

## PENGARUH METODE TIME GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Linda Kartika,<sup>1</sup> Arizal Eka Putra,<sup>2</sup> Muhammad Sholihin<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Muhammadiyah Lampung

<sup>1</sup>Email Korespondensi: [lindakartikaa021@gmail.com](mailto:lindakartikaa021@gmail.com), [arizaleka@gmail.com](mailto:arizaleka@gmail.com),  
[msholihin1985@gmail.com](mailto:msholihin1985@gmail.com)

**Abstrak:** Hasil observasi di SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan diketahui sebanyak 73,7% dari 38 peserta didik yang tidak lulus nilai KKM. Karenanya tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode time games tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap metode TGT. metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kuantitatif tipe true eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan pre-test dan post-test. Dan angket respon siswa. Pengambilan sampelnya menggunakan teknik sample random sampling, analisis data yang menggunakan uji normalitas shapiro-wilk, pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan (uji paired sample t-test) dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil uji normalitas yang berdistribusi normal. Dan uji sample t berpasangan diperoleh nilai sig.  $0,000 < 0,05$  yang artinya ada pengaruh metode TGT terhadap hasil belajar siswa dan hasil N-Gain yg menunjukkan nilai mean sebesar 57,6% yang menyatakan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. hasil respon siswa terhadap metode TGT yaitu 83% yang menyatakan mereka "Tertarik" dengan metode TGT untuk pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh penerapan TGT terhadap hasil belajar dan respon siswa pada materi infak dan sedekah di SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan.

**Kata Kunci:** *Metode Time Games Tournament, Hasil Belajar*

**Abstract:** Observations at SD IT Ulul Albab in Jati Agung, South Lampung, revealed that 73.7% of the 38 students did not meet the Minimum Mastery Criteria (KKM) for their grades. Therefore, the objective of this research is to investigate the influence of using the Time Games Tournament (TGT) method on enhancing student learning outcomes and their responses to the TGT method. The research adopts a quantitative true experimental design methodology with data collection techniques utilizing pre-tests and post-tests, along with a student response questionnaire. The sampling technique employed is random sampling. Data analysis involved assessing normality using the Shapiro-Wilk test, hypothesis testing using paired t-tests (paired sample t-test), and N-Gain testing. The research findings indicate that the TGT method significantly enhances student learning outcomes, evidenced by the normal distribution of the data. The paired sample t-test yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating the influence of the TGT method on student learning outcomes. Additionally, the N-Gain results show a mean value of 57.6%, signifying sufficient effectiveness for implementation in learning. Regarding student responses to the TGT method, 83% expressed being "Interested" in using the TGT method for their learning. In conclusion, this research affirms the influence of implementing the TGT method on student learning outcomes and their responses, specifically concerning the topics of charity and almsgiving, at SD IT Ulul Albab in Jati Agung, South Lampung.

**Keywords:** *The Time Games Tournament Method and, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan kita tidak pernah bisa lepas dari metode pembelajaran, karena setiap aktivitas yang kita lakukan di kelas haruslah terarah, sehingga tidak keluar dari tujuan



pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran itu sendiri yaitu mencapai hasil belajar yang optimal.

Metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara sistematis dan sistemik selama proses pembelajaran. Sehingga proses belajar mengajar terjadi secara optimal.(Satrio et al. 2024). Sedangkan Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikut kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, symbol, huruf ataupun kalimat (Whyuningsih 2020)

Untuk mencapai kualitas hasil belajar yang diharapkan maka perlu adanya pendekatan yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang terus berkembang. sehingga apapun pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar,sudah seharusnya pendidik memposisikan peserta didik sebagai pusat perhatian utama, yang mana ini agar siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.(Najamudin 2020)

Seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar, sehingga peserta didik tidak memperoleh hasil belajar yang optimal,ini dikarenakan beberapa faktor yaitu factor internal dan eksternal. Factor internal meliputi kecerdasan, gangguan emosi, motivasi, dan minat belajar, sedangkan factor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan Masyarakat.(Wedi et al. 2021)

Gaya belajar siswa juga dapat berdampak pada keberhasilan belajar. Gaya belajar ini mengacu pada bagaimana peserta didik mengatur, mengikuti, memahami dan mengingat pembelajaran.(Budiman and Pratiwi 2022)

Gaya belajar atau lebih dikenal dengan metode belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan demikian guru harus dapat menguasai metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD IT Ulul Albab masih banyak yang berpusat pada guru. Pada saat pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode konvensional tentang materi yang disampaikan. Aktivitas peserta didik kebanyakan hanya mendengarkan dan melihat saat pembelajaran sehinga kondisi kelas terlihat menjadi monoton.

