidik dalam mengajar, metode pembelajaran dalam Islam tentunya tidak terlepas dalam sumber utama Alquran. Alquran banyak Menjelaskan tentang metode pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam Alquran surat (An-Nahl: 125):

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

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

Wirabumi menggambarkan sejauh ini sering kita jumpai masih banyak pendidik menggunakan metode ceramah dalam mengajar, disertai dengan peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga penyerapan pembelajaran kurang optimal (Wirabumi, 2020:111). Pandangan seperti ini kini mulai ditinggalkan karena beriringan dengan munculnya kesadaran yang semakin kuat di dunia pendidikan bahwa proses belajar mengajar efektif bila peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menggali kreativitasnya.

Hasibuan dkk., (2022: 9947) juga mengatakan pendidik kreatif berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik secara tidak langsung agar pendidik lebih kreatif menggali metode pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya metode yang tepat dan lebih beragam untuk memfasilitasi keaktifan peserta didik salah satunya dengan metode *joyfull learning*.

Berdasarkan studi pendahuluan, diketahui bahwa hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor pada ulangan harian mata pelajaran akidah akhlak sebagian besar mendapatkan nilai di bawah rata-rata dengan kategori rendah. Salah satu faktor penyebab hasil belajar peserta didik adalah perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran terlihat kurang tertarik dengan suasana pembelajaran yang diterima dari pendidik. Sehingga respons peserta didik terhadap apa yang diharapkan pendidik kurang optimal, yang berimbas pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Menurut Musbhirah dkk., (2018:3) Sejalan dengan alasan di atas penggunaan metode yang kreatif dapat menjadi salah satu solusi untuk menghidupkan suasana belajar yang asyik. Selain itu salah satu metode yang dapat diimplementasikan dalam melibatkan peran aktif peserta didik adalah metode pembelajaran *joyfull learning*. Metode pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) pada hakikatnya menurut Mulyasa (dalam Sudarta, 2019:115) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa adanya perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*), pendidik dapat

mengombinasikan metode, media, teknik dan pendekatan dalam mengelola pembelajaran lebih bervariasi (Sufiani & Marzuki, 2021:112).

Metode pembelajaran *joyfull learning* masih perlu bantuan media dan jenis permainan perangsang di mana agar peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan baik secara individu maupun kelompok (Musbhirah dkk., 2018:3). Selain itu, bantuan media dan jenis permainan dapat melengkapi suasana belajar yang menyenangkan dan menggali keaktifan peserta didik. Adiputra & Heryadi (2021:106) menambahkan jenis permainan sederhana yang dapat membantu dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, keefektifan pembelajaran, dan membantu meningkatkan hasil belajar salah satunya dengan jenis permainan *teams games tournament* (turnamen akademik).

Menurut Winastawan & Sunarto (2010) menjelaskan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif atau kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda-beda (dalam Edu, 2021:1). Dengan demikian peserta didik tidak hanya belajar dengan menyenangkan terlebih mampu mengasah kemampuan bekerja sama dalam tim belajar dengan baik, sehingga berpotensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan analisis penelitian menggunakan uji T-Test atau uji perbandingan (komparatif). Karena penelitian akan menguji pengaruh metode *joyfull learning* berbasis *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental semu (*Quasi Eksperimental Design*), dengan pola desain "*Nonequivalent Kontrol Group*". Tetapi subjek yang diambil tidak diambil secara acak baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor yang beralamat di Jl. Pahlawan No. 57 B, Kelurahan Bondongan, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Jawa Barat. Sekolah ini berstatus swasta dan terakreditasi A. Pemilihan lokasi ini atas pertimbangan berikut: pertama, lokasi penelitian ini baru pertama kali diteliti oleh mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor. Kedua, jarak lokasi penelitian dekat dengan tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret s.d. Mei 2023. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor, yaitu dengan mengambil seluruh kelas VIII, yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VIII-1, VIII-2 dan VIII-3 yang dijadikan objek penelitian. Pada penelitian ini, sampel diambil dengan teknik purposive sampling di mana teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan hasil belajar oleh pendidik

yang bersangkutan sehingga penelitian ini terdiri dari dua rombongan belajar (rombel) yang digunakan untuk kelas eksperimen menggunakan *treatment*/perlakuan yaitu kelas VIII-1 dengan jumlah 23 peserta didik. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan *treatment*/perlakuan yaitu kelas VIII-2 dengan jumlah 23 peserta didik. Teknik pengumpulan datanya menggunakan dokumentasi dan tes.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Deskripsi hasil penelitian adalah rangkaian teknik penulisan yang dibuat untuk menyusun serta menampilkan ringkasan yang ada sehingga mampu memudahkan peneliti dan pembaca dalam memahami substansi dan maknanya. Analisis deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan lain sebagainya. Berikut tabel deskripsi data hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *output statistic* menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 26*:

