

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS XII MA DDI MAJENE

Nursi^{1*}, Bulqia Mas'ud², Ahmad Ridhai Azis³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Majene, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran team games tournament (TGT), (2) tingkat motivasi belajar setelah penerapan metode TGT, dan (3) pengaruh penerapan metode TGT terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XII MA DDI Majene. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest. Seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene (18 siswa) menjadi populasi sekaligus sampel dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner pretest dan posttest, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (uji normalitas dan paired samples test). Hasil penelitian menunjukkan: (1) motivasi belajar sebelum penerapan metode TGT berada dalam kategori tinggi dengan rata-rata 2,7861, (2) motivasi belajar setelah penerapan metode TGT tetap tinggi dengan rata-rata 2,9833, dan (3) metode TGT meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji paired samples test sebesar 0,007 (< 0,05).

Kata kunci: Team Games Tournament, Motivasi Belajar, Akidah Akhlak

Abstract

This study aims to examine: (1) the level of student motivation before the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning method, (2) the level of student motivation after the implementation of the TGT method, and (3) the effect of the TGT method on student motivation in the Islamic Ethics subject for grade XII students at MA DDI Majene. This research employs a quantitative approach with an experimental design of One-Group Pretest-Posttest. The population and sample consist of all 18 students in grade XII MA DDI Majene, selected using total sampling. Data were collected through pretest and posttest questionnaires and analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality tests and paired samples test. The results reveal that: (1) the level of student motivation before implementing the TGT method was high, with an average pretest score of 2.7861, (2) the level of motivation after implementing the TGT method remained high, with an average posttest score of 2.9833, and (3) the TGT method significantly enhanced student motivation, as indicated by the paired samples test significance value of 0.007 (< 0.05).

Keywords: Team Games Tournament, Learning Motivation, Islamic Ethics

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan. Hal tersebut berhubungan erat dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia dan pengembangan program madrasah (Mardiyah, 2020). Dalam Permendikbud (Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) sangat jelas disebutkan bahwa Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru harus bisa mengembangkan kreativitas dan mampu memberikan inovasi baru dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai pada permendikbud di atas. Soekamto dalam Muhammad (2017) mengemukakan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik di Indonesia khususnya semenjak Indonesia dilanda covid-19, motivasi belajar peserta didik mulai menurun dikarenakan pembelajaran daring (Puthree, 2021). Pasca pandemi Covid-19 tahun ajaran 2022 pemerintah mulai mengaktifkan kembali proses pembelajaran di sekolah yakni secara tatap muka, yang juga memberikan dampak bagi para peserta didik salah satunya adalah mengenai motivasi belajar, yang menyimpulkan bahwa dampak dari pembelajaran luring sangatlah berpengaruh terhadap proses penurunan kemampuan akademik peserta didik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldiyah (2021) bahwa pembelajaran daring juga memberikan dampak bagi perubahan gaya belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran pada peserta didik bahwa dampak pembelajaran daring sangat serius untuk diperhatikan. Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran agar mampu menumbuhkan kembali semangat belajar agar memiliki motivasi belajar di era sekarang.

Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar bersama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Metode pengajaran *team games tournament* dikembangkan oleh Robert Slavin yang membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil.

Penelitian dengan penerapan metode *team games tournament* juga pernah dilakukan oleh Awaliyah (2023), yang menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Namun mendapatkan beberapa kendala dalam penggunaan metode, yaitu terbatas dalam mengkondisikan waktu, adanya peserta didik yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan adapula peserta didik yang belum terbiasa dalam diskusi kelompok (Awaliyah, 2023). Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Syahrianti yang menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa terkhusus pada materi akhlak terpuji (Syahrianti, 2014).

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Trend penelitian ini telah banyak diteliti dengan metode penelitian kualitatif dan penelitian tindakan kelas serta penelitian kuantitatif namun tidak dalam bentuk eksperimen. Maka penelitian ini hadir dengan memakai metode penelitian eksperimen jenis *pre-eksperimental design* berbentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini juga diperkuat dengan trend penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan dicakupan Pulau Jawa, Sumatra dan Sulawesi namun hanya di Sulawesi Selatan saja. Maka penelitian ini mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Majene yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas yang seharusnya untuk diberikan solusi demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul.

Penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada penelitian ini, selain metode, lokasi dan subjek penelitian yang berbeda, peneliti juga mencoba menggunakan bantuan media yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Peneliti akan menerapkan media

pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berupa *estafet quiz* atau media permainan kuis yang telah disiapkan oleh guru kemudian masing-masing kelompok menjawab secara bergiliran atau secara *estafet*. Tentunya dalam penerapan media ini prosedur dari *team games tournament* tetap dijalankan, mulai dari tahap penyajian kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan tak lupa penghargaan kelompok.

Alasan peneliti menggunakan *estafet quiz*, karena penelitian sebelumnya sudah banyak yang memakai *team games tournament* dan hasilnya juga sudah jelas. Sehingga peneliti mencoba menerapkan *team games tournament* tapi gamesnya dirubah dengan memakai *estafet quiz*. Butuh untuk didalami lebih jauh dan dieksplorasi lebih mendalam tentang penerapan metode *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media *estafet quiz*.

Setelah peneliti mengkaji beberapa penelitian sebelumnya dan menemukan trend masalahnya, peneliti juga melakukan observasi awal di Madrasah Aliyah Darud Da'wah Wal Irsyad (MA DDI) Majene dan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kurang senang dalam mengerjakan tugas dengan mandiri termasuk mencontek pekerjaan teman ketika diberikan tugas oleh guru dan kurang suka dengan tugas individu, peserta didik lebih suka bekerja kelompok. Selain itu, terdapat pula peserta didik yang kurang tekun dan kurang semangat menghadapi tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik ketika diberi tugas, asal menjawab saja, tidak ada usaha untuk mencari tahu kebenarannya ataupun melihat contoh nyata dari jawaban yang benar. Permasalahan tersebut menurut Sardiman termasuk dalam indikator minat atau motivasi belajar peserta didik yang kurang sehingga menurut peneliti perlu untuk diteliti.

Peneliti juga wawancara dengan beberapa peserta didik yang peneliti sempat ajar pada saat melaksanakan praktek pengalaman lapangan, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika guru memberikan sesuatu yang baru dalam kelas, misalnya metode pembelajaran yang menarik dan belum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran di madrasah tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* media *estafet quiz* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XII MA DDI Majene khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak. Peneliti memilih metode pembelajaran *team games tournament* juga didasari oleh beberapa strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang menyarankan adanya penerapan metode pembelajaran bervariasi, kompetisi atau persaingan untuk membuat peserta didik semangat untuk bersaing dengan peserta didik lainnya, penilaian dan penghargaan. Melihat dari strategi meningkatkan motivasi belajar tersebut, metode *team games tournament* mencakup semua itu sehingga membuat peneliti semakin yakin untuk menerapkan metode ini. Sehingga diharapkan adanya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI MA DDI Majene ini, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Team Games Tournament

Team games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman,

2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, atau perbandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada metode pembelajaran ini, peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin setiap kelompok (Badar Al-Tabany, 2017).

Penerapan dari metode pembelajaran *team games tournament* melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status dan menjadikan peserta didik sebagai teman sebaya, menambah keaktifan peserta didik dalam belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, menjalin kerjasama, kepemimpinan, kejujuran dan persaingan sehat. Selain itu, metode pembelajaran *team games tournament* mengandung unsur permainan dalam belajar, sehingga peserta didik dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan (Musdalipa, 2022).

Team games tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi (Badar Al-Tabany, 2017). Metode pembelajaran *team games tournament* juga dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik, saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan, misalnya kemampuan membaca surah pendek dalam al-qur'an, dan lain-lain (Sani, 2019).