Dalam pengamatan peneliti mengidentifikasi bahwa rendahnya hasil belajar Fiqh di kelas V di sebabkan beberapa hal diantaranya yaitu: (1) terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi di depan,(2) siswa tidak berani bertanya ketika ada materi yang belum paham,(3) siswa kurang terlibat secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Tabel 1. Data nilai Fiqh siswa kelas V SD IT Ulul Albab tahun pelajaran 2023/2024

| No     | Nilai | Kriteria     | Jumlah siswa | Presentase |
|--------|-------|--------------|--------------|------------|
| 1      | >70   | Tuntas       | 10           | 26,3%      |
| 2      | <70   | Tidak tuntas | 28           | 73,7%      |
| Jumlah |       |              | 38           | 100%       |

Sumber: diambil dari nilai ujian tengah semester ganjil bidang studi fiqh kelas V SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan.



Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar pada Ujian Tengah Semester ganjil pada mata pelajaran fiqh kelas V SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan tahun pelajaran 2023/2024 dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 70, siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  sebanyak 10 siswa atau 26,3% dari 38 siswa, sedangkan yang mendapat nilai  $< 70$  sebanyak 28 siswa atau 73,7% dari 38 siswa. Dari data diatas menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya masih belum memenuhi kriteria ketuntasan umum (KKM) yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi problematika yang ada guru dituntut untuk bisa menciptakan metode belajar yang mengikutsertakan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga ini akan meningkatkan pencapaian kompetensi hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka diperlukan Metode yang sesuai untuk mengatasi permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka metode pembelajaran Time Games Tournament dipandang relevan untuk mengatasi masalah diatas. Metode TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dalam tournament, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Metode team games tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang mendorong terjadinya interaksi belajar antar siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Yang mainan dalam metode TGT ini peserta didik dituntut untuk saling berinteraksi antara satu sama lain, antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan kelompoknya, sehingga peserta didik saling berbagi kemampuan dan saling menyampaikan pendapat serta memberikan kesempatan untuk menyalurkan kemampuan, membantu belajar, menilai kemampuan dan peran diri sendiri maupun orang lain. Untuk mendorong siswa belajar secara aktif dalam rangka memaksimalkan nilai kelompok mereka agar menjadi pemenang, Teknik TGT mengemas soal-soal Latihan yang mereka mainkan dengan kelompok lain dalam bentuk permainan yang kompetitif. Dengan demikian siswa dapat belajar dengan lebih rileks Ketika menggunakan metode belajar TGT. (Indrawan 2021)

Berkaitan dengan Metode Time Game Tournament (TGT). Pada penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa metode ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya dalam penelitian yang dilakukan oleh Lola Fitriyana, yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode time games tournament terhadap hasil belajar siswa. Yang mana judulnya yaitu "pengaruh penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs AL-Hikmah Bandar Lampung. (Lola Fitriyana.2020)

Dalam penelitian ini didapati persamaan dan perbedaan, adapun persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Lola Fitriyana dilakukan pada jenjang MTs sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di SD hal ini menjadi novelty dalam penelitian ini yaitu terkait lokasi yang dilaksanakan di sekolah SD IT Jati Agung Lampung Selatan, di sekolah ini belum pernah ada yang meneliti menggunakan metode ini. Dengan ini peneliti ingin membandingkan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan pembelajaran melalui metode Time Games Tournament (TGT) dengan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan metode konvensional. dan nantinya akan menjadi rekomendasi bagi guru-guru mata pelajaran Fiqh dalam meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan. Menggunakan metode kuantitatif tipe true eksperimen. variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode Team Games Tournament. Dan variabel terikatnya yalitu hasil belajar siswa. populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelals V yang berjumlah 38 siswa dan terdiri dari 2 kelals, VA dan VB. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sample dengan teknik simple random sampling. Yaitu pemilihan anggota sample dari populasi yang diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang adal dalam populasi.(Sugiyono n.d.)

sehingga terpilihlah kelals VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol, untuk memperoleh datal hasil belajar kedua kelompok maka diberikan pre-test dan post test, sedangkan untuk melihat respon siswa terhadap metode TGT maka pada kelas ekperimen diberi lembar angket pernyataan respon siswa. Pre-test diberikan sebelum peserta didik mendapat perlakuan, ini digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik.