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	23	20	80	56.96	15.206
Post-Test Eksperimen	23	70	100	90.00	10.000
Pre-Test Kontrol	23	30	90	61.74	18.003
Post-Test Kontrol	23	50	90	67.39	11.762
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai pre-test dan post-test rata-rata, minimum, dan maksimum, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media konvensional dan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* tersebut, berikut penjelasannya:

2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode konvensional di MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan materi pengajaran menggunakan media pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Pada kelas kontrol yaitu kelas VIII-2 yang berjumlah 23 peserta didik. Pada awal pembelajaran pendidik memberikan sebuah apersepsi dan motivasi untuk fokus pada pembelajaran, setelah itu pendidik memberikan soal *pre-test* yang

berupa pertanyaan pilihan ganda berjumlah 10 butir soal. Hasil *pre-test* yang diperoleh yaitu dengan rata-rata **61,74**.

Setelah mendapatkan hasil tersebut, di dalam kegiatan inti pada proses pembelajaran peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan pendidik. Kemudian pendidik meminta perwakilan peserta didik untuk membacakan hasil rangkuman catatannya di depan kelas. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti melakukan *post-test* terhadap peserta didik untuk melihat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil dari *post-test* tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar **67,39**.

Berdasarkan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, berikut tabel hasil belajar peserta didik kelas kontrol:

Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Responden 1	80	80
2	Responden 2	80	70
3	Responden 3	60	80
4	Responden 4	60	50
5	Responden 5	60	60
6	Responden 6	50	70
7	Responden 7	90	90
8	Responden 8	40	70
9	Responden 9	80	50
10	Responden 10	30	70
11	Responden 11	60	60
12	Responden 12	80	80
13	Responden 13	40	60
14	Responden 14	50	60
15	Responden 15	90	90
16	Responden 16	80	70
17	Responden 17	30	50
18	Responden 18	80	70
19	Responden 19	60	60
20	Responden 20	60	60
21	Responden 21	50	60
22	Responden 22	60	60
23	Responden 23	50	80
	JUMLAH	1420	1550
	RATA-RATA	61,74	67,39

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai pada saat *pre-test* adalah 61,74 dan mengalami peningkatan setelah dilakukan *post-test* dengan rata-rata nilai sebesar 67,39 artinya hasil belajar pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode ceramah (*konvensional*) mengalami peningkatan pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Histogramnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang
Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram di atas, dapat dilihat hasil belajar kelas kontrol dengan perolehan nilai *pre-test* sebesar 61,74 dan nilai *post-test* sebesar 67,39 maka penelitian kelas kontrol pada kelas VIII-2, selisih skor pada nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 5,64. Sehingga dapat diketahui dalam penelitian kelas kontrol menggunakan metode konvensional mengalami peningkatan, namun peningkatan tidak terlalu signifikan.

3. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *joyfull learning* berbasis *teams games tournament* di MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan materi pengajaran menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* yaitu kelas VIII-1 yang berjumlah 23 peserta didik, sebelum dilakukannya penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* langkah awal memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memperoleh informasi. Hasil *pre-test* yang diperoleh yaitu dengan rata-rata sebesar **56,96**.

Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) khusus pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament*, di dalam kegiatan inti pada proses pembelajaran peserta didik memperhatikan penjelasan umum secara singkat dari pendidik, lalu pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok ditugaskan untuk mendalami materi melalui sumber buku

LKS dan buku paket Akidah Akhlak, setelah itu penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* dilaksanakan dengan masing-masing kelompok bertanding dalam menjawab kuis dalam turnamen akademik yang telah disiapkan pendidik, kelompok yang mendapatkan hasil skor tertinggi karena jawaban baik dan benar mendapatkan hadiah dari pendidik.

Dari situlah peserta didik menjadi bersemangat dan berpikir untuk bisa menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar, karena ada hadiah dari pendidik. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti melakukan *post-test* terhadap peserta didik untuk melihat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil dari *post-test* tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar **90,00**.