Estafet Quiz

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya adalah proses pengajaran yang baik dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Harianti & Amin, 2016). Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* dengan media permainan *estafet quiz* agar mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dari beberapa penelitain sebelumnya, sudah ada beberapa penelitian yang menerapkan media *estafet* dalam pembelajaran. Salah satunya penelitian Risti Melia yang menggunakan media permainan *estafet puzzle* dalam pembelajaran. Menurut Zulfazari dalam Risti Melia menjelaskan bahwa dengan bermain *estafet puzzle* dapat meningkatkan belajar anak dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga pengumpulan data dalam penelitian bahasa, bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak (Melia, 2020).

Sunarsih dalam Hasanah menjelaskan bahwa permainan *estafet* adalah permainan yang dimainkan secara beregu yang tiap regunya memiliki empat anggota yang masing-masing anggota mempunyai peran dalam permainan (Hasanah, 2022). Berbeda dari penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan permainan *estafet* dengan bentuk *estafet quiz* (kuis estafet). *Estafet quiz* ini dilakukan dengan membagi beberapa kelompok secara heterogen kemudian guru menempelkan soal-soal atau kuis terkait materi pembelajaran di papan tulis, masing-masing kelompok menjawab kuis secara estafet atau bergiliran sesuai batas waktu yang telah ditentukan oleh guru, kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dengan media permainan *estafet quiz* diharapkan dapat melatih kerja sama siswa dalam kelompok, kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, mengaktifkan peserta didik dalam belajar, memecahkan masalah, melatih kerja sama dan peserta didik dan diharapkan peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Metode

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Jenis *one group pretest and posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Desain ini dipilih dalam memberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal diterapkannya metode pembelajaran, kemudian memberikan *post-test* untuk mengetahui keadaan akhir peserta didik setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament* (Riyanto, 2020).

Metode Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket pre-test dan post-test. Kuesioner diperlukan agar dapat mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament*. Lembar kuesioner berbentuk *checklist* yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Peserta didik memberi tanda (√) pada jawaban yang dianggap tepat (Devi, 2018).

Skala Likert digunakan untuk menilai pernyataan dalam kuesioner, yaitu. pernyataan yang dijawab oleh responden dievaluasi menurut alternatif jawaban. Menurut Sumarmo, jawaban tersebut disusun dalam model skala likert dengan empat kriteria pilihan jawaban, yaitu pernyataan positif Ss (Sangat sering) = 4, Sr (Sering) = 3, Jr (Jarang) = 2, Js (Jarang sekali) = 1 (Fazrin, 2020).

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII DDI Majene yang berjumlah 18 orang. Penelitian ini berlangsung selama tiga minggu yakni sejak tanggal 17 Juli 2023-03 Agustus 2023. Penelitian dimulai pada hari kamis, 20 Juli 2023 dengan melakukan proses pembelajaran serta melakukan *pre-test* motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene sebelum menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* yang berjumlah 18 orang. Saat Pertemuan ke-5 atau pertemuan terakhir, peneliti kembali membagikan kuesioner *post-test* motivasi belajar peserta didik, untuk melihat bagaimana hasil penelitian setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak. Adapun yang hadir juga berjumlah 18 orang peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil skor nilai berdasarkan skala likert penyebaran kuesioner motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Penyajian data yang dilakukan adalah dengan mencari mean atau rata, frekuensi atau persentase dan pengkategorisasian, kemudian mendeskripsikan hasil nilai peserta didik sebelum dan setelah menerapkan metode pembelajaran *team games tournament*.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik. Jika data sebelumnya yang diuji berdistribusi normal maka menggunakan *uji paired sampel t-tets* dan jika tidak berdistribusi

normal maka menggunakan uji non-parametrik (*Rank Spearman*). Karena pada pengujian normalitas sebelumnya normal, maka peneliti menggunakan uji-t (*paired sample t-test*).

Hasil

Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil *pretest*, pernyataan yang paling rendah rata-rata jawaban kuesioner motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak” dengan rata-rata 2,0556. Dari 18 peserta didik, sebanyak 2 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 16 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Pernyataan rendah ke dua adalah pada pernyataan “ketika saya ragu untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.” Rata-rata jawaban responden sebesar 2,2778, yakni sebanyak 10 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori rendah dan 8 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi. Adapun pernyataan yang rendah ke tiga adalah pernyataan “menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok.” Rata-rata jawaban responden sebesar 2,4444. Sebanyak 10 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori rendah dan 8 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi.