Sedangkan post-test diberikan setelah peserta didik mendapat perlakuan, untuk melihat hasil akhir belajar siswa. instrumen penelitian yaitu berupa lembar soal pre-test yang terdiri dari 10 soal essai dan post-test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essai. serta 10 pernyataan soal untuk angket respon siswa. dalam penelitian ini menggggunakan uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan uji t berpasangan (uji paired salmple t-test) dan uji N-Galin melalui aplikasi SPSS. desain dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Desain penelitian True Ekperimen

| Group      | Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|------------|----------|-----------|-----------|
| Eksperimen | X1       | Y1        | X2        |
| Kontrol    | X3       | Y2        | X4        |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini menggunakan metode Times Games Tournament ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa di SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan. dengan menggunakan metode konvensional dan metode TGT, adapun novety dalam penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran fiqh dengan tema infak dan sedekah.

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa penelitian ini memiliki empat fokus penelitian yaitu:

- (1) adanya perbedaan kemampuan awal hasil belajar pada materi infak dan sedekah antara kelas V eksperimen dengan kelas kontrol di SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan.
- (2) adanya perbedaan kemampuan akhir hasil belajar siswa pada materi infak dan sedekah pada kelas V Ekperimen dan kontrol.
- (3) melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembejaran, dilihat dari perbedaan peningkatan nilai pre-test terhadap nilai post-test baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- (4) melihat respon siswa terhadap metode pembelajaran Time Games Tournament pada materi infak dan sedekah. Untuk melihat jelas



perolehan nilai pre-test dan post-test , serta respon siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.** Data hasil Pre-test dan Post-test kelas Eksperimen.

| Peserta didik              | Tingkat kemampuan hasil belajar |                  |
|----------------------------|---------------------------------|------------------|
|                            | Pre-test                        | Pos-test         |
| Akbar Nurdaffa Pratama     | 60                              | 80               |
| Alfin Nijam Pahreja        | 55                              | 85               |
| Arrizal Nata Nagara        | 60                              | 70               |
| Aulia Ramadhani            | 85                              | 95               |
| DaffaAndika Pratama        | 40                              | 75               |
| Daffa Ibnu Hafizd          | 50                              | 85               |
| Elza Haura nara            | 75                              | 90               |
| Faizah SalsabilaAn Nafisah | 70                              | 95               |
| Fathan Fauzan              | 25                              | 70               |
| HanaArrosikh               | 75                              | 90               |
| hilal                      | 20                              | 70               |
| Jihan Jahira               | 20                              | 60               |
| Khalifah Zaskia Qistina    | 65                              | 80               |
| Mahya Mahdiyah             | 90                              | 95               |
| Muhammad Fairuz Irsyad     | 85                              | 85               |
| Muhammad Fakhri Alfatir    | 55                              | 75               |
| Naura Fairus Azzahra       | 55                              | 90               |
| SalwaAzizah                | 90                              | 100              |
| Umar Al Hanif              | 70                              | 90               |
| <b>Nilai Rata-rata</b>     | <b>60,26316</b>                 | <b>83,157895</b> |

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan informasi dari data nilai pre-test dan post-test kelas Eksperimen yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belum mendapatkan perlakuan pada materi infak dan sedekah mendapatkan nilai rata-rata 60. Setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran Time Games

Tournament ternyata memberikan peningkatan pada hasil post-test peserta didik dengan nilai rata-rata 83.