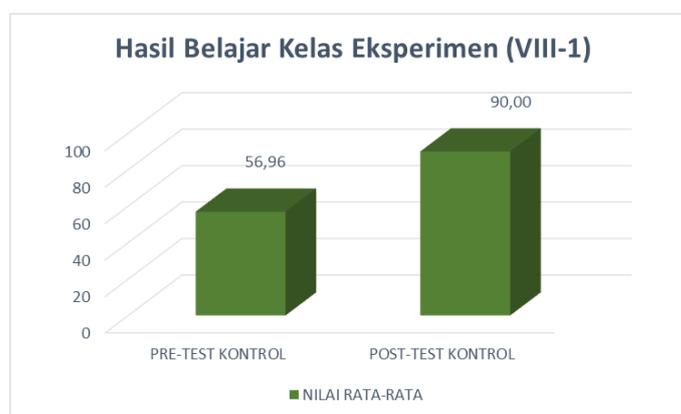
Berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen di mana proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media dan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament*, berikut tabel hasil belajar peserta didik kelas eksperimen:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Responden 1	60	90
2	Responden 2	80	100
3	Responden 3	60	100
4	Responden 4	50	80
5	Responden 5	60	100
6	Responden 6	40	80
7	Responden 7	80	100
8	Responden 8	40	100
9	Responden 9	70	80
10	Responden 10	80	100
11	Responden 11	50	80
12	Responden 12	20	80
13	Responden 13	60	100
14	Responden 14	80	100
15	Responden 15	60	90
16	Responden 16	60	80
17	Responden 17	50	80
18	Responden 18	60	100
19	Responden 19	50	90
20	Responden 20	60	100
21	Responden 21	40	70

22	Responden 22	60	90
23	Responden 23	40	80
	JUMLAH	1310	2070
	RATA-RATA	56,96	90,00

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai pada saat *pre-test* adalah 56,96 dan mengalami peningkatan setelah dilakukan *post-test* dengan rata-rata nilai sebesar 90,00 artinya, hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament*, mengalami peningkatan yang signifikan pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII-1 dengan sangat baik dan menambah semangat motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Histogramnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram di atas, dapat dilihat hasil belajar kelas eksperimen dengan perolehan nilai *pre-test* sebesar 56,96 dan nilai *post-test* sebesar 90,00 maka penelitian kelas eksperimen pada kelas VIII-1, selisih skor pada nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 33,04. Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian kelas eksperimen menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* mengalami skor peningkatan yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

4. Uji Persyaratan Analisis (Uji Normalitas dan Uji Homogenitas)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebelum melakukan uji t sebagai persyaratan analisis. Uji normalitas dilakukan untuk memenuhi syarat bahwa data yang dianalisis berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal

- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Berikut adalah *output IBM SPSS 26* uji normalitas:

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai PreTest Kelas Kontrol	.160	23	.132	.953	23	.334
Nilai PreTest Kelas Eksperimen	.152	23	.180	.948	23	.272
Nilai PostTest Kelas Kontrol	.165	23	.104	.955	23	.367
Nilai PostTest Kelas Eksperimen	.169	23	.086	.967	23	.622

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil *output* di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi **normal**.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan sebagai persyaratan analisis untuk mengetahui homogen atau tidaknya varians kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji *levene*, Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $> 0,05$ maka, distribusi data homogen
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $< 0,05$ maka, distribusi data penelitian tidak homogen

Pengujian dilakukan dengan bantuan *SPSS 26*, berikut hasil *output*-nya:

Tabel 5. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.362	1	44	.550
	Based on Median	.246	1	44	.623
	Based on Median and with adjusted df	.246	1	37.726	.623
	Based on trimmed mean	.332	1	44	.568

Berdasarkan tabel di atas pada uji *levene statistic* diketahui nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* yaitu $0,55 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi homogen atau terdapat variansi pada tiap kelompok.

c. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t-test dengan **independen sample t-test** untuk mengetahui pengaruh metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Independen sample t-test, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

Tabel 6. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.362	.550	7.023	44	.000	22.609	3.219	16.121	29.096
	Equal variances not assumed			7.023	42.890	.000	22.609	3.219	16.116	29.101

