

Pengaruh metode *Team Games Tournament* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam di SMA

Habibah Nur Syawaliah^{1*}, Sri Nurul Milla², Tika Kartika¹

¹Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

²Universiti Poly-Tech Malaysia

*bibahnso6@gmail.com

Abstract

Education has an important role in improving the quality of human life, one of which is through a learning process that is able to foster students' interest in learning. High learning interest encourages students to be more active, focused, and diligent in participating in teaching and learning activities. This study aims to (1) determine the level of interest in learning Islamic Religious Education (PAI) of class X students of SMAN 3 Bogor taught using the Team Games Tournament (TGT) method and (2) analyze the difference in interest in learning PAI between students taught using the TGT method and the conventional method. This research used quantitative approach with quasi experiment method. The research sample consisted of students of class X-7 and X-6 as many as 65 students. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results showed that the application of TGT method had a positive effect on interest in learning PAI, with an average value of 54.5%. This finding indicates that the TGT method is more effective in increasing interest in learning PAI than conventional learning methods.

Keywords: TGT method; Learning interest; Islamic religious education; Cooperative learning; Quasi-experimentation

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia, salah satunya melalui proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan tekun dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X SMAN 3 Bogor yang diajar menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan (2) menganalisis perbedaan minat belajar PAI antara siswa yang diajar menggunakan metode TGT dan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas X-7 dan X-6 sebanyak 65 peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar PAI, dengan nilai rata-rata sebesar 54,5%. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode TGT lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Metode TGT; Minat belajar; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran kooperatif; Quasi eksperimen

Pendahuluan

Pendidikan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan hidup manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mencapai kesejahteraan yang diinginkan. Adapun Pendidikan Islam memiliki peran penting dalam membina akhlak muslim, atau perubahan sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan ajaran Islam. Peranan, pemindahan dan nilai-nilai Islam yang sejalan dengan fungsi manusia agar efektif di dunia dan mengukur hasilnya di akhirat, semuanya diajarkan dalam pendidikan Islam (Kartina dkk., 2024). Dengan mempelajari PAI diharapkan peserta didik mampu memperoleh ilmu dan mengimani, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan elemen penting bagi kemakmuran dan kesejahteraan suatu bangsa, karena sebagai modal dasar untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai fungsi dan tujuan yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Zailani & Tawarni (2023), minat adalah keinginan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan dengan rasa senang hati. Sedangkan belajar adalah proses perubahan yang terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan atau keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau pemahaman yang baru. Minat belajar dapat dilihat dari empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Septiani dkk., 2020). Minat belajar juga sering kali dikaitkan dengan keberhasilan dalam pendidikan, karena seseorang yang memiliki minat belajar cenderung lebih aktif, fokus, dan tekun dalam proses pembelajaran.

Sangat penting bagi siswa untuk aktif dan kreatif agar dapat memaksimalkan minat belajar saat mengikuti KBM. Keaktifan ini dapat dilihat dari keinginan siswa untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan dan semangat dalam berdiskusi. Hal ini dapat terselesaikan apabila guru berperan sebagai fasilitator serta menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Adapun mengatasi hal ini, diperlukan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menerapkan metode TGT (*Team Games Tournament*), guna meningkatkan minat belajar PAI. Metode TGT adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda

(Herawati, 2022). Pada dasarnya metode TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena metode ini mengaktifkan partisipasi aktif siswa, memberi tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Dalam pembelajaran PAI, penerapan metode TGT dapat mengubah cara memandang materi ajaran agama yang sering kali dianggap kaku dan tidak menarik, menjadi lebih menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas terkait metode TGT yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siska Dwi Aulia (2024) yang tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* daripada model pembelajaran *jigsaw*. Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian di atas terletak pada jenjang pendidikan, lokasi penelitian, serta fokus variabel terikat yang berbeda, seperti hasil belajar. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas terkait pengaruh metode pembelajaran TGT dalam mata pelajaran PAI.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efektif, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih metode yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif eksperimen yaitu penelitian untuk membangun dan menjelaskan sebab akibat dari variabel dependen dan independen (Ismail, 2018). Desain yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *quasi eksperimen*. Dalam Penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh antara (variabel bebas) metode TGT terhadap (variabel terikat) minat belajar PAI.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Bogor yang beralamat di pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang di Jl. Pakuan No. 4, Baranangsiang, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat, Indonesia, 16143. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 3 Bogor kelas X yang berjumlah 316, dengan 9 rombel kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Purposive sampling* yakni, teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2022). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X sebanyak 2 kelas, yaitu kelas X-7 sebagai kelas eksperimen sebanyak 33 siswa dan kelas X-6 sebagai kelas kontrol sebanyak 32 siswa, maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 72 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar peserta didik. Angket penelitian ini di adaptasi dari skripsi Nur Rohmah tahun 2019.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidaknya sebaran data yang nanti akan dianalisis. Kriteria dalam pengujian normalitas data dengan nilai yang tarafnya $p > 0,05$ menyatakan normal, serta sebaliknya jika $p < 0,05$ sebarannya tidak normal. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan SPSS versi 26, sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data

| Kelas | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------------------|---------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pre-test Eksperiment | .140 | 33 | .097 | .965 | 33 | .356 |
| Post-test Eksperiment | .118 | 33 | .951 | .951 | 33 | .145 |
| Pre-test Kontrol | .145 | 32 | .200* | .952 | 32 | .163 |
| Post-test Kontrol | .149 | 32 | .070 | .938 | 32 | .066 |

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, menunjukkan p-value pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi jika nilai sig > 0.05 . Berikut hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 2. Uji Homogenitas

| | | <i>Levene Statistic</i> | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------|---|-------------------------|-----|---------|------|
| Minat Belajar Siswa | <i>Based on Mean</i> | .828 | 3 | 126 | .481 |
| | <i>Based on Median</i> | .674 | 3 | 126 | .569 |
| | <i>Based on Median and with adjusted df</i> | .674 | 3 | 107.703 | .570 |
| | <i>Based on trimmed mean</i> | .799 | 3 | 126 | .497 |

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa uji *Levene Statistic* memperoleh nilai sebesar 0,828 dengan derajat kebebasan antar-kelompok (df1) = 3 dan dalam-kelompok (df2) = 126, serta nilai signifikansi (p-value) = 0,481, maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok Kontrol dan Eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kata lain, kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

2. Peningkatan minat belajar PAI yang menggunakan metode konvensional

Pada kelompok kontrol melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PAI. Setelah itu, siswa mengisi angket atau kuesioner untuk mengetahui nilai *post-test* minat belajar siswa, berikut sajian datanya:

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*
kelompok Kontrol

| No | Nama | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|----|-------------|-----------------|------------------|
| 1 | Siswa Ke 1 | 64 | 68 |
| 2 | Siswa Ke 2 | 54 | 60 |
| 3 | Siswa Ke 3 | 62 | 66 |
| 4 | Siswa Ke 4 | 74 | 76 |
| 5 | Siswa Ke 5 | 68 | 73 |
| 6 | Siswa Ke 6 | 67 | 70 |
| 7 | Siswa Ke 7 | 50 | 62 |
| 8 | Siswa Ke 8 | 62 | 70 |
| 9 | Siswa Ke 9 | 60 | 65 |
| 10 | Siswa Ke 10 | 66 | 70 |
| 11 | Siswa Ke 11 | 68 | 72 |
| 12 | Siswa Ke 12 | 66 | 68 |
| 13 | Siswa Ke 13 | 70 | 72 |
| 14 | Siswa Ke 14 | 65 | 67 |
| 15 | Siswa Ke 15 | 52 | 68 |
| 16 | Siswa Ke 16 | 62 | 66 |
| 17 | Siswa Ke 17 | 70 | 72 |
| 18 | Siswa Ke 18 | 65 | 70 |
| 19 | Siswa Ke 19 | 62 | 65 |
| 20 | Siswa Ke 20 | 56 | 60 |
| 21 | Siswa Ke 21 | 64 | 72 |
| 22 | Siswa Ke 22 | 60 | 70 |
| 23 | Siswa Ke 23 | 63 | 72 |
| 24 | Siswa Ke 24 | 55 | 60 |
| 25 | Siswa Ke 25 | 60 | 65 |
| 26 | Siswa Ke 26 | 66 | 70 |
| 27 | Siswa Ke 27 | 70 | 72 |
| 28 | Siswa Ke 28 | 70 | 74 |
| 29 | Siswa Ke 29 | 67 | 72 |
| 30 | Siswa Ke 30 | 63 | 68 |