Sedangkan pernyataan yang paling tinggi rata-rata jawaban kuesioner motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab.” Rata-rata jawaban responden sebesar 3,3333, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 15 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah.

Setelah dirata-ratakan dari hasil *pre-test* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,7861. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene termasuk dalam kategori tinggi.

Sedangkan berdasarkan hasil *posttest*, dapat dilihat bahwa terdapat pernyataan yang mengalami penurunan, yaitu pada pernyataan saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu, rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 3,1111 yaitu dari 18 peserta didik, 6 responden yang termasuk kategori sangat tinggi, 8 responden kategori baik dan 4 responden termasuk kategori tinggi motivasi belajarnya, setelah melakukan *posttest* menurun menjadi 3,0556, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 5 responden termasuk kategori sangat tinggi, 9 responden kategori tinggidan 4 responden yang termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Terdapat pula pernyataan yang mengalami banyak peningkatan, yaitu pada pernyataan “saya tidak mencotek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak.” Rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 2,0556 yaitu dari 18 peserta didik, 1 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 1 responden motivasi belajarnya dalam kategori tinggi dan 16 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah motivasi belajarnya. Setelah melakuan *posttest* meningkat menjadi 2,7222, yakni dari 18 peserta didik

sebanyak 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 8 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 7 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Adapun pernyataan yang sedikit peningkatan, yaitu pada pernyataan “saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab.” Rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 3,3333 yaitu dari 18 peserta didik, 9 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 6 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Setelah melaukan *posttest* meningkat menjadi 3,3889, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 10 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 6 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 2 responden yang termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Berdasarkan hasil ini, diperoleh nilai rata-rata sebesar *posttest* 2,9833. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene juga termasuk dalam kategori tinggi dan mengalami peningkatan.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Berdasarkan tabel pengujian normalitas, dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada *Shapiro-wilk*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 memperoleh nilai hasil signifikansi *pretest* sebesar 0.51 dan *post-test* 0.14. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.51 > 0.05$. sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.14. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.14 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik	.140	18	.200*	.955	18	.510
Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik	.160	18	.200*	.922	18	.140

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji-T test

Tabel 2. Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik	2.79	18	8.449	1.991
	Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik	2.98	18	8.872	2.091

Dalam menguji kebenaran atas hipotesis yang diajukan peneliti pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan pengujian uji-t tes dikarenakan uji normalitas berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji-t tes menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Pada tabel diatas, kolom mean menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan yaitu 2,79 kemudian setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata 2,98. Dalam mengetahui apakah metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene, Berikut adalah tabel paired samples test:

Tabel 3. Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1								
Pretest								
-	-3.944	5.428	1.279	-6.644	-	-	17	.007
Posttest					1.245	3.083		

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan metode pembelajaran yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

Diskusi

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Sholihin (2022) dalam skripsinya menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. penelitian tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 12% meningkat menjadi 34%.

Team games tournament juga mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi dan menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi serta berkompetisi untuk mengemukakan jawabannya (Ponorogo, 2020). Adapun yang membedakan pada penelitian ini adalah penelitian sebelumnya meneliti *team games tournament* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian ini mencoba meneliti *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan 5 kali pertemuan, dan menunjukkan bahwa penelitian ini sama-sama mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Imam Syafi'i yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak, seperti pada mata pelajaran dipenelitian ini. Pada hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang seringkali mudah dipahami oleh peserta didiknya yang dapat menarik perhatiannya, salah satunya yaitu *team games tournament* (Syafi'i, 2022). Adapun yang membedakan pada penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan, yakni penelitian Imam Syafi'i menggunakan metode penelitian kualitatif jenis deskriptif dengan teknik pengambilan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *one grup pretest-posttest* dengan membagikan kuesioner kepada responden. Meskipun menggunakan metode penelitian dan jenis permainan yang berbeda, namun penelitian ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dhiya Octariani dalam jurnalnya juga tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut mencoba menerapkan metode *team games tournament* dengan menggunakan metode penelitian *mix method* atau penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP menggunakan model *team games tournament* dalam pembelajaran (Octariani, 2020). Berbeda dengan penelitian ini, yang meneliti peserta didik ditingkatan madrasah aliyah kelas XII, dan mata pelajaran yang berbeda.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zahrotul Awaliyah dalam pelaksanaan metode pembelajaran *team games tournament* menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa, namun mendapatkan beberapa kendala dalam penggunaan metode, yaitu terbatas dalam mengkondisikan waktu, adanya peserta didik yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan adapula peserta didik yang belum terbiasa dalam diskusi kelompok (Awaliyah, 2023), sehingga disarankan kepada penelitian selanjutnya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas khususnya dalam menerapkan metode *team games tournament* dalam proses pembelajaran.