Dapat diketahui, nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut penjelasan hipotesis statistik setelah diperoleh nilai dari hasil uji T (t-test), maka selanjutnya adalah membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ha diterima dan Ho ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak

Diketahui rumus T_{tabel} yaitu $Df = n - k = (n_1 + n_2) - k = (23 + 23) - 2 = 46 - 2 = 44$. Di bawah ini tabel “t” pada taraf signifikan (2 sisi) 5% atau 0,05 sebagai berikut:

Tabel 7. (T Tabel)

Derajat Bebas/ df=(N-2)	T Tabel
	(0,05)
41	2,019
42	2,018
43	2,016
44	2,015
45	2,014

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui dengan df 44 diperoleh t_{tabel} **2,015**. Diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu **7,023 > 2,015**, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan tes yang dilakukan di atas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* kelas VIII MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor pada mata pelajaran Akidah Akhlak, berjalan dengan efektif dan efisien karena membuat peserta didik lebih aktif, menyenangkan, dan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik dan cermat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak peserta didik mudah mengalami kejenuhan, kurang aktif, dan kesulitan untuk memahami materi. Oleh karena itu, penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik keaktifan serta pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya membuktikan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata dari masing-masing kelas.

Berdasarkan teori hasil penelitian yang relevan (Rohani dkk., 2021:214) menyatakan bahwa penggunaan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa strategi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan soal latihan, karena peserta didik tidak hanya diminta dalam menuntaskan soal secara berkelompok tetapi individu mereka juga harus menyelesaikan latihannya sendiri demi memberikan kontribusi nilai terhadap kelompoknya. Metode tersebut menarik jika diterapkan oleh pendidik, fleksibel dan menyenangkan membuat suasana kelas menjadi hidup. Pendidik hanya menyiapkan soal tes, media yang menarik, dan membagi kelas agar tidak cepat jenuh. Pembelajaran ini berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik banyak terlibat aktif dalam pembelajaran (Seran dkk., 2019: 30-31).

Hasil dari penelitian menggunakan penerapan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* ini memberikan tantangan tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, dengan metode tersebut pendidik mengetahui sejauh mana pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik. Dengan mengalami perubahan hasil belajar yang signifikan, artinya terdapat pengaruh dalam menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament*

keunggulan yang dimiliki metode ini yaitu peserta didik terlatih mengerjakan soal-soal dengan penuh tantangan yang menyenangkan sehingga dapat menguji pemahaman peserta didik (Hasanah dkk., 2020: 110).

Dari hasil belajar yang telah diperoleh dalam penelitian ini pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas VIII-2 dengan perolehan nilai rata-rata saat pelaksanaan *pre-test* adalah 61,74 dan nilai rata-rata pada saat *post-test* sebesar 67,39. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu kelas VIII-1 pada soal *pre-test* adalah 56,96 dan nilai rata-rata pada saat *post-test* sebesar 90,00.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, akan tetapi kelas eksperimen yang menerapkan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* lebih tinggi nilai peningkatannya dari pada kelas kontrol. Dapat diartikan terdapat pengaruh yang lebih baik setelah diterapkan *treatment* (Musbhirah dkk., 2018:31). Hal ini sesuai perhitungan menggunakan *IBM SPSS 26 for window* menggunakan analisis uji t yaitu independen sampel t-test.

Hasil perhitungan menggunakan *independen sample t-test* untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan rumus t_{tabel} . Perolehan data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,023 > 2,015$) maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Mts Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor.

Dalam proses pembelajaran kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang bersifat monoton, kurang bervariasi, dan kurang menyenangkan sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas, sedangkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan (*treatment*) metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* menjadikan peserta didik aktif, menyenangkan, dan bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran karena dalam penerapan metode tersebut peserta didik dapat melatih daya saing karena berlomba-lomba untuk menjawab soal dengan jawaban yang benar, hal ini memicu semangat peserta didik dalam bersungguh-sungguh memahami materi karena di akhir pembelajaran, kelompok dengan perolehan skor tertinggi akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah dari pendidikannya, dengan demikian hasil belajar pun meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penerapan kelas eksperimen menggunakan (*treatment*) metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Persatuan Ummat Islam (PUI) termasuk ke dalam kategori sangat baik, hal ini dibuktikan kelas eksperimen yang menerapkan (*treatment*) metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* lebih tinggi nilai peningkatannya yaitu dengan rata-rata 90,00 dari pada kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan rata-rata 67,39.
2. Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu kelas VIII-2 dengan perolehan nilai rata-rata saat pelaksanaan *pre-test* adalah 61,74 dan nilai rata-rata pada saat *post-test* sebesar 67,39. Sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu kelas VIII-1 pada soal *pre-test* adalah 56,96 dan nilai rata-rata pada saat *post-test* sebesar 90,00. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, akan tetapi kelas eksperimen yang menerapkan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* lebih tinggi nilai peningkatannya dari pada kelas kontrol.
3. Berdasarkan hasil pengujian melalui Independen *Sample T Test*, data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,023 > 2,015$) maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan metode *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII Mts Persatuan Ummat Islam (PUI) Kota Bogor.