| | | | |
|------------------|-------------|-----------|-----------|
| 31 | Siswa Ke 31 | 65 | 67 |
| 32 | Siswa Ke 32 | 65 | 68 |
| Rata-rata | | 63 | 68 |

Berdasarkan data tersebut, hasil analisis statistik deskriptif dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 63 dan nilai *Post-Test* sebesar 68. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil *Pre-test* ke hasil *Post-test* pada kelompok Kontrol sebesar 4,9 atau 7,9% setelah pembelajaran. Pada nilai median juga bergerak dari 64 menjadi 69, hal ini memperkuat temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami kenaikan nilai secara merata. Adapun nilai minimum *Pre-test* yang semula 50 meningkat menjadi 60, dan nilai maksimum naik dari 74 menjadi 76 sehingga seluruh rentang skor siswa meningkat ke arah yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan peningkatan pemahaman siswa yang merata dan konsisten hanya dengan metode pembelajaran konvensional.

3. Peningkatan minat belajar PAI yang menggunakan metode Team Game Tournament (TGT).

Pada kelompok eksperimen diberikannya perlakuan yaitu berupa metode TGT, sebelumnya diberikannya *pre-test* untuk melihat kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya diberikannya *post-test*, dengan ini peneliti dapat mengetahui sejauh mana pengaruh dari metode TGT tersebut terhadap minat belajar siswa. Berikut sajian datanya *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen:

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*
kelompok Eksperimen

| No. | Nama | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|-----|-------------|-----------------|------------------|
| 1 | Siswa Ke 1 | 65 | 80 |
| 2 | Siswa Ke 2 | 62 | 74 |
| 3 | Siswa Ke 3 | 58 | 66 |
| 4 | Siswa Ke 4 | 60 | 69 |
| 5 | Siswa Ke 5 | 64 | 75 |
| 6 | Siswa Ke 6 | 60 | 68 |
| 7 | Siswa Ke 7 | 65 | 72 |
| 8 | Siswa Ke 8 | 66 | 76 |
| 9 | Siswa Ke 9 | 60 | 67 |
| 10 | Siswa Ke 10 | 70 | 80 |
| 11 | Siswa Ke 11 | 62 | 70 |
| 12 | Siswa Ke 12 | 64 | 72 |
| 13 | Siswa Ke 13 | 68 | 79 |
| 14 | Siswa Ke 14 | 60 | 75 |
| 15 | Siswa Ke 15 | 66 | 78 |

| | | | |
|-----------|-------------|----|----|
| 16 | Siswa Ke 16 | 64 | 75 |
| 17 | Siswa Ke 17 | 68 | 72 |
| 18 | Siswa Ke 18 | 70 | 75 |
| 19 | Siswa Ke 19 | 58 | 64 |
| 20 | Siswa Ke 20 | 60 | 64 |
| 21 | Siswa Ke 21 | 68 | 78 |
| 22 | Siswa Ke 22 | 57 | 68 |
| 23 | Siswa Ke 23 | 52 | 67 |
| 24 | Siswa Ke 24 | 60 | 70 |
| 25 | Siswa Ke 25 | 65 | 66 |
| 26 | Siswa Ke 26 | 70 | 75 |
| 27 | Siswa Ke 27 | 60 | 70 |
| 28 | Siswa Ke 28 | 57 | 66 |
| 29 | Siswa Ke 29 | 55 | 68 |
| 30 | Siswa Ke 30 | 58 | 64 |
| 31 | Siswa Ke 31 | 66 | 76 |
| 32 | Siswa Ke 32 | 62 | 72 |
| 33 | Siswa Ke 33 | 66 | 74 |
| Rata-rata | | 62 | 71 |