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* terbukti lebih banyak berhasil, namun rata-rata yang berhasil adalah menggunakan media permainan meja tournament dan mata pelajaran yang berbeda, serta variabel penelitian seperti motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga peneliti mencoba sesuatu yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yakni peneliti bereksperimen dengan mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan bantuan media permainan *estafet quiz* ditingkatan madrasah aliyah kelas XII dengan metode penelitian eksperimen jenis *one grup pretest-posttest* dikarenakan dari penelusuran tinjauan pustaka peneliti, ternyata belum ada penelitian yang menggunakan media *estafet quiz* dalam penerapan metode pembelajaran *team games tournament*. Selain itu, penelitian sebelumnya telah banyak meneliti metode *team games tournament* dalam bentuk penelitian tindakan kelas, kuantitatif dan eksperimen jenis *quasi eksperimen*. Penelitian ini juga diperkuat dengan trend penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan dicakupan Pulau Jawa, Sumatra dan Sulawesi namun hanya di Sulawesi Selatan saja. Maka penelitian ini mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Majene yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik namun terdapat beberapa kendala. Dari kendala itulah yang menjadi catatan penting bagi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menerapkan metode *team games tournament* dalam proses pembelajaran, misalnya menggunakan media permainan yang berbeda, tingkatan sekolah yang berbeda, mata pelajaran, atau bisa juga melakukan mix atau kolaborasi dengan berbagai metode pelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mencoba meneliti variabel lain agar ada kebaruan dalam penelitian sebelumnya.

Menurut peneliti, penelitian ini sangat menarik untuk dikaji serta dieksplor lebih dalam khususnya upaya mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas ataupun pada proses pembelajaran, dikarenakan terbukti memberikan kontribusi yang baik dalam proses belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

Referensi

- Aldiyah, E. (2021). Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Ilmu Pengetahuan*, 10.
- Badar Al-Tabany, T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Rawamangun, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Fazrin, A. M. (2020). Dampak Berita Hoax Terhadap Berkembangnya Sikap Degradasi Moral Peserta Didik (Studi Kasus di SMKN 4 Bandung). *Skripsi (SI) Thesis, FKIP UNPAS*, 49.
- Harianti, R.; & Amin, S. (2016). Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Curricula*, 20.
- Hasanah, U. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11.
- Mardiyah, S. Z. (2020). Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah. *Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2.
- Melia, R. (2020). Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 3.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 91.
- Musdalipa. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Solok, Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media.
- Octariani, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal 1 Pendidikan*

-
- Matematika dan Sains*, 48.
- Pendidikan dan Kebudayaan, M. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Ponorogo. (2020). Pendidikan Agama Islam. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan Institut Agama Negeri*, 2.
- Puthree, A. N. (2021). Analisis faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 2.
- Riyanto, S. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Yogyakarta: Cetakan Sleman.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Rawamangun, Jakarta: Prenadmedia Grup.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Rawamangun, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sholihin, H. (2022). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Bolong Ponorogo. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo*, 14.
- Syafi'i, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Darud Shibyan Balung. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*, 89.
- Syahrianti. (2014). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palekko. *Skripsi UIN Alauddin Makassar*, 56.