**Tabel 4.** Data hasil Pre-test dan Post-test kelas Kontrol.

| Peserta didik              | Tingkat kemampuan hasil belajar |           |
|----------------------------|---------------------------------|-----------|
|                            | Pre-test                        | Pos-test  |
| Abdullah Abbas             | 45                              | 60        |
| Ahmad Husein               | 10                              | 50        |
| Aisyah An Nada             | 50                              | 95        |
| Aisyah Putri Alamsyah      | 75                              | 85        |
| Aqila NaysabillaAl Ghaniyu | 85                              | 95        |
| Fadhillah Mahliqa Zahira   | 95                              | 100       |
| fili                       |                                 |           |
| Habiburrahman Arrasyid     | 50                              | 65        |
| M. Askar Dhiya' Al Kautsar | 45                              | 40        |
| Muhammad Arik Fa'iz        | 65                              | 75        |
| Muhammad Raka Pangestu     | 35                              | 70        |
| Nada Setia Qalbi           | 75                              | 95        |
| Nafisah 'Alimah            | 95                              | 100       |
| Naufal Wildan Iqbal        | 70                              | 85        |
| NauraAz- Zakiya            | 60                              | 60        |
| Nawa Hayatulmardhiyah      | 45                              | 75        |
| Nico PutraArmada           | 55                              | 70        |
| Rusyda Qonita              | 60                              | 90        |
| Salman Haziq Al Kayyis     | 65                              | 80        |
| Usman Hanif                | 90                              | 90        |
| Nilai Rata-rata            | 61,57895                        | 77,894737 |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari pre-test dan post-test kelas kontrol sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 61 dan setelah mendapatkan perlakuan berupa metode konvensional mendapat nilai rata-rata 77.

**Hasil**



Berdasarkan jumlah responden yakni 38 responden, karena jumlah responden pada penelitian ini kurang dari 50 responden, maka uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro wilk.

Tabel 5. Hasil Uji normalitas.

|                        |                                          | Shapiro-Wilk  |    |      |
|------------------------|------------------------------------------|---------------|----|------|
|                        |                                          | Statis<br>tic | df | Sig. |
| kelas                  |                                          |               |    |      |
| hasil belajar<br>siswa | Pre-Test<br>KelasEkperimen (TGT)         | .929          | 19 | .165 |
|                        | Post-Test Kelas<br>Eksperimen (TGT)      | .950          | 19 | .389 |
|                        | Pre-Test Kelas Kontrol<br>(Konvensional) | .963          | 19 | .630 |
|                        | Pos-Test Kelas Kontrol<br>(Konvensional) | .939          | 19 | .250 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output diatas bahwa nilai signifikan sinyal (sig.) padal uji Shapiro wilk > 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa data penelitian pada materi infak dan sedekah di SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan berdistribusi NORMAL.

Talbel 6. Hasil uji berpasangan (palired salmple t-test)

| Paired Samples Test |                       |                       |                                                    |       |   |                        |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------------------------|-------|---|------------------------|
| Paired Differences  |                       |                       |                                                    |       |   |                        |
| Mea<br>n            | Std.<br>Deviat<br>ion | Std.<br>Error<br>Mean | 95%<br>Confidence<br>Interval of the<br>Difference |       | t | Sig.<br>(2-<br>tailed) |
|                     |                       |                       | Lower                                              | Upper |   |                        |



|            |                                                     |                 |            |       |             |             |                |    |      |
|------------|-----------------------------------------------------|-----------------|------------|-------|-------------|-------------|----------------|----|------|
| Pai<br>r 1 | Pre-Test<br>Eksperimen<br>- Post-Test<br>Eksperimen | -<br>22.8<br>95 | 14.07<br>5 | 3.229 | -<br>29.679 | -<br>16.111 | -<br>7.09<br>0 | 18 | .000 |
| Pai<br>r 2 | Pre-Test<br>Kontrol -<br>Post-Test<br>Kontrol       | -<br>17.3<br>68 | 12.95<br>0 | 2.971 | -<br>23.610 | -<br>11.127 | -<br>5.84<br>6 | 18 | .000 |

Dari hasil output Pair 1 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-Test kelas Eksperimen dengan Post-Test kelas Eksperimen (model TGT). Berdasarkan output pair 2 diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada Pre-Test kelas Kontrol dan Post-Test kelas Kontrol (model konvensional). Berdasarkan output pair 1 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi infak dan sedekah.