Dalam proses pembelajaran peserta didik perlu kesiapan belajar yang lebih baik, peserta didik perlu memperhatikan dengan baik saat pendidik memberikan materi dan arahan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Referensi

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Asmara, P., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). Analisis Penggunaan

- Model Kooperatif Tipe Nht & Tgt Pada Masa Pandemi Dalam Pembelajaran Fisika Disman 2 Muratara. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, 1–7. <https://prosiding.biounwir.ac.id/article/view/193>
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi \& Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=A6fRDwAAQBAJ>
- EduChannel. (2021). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. <https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-teams-games-tournament.html>
- Elisa, E. (2022). *Pengertian Pembelajaran*. <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-pembelajaran.html>
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Hamzah, N. M. (2022). *Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Yang Bercirikan Palkem*. 7.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru menggunakan Metode Pembelajaran PKn di SDN 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9946–9956. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3997>
- Hasil. (n.d.). <https://kbbi.web.id/hasil>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Musbhira, Q. U., Muntari, M., & Idrus, S. W. Al. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Dengan Media Kartu Aksi Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Pada Siswa Kelas Xi Mia Man 2 Model Mataram. *Chemistry Education Practice*, 1(1), 27–33.
- Nurjaman, A. (n.d.). *Joyful Learning Mencuatkan Kreativitas Siswa* (Guepedia (Ed.)). Guepedia.
- Nurjanah, S., Yahdiyani, N. R., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Peserta Didik. *EduPsyCouns*, 2(1), 366–377.
- Prawiro, M. (2020). *Pengertian Metode: Apa Itu Metode, Bagaimana Karakteristiknya*. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-metode.html>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Roberta Uron Hurit, Majidatun Ahmala, Tasdin Tahrir, Suwarno, Uswatun Chasanah,

- Dwi Maryani Rispatiningsih, Rahmawida Putri, Rachmat Satria, Moh. Isbir, R. J. (2021). *Belajar dan Pembelajaran* (M. Suardi (Ed.)). Media Sains Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=vLc8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=belajar+adalah&ots=-Hqn83xutQ&sig=zKSjg1khdHcOBHIVXXnkkFnviDw&redir_esc=y#v=onepage&q=belajar+adalah&f=false
- Rohani, A., Nurhalizah, Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh metode joyfull learning terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas V sekolah dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215.
- Rusydi, I. (2018). Pengaruh pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak hubungannya dengan akhlak siswa di sekolah (penelitian di mts al-ghozali kab. indramayu). *Risalah; Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(December), 133–140. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1255354>
- Santoso, I., Madiistriyatno, H., & Rachmatullah, A. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media. <https://books.google.co.id/books?id=bRFTEAAAQBAJ>
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120
- Solihin, R. (2021). *AKIDAH AKHLAK DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH*. Penerbit Adab. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9dIeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=akidah+akhlak&ots=rGnjxiV-K2&sig=i7aarpAF8oSoC35EEsYh-Mc7Rxs&redir_esc=y#v=onepage&q=akidah+akhlak&f=false
- Sudarta, I. N. (2019). *Nomor 26 Tahun XXI Oktober 2019 ISSN 1907 – 3232 Nomor 26 Tahun XXI Oktober 2019 ISSN 1907 – 3232*. 102–112.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi* (Y. Yuniarsh (Ed.); 1st ed.). Alfabeta.CV.
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.
- Wahyudi, D. (2017). *Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Perpustakaan Nasional. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=iUI9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=akidah+akhlak&ots=kfDBEmHaM1&sig=zV5CNJjsmHttFVepcCkoqkiyn2I&redir_esc=y#v=onepage&q=akidah+akhlak&f=false
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.