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran khusus. Adapun nilai rata-rata *Pre-test* sebesar 62 dan nilai *Post-test* sebesar 71, peningkatan dari hasil *Pre-test* ke hasil *Post-test* pada kelompok sebesar 8,9 atau 14,5%. Pada nilai median juga bergerak dari 62 menjadi 72, hal ini memperkuat temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami kenaikan nilai secara merata. Selain itu, nilai minimum *Pre-test* yang semula 52 meningkat menjadi 64, dan nilai maksimum naik dari 70 menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori nilai yang lebih tinggi. Secara umum, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dan merata dibandingkan dengan kelas kontrol.

4. Perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar PAI yang menggunakan metode TGT dan dengan menggunakan metode konvensional.

Perbedaan yang signifikan dalam peningkatan minat belajar PAI terlihat jelas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode TGT dan siswa yang menggunakan metode konvensional. Siswa dalam kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan metode TGT menunjukkan peningkatan minat belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat diketahui, kedua kelompok memulai dengan rata-rata *pre-test* yang berbeda yaitu 63 dan 62, namun pasca pembelajaran terjadi perbedaan peningkatan: di kelas kontrol rata-rata *post test* naik menjadi 68 kenaikan 5 poin atau sekitar 7,9% sedangkan di kelas

eksperimen melonjak 62 menjadi 71 kenaikan 9 poin atau sekitar 14,5 %. Pergeseran nilai minimum di eksperimen dari 52 ke 64 dan maksimum dari 70 ke 80 juga jauh lebih besar dibandingkan kontrol (50 ke 60 untuk nilai terendah, 74 ke 76 untuk nilai tertinggi), demikian pula modus yang bergerak dari 62 menjadi 72 pada kontrol, sementara pada eksperimen dari 60 ke 75.

5. Uji N-Gain Score

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil uji N-gain dengan bantuan SPSS versi 26:

Tabel 5. Uji N-Gain Score

| No. | Kelas Eksperimen N Gain-Score (%) | No | Kelas Kontrol N Gain-Score (%) |
|-----|--------------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1 | 100 | 1 | 25 |
| 2 | 66.67 | 2 | 23.08 |
| 3 | 36.36 | 3 | 22.22 |
| 4 | 45 | 4 | 33.33 |
| 5 | 68.75 | 5 | 41.67 |
| 6 | 40 | 6 | 23.08 |
| 7 | 46.67 | 7 | 40 |
| 8 | 71.43 | 8 | 44.44 |
| 9 | 35 | 9 | 25 |
| 10 | 100 | 10 | 28.57 |
| 11 | 44.44 | 11 | 33.33 |
| 12 | 50 | 12 | 14.29 |
| 13 | 91.67 | 13 | 20 |
| 14 | 75 | 14 | 13.33 |
| 15 | 85.71 | 15 | 57.14 |
| 16 | 68.75 | 16 | 22.22 |
| 17 | 33.33 | 17 | 20 |
| 18 | 50 | 18 | 33.33 |
| 19 | 27.27 | 19 | 16.67 |
| 20 | 20 | 20 | 16.67 |
| 21 | 83.33 | 21 | 50 |
| 22 | 47.83 | 22 | 50 |
| 23 | 53.57 | 23 | 52.94 |
| 24 | 50 | 24 | 20 |
| 25 | 6.67 | 25 | 25 |
| 26 | 50 | 26 | 28.57 |
| 27 | 50 | 27 | 20 |
| 28 | 39.13 | 28 | 40 |
| 29 | 52 | 29 | 38.46 |

| | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 30 | 27.27 | 30 | 29.41 |
| 31 | 71.43 | 31 | 13.33 |
| 32 | 55.56 | 32 | 20 |
| 33 | 57.14 | Rata-rata | 25 |
| Rata-rata | 54 | Minimal | 1333 |
| Minimal | 667 | Maximal | 5714 |
| Maximal | 10000 | | |