Tabel 7. Hasil uji N-Gain

| Hasil perhitungan ujian N-Gain score |                                      |    |                                   |
|--------------------------------------|--------------------------------------|----|-----------------------------------|
| No                                   | Kelas Eksperimen<br>N-Gain score (%) | No | Kelas kontrol<br>N-Gain score (%) |
| 1                                    | 50.00                                | 1  | 42.86                             |
| 2                                    | 66.67                                | 2  | 44.44                             |
| 3                                    | 25.00                                | 3  | 90.00                             |
| 4                                    | 66.67                                | 4  | 40.00                             |
| 5                                    | 58.33                                | 5  | 66.67                             |
| 6                                    | 70.00                                | 6  | 100.00                            |
| 7                                    | 60.00                                | 7  | 30.00                             |
| 8                                    | 83.33                                | 8  | -9.09                             |
| 9                                    | 60.00                                | 9  | 28.57                             |
| 10                                   | 60.00                                | 10 | 53.85                             |
| 11                                   | 62.50                                | 11 | 80.00                             |
| 12                                   | 50.00                                | 12 | 100.00                            |





|                 |         |                 |         |
|-----------------|---------|-----------------|---------|
|                 | 42.86   |                 | 50.00   |
| 13              |         | 13              |         |
|                 | 50.00   |                 | .00     |
| 14              |         | 14              |         |
|                 | .00     |                 | 54.55   |
| 15              |         | 15              |         |
|                 | 44.44   |                 | 33.33   |
| 16              |         | 16              |         |
|                 | 77.78   |                 | 75.00   |
| 17              |         | 17              |         |
|                 | 100.00  |                 | 42.86   |
| 18              |         | 18              |         |
|                 | 66.67   |                 | .00     |
| 19              |         | 19              |         |
|                 | 57.5919 |                 | 48.5806 |
| <b>Mean</b>     |         | <b>Mean</b>     |         |
|                 | .00     |                 | -9.09   |
| <b>Minimal</b>  |         | <b>Minimal</b>  |         |
|                 | 100.00  |                 | 100.00  |
| <b>maksimal</b> |         | <b>maksimal</b> |         |

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Galin Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Galin Score untuk kelas eksperimen (metode TGT) adalah 57.5919 atau 57,6% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-Galin Score minimal 0,00% dan maksimal 100% Sementara untuk rata-rata N-Galin Score untuk kelas control (metode konvensional) adalah sebesar 48.5806 atau 48,6% termasuk dalam katagori kurang efektif. dengan nilai N-Galin Score minimal -9.09 dan maksimal 100%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Time Games Tournamen (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran fiqh materi infak dan sedekah pada kelas V SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan tahun ajaran 2023. Sedangkan untuk penggunlan metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran fiqh materi infak dan sedekah pada kelas V SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan tahun ajaran 2023.

Tabel 8. Hasil analisis respon siswa.

| No | Pernyataan                                                                                                          | Respon siswa |       | Presentase siswa |       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------|------------------|-------|
|    |                                                                                                                     | Ya           | Tidak | Ya               | Tidak |
| 1. | Apakah anda dengan mudah memahami materi infak dan sedekah dengan menggunakan model pembelajaran TGT?               | 16           | 3     | 84               | 16    |
| 2. | Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT anda merasa aktif saat belajar?                                    | 17           | 2     | 89               | 11    |
| 3. | Apakah model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan minat belajar anda dalam mempelajari materi infak dan sedekah? | 17           | 2     | 89               | 11    |

|                                                                                                                                                                     |            |            |            |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| 4. Apakah anda termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran tgt?                                                                                 | 14         | 5          | 74         | 26         |
| 5. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT anda dapat meningkatkan kerja sama dalam kelompok?                                                              | 16         | 3          | 84         | 16         |
| 6. Apakah anda berminat mengikuti materi selanjutnya seperti belajar yang telah anda ikuti pada materi infak dan sedekah dengan menggunakan model pembelajaran TGT? | 16         | 3          | 84         | 16         |
| 7. Apakah model pembelajaran TGT ini dapat membuat anda tidak bosan pada proses pembelajaran berlangsung?                                                           | 17         | 2          | 89         | 11         |
| 8. Apakah ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional?                                              | 14         | 5          | 74         | 26         |
| 9. Apakah model pembelajaran TGT dapat membuat anda terpimpin dalam kelompok?                                                                                       | 15         | 4          | 79         | 21         |
| 10. Apakah model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar anda dalam mempelajari materi infak dan sedekah?                                             | 16         | 3          | 84         | 16         