Berdasarkan hasil uji N-gain di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Adapun nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen mencapai 54,5 %, yang mana siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang tergolong tinggi setelah penerapan metode khusus. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh rata-rata N-gain sebesar 25,4%, menunjukkan kenaikan yang relatif rendah. Selanjutnya, pada kelas eksperimen nilai N-gain terendah yaitu 6.67 % dan tertinggi 100,00%, sedangkan kelas kontrol rentangnya hanya 13,33 % hingga 57,00 %. Dengan demikian, metode pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen terbukti sangat layak dijadikan strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

6. Uji T (Independent Sample T-Test)

Uji-T adalah uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang tidak berhubungan atau tidak berpasangan (Waluyo dkk., 2024). Berikut hasil uji Independent *Sample T-Test* dengan menggunakan perhitungan dengan bantuan SPSS versi 26:

Tabel 6. Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|-------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Nilai | Equal variances assumed | 2.096 | .153 | 2.900 | 63 | .005 | 3.229 | 1.114 | 1.009 | 5.454 |
| | Equal variances not assumed | | | 2.907 | 61.880 | .005 | 3.229 | 1.111 | 1.009 | 5.450 |

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diketahui bahwa hasil Sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap peningkatan Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Pembahasan

Minat dapat ditunjukkan melalui ungkapan yang menyatakan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dibandingkan dengan hal lainnya. Minat juga dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat tertentu terhadap mata pelajaran cenderung memperhatikan apa yang disampaikan guru di kelas. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran cenderung tidak memperhatikan guru dan tidak terlibat dalam mata pelajaran. Oleh karena itu, guru menggunakan metode TGT untuk menarik siswa untuk belajar.

Metode pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Metode TGT dapat meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, rasa percaya diri, serta sikap saling menerima terhadap perbedaan di antara siswa.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi belajar memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa jika dibandingkan dengan metode konvensional. Pada analisis deskriptif yang telah diuji dengan bantuan Program SPSS versi 26 bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata dari 62 menjadi 71, hal ini jauh lebih tinggi dibandingkan peningkatan 63 menjadi 68 pada kelompok kontrol. Kedua kelas menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk memperkuat efektivitas metode TGT maka lebih lanjut dilakukan uji hipotesis, namun sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji N-gain terlebih dahulu. Hasil nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen sebesar 54,5 % yang menurut kriteria termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata N-gain sebesar 29,4% yang berada dalam kategori rendah. Selisih N-gain yang signifikan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diuji dengan uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,005 < 0,05$, maka artinya terdapat pengaruh metode TGT terhadap minat belajar siswa secara signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan menghasilkan hipotesis (H_1) diterima yang artinya “Pengaruh Metode TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas X SMAN 3 Bogor”. Dapat disimpulkan bahwa metode TGT berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar, seperti yang

dilakukan oleh Zailani & Tawarni, (2023) menunjukkan metode TGT dapat mendorong kemajuan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam dunia pendidikan, Alfina (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil uji *n-gain* yang diperoleh nilai *mean* 0,8913 atau 0,90 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai *mean* 0,4921 atau dibulatkan 0,50, Dessy (Amanah, 2017) menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I mencapai ketuntasan 65% sampai siklus II mencapai 82,75%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan kelas eksperimen menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran PAI di SMAN 3 Bogor termasuk ke dalam kategori tinggi, hal ini dapat dilihat kelas eksperimen yang menerapkan metode TGT lebih tinggi nilai peningkatannya yaitu dengan rata-rata 54,5% dari pada kelas kontrol menggunakan media konvensional dengan rata-rata 25,4%. Selain itu, hasil pengujian melalui *Independen Sample T Test*, data menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* $0,005 < 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar menggunakan metode TGT yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN Bogor.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Amanah, D. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Doctoral Dissertation, IAIN Metro*.
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Kartina, K., Zakariah, A., & Novita, N. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Potensi Intelektual Peserta Didik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(7), 2901–2907.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70.
- Sugiono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *CV. Alfabeta, Bandung* (cetak ke-29, Vol. 25).

- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis data sample menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji anova dan uji t. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 775–785.
- Zailani, Z., & Tawarni, T. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 38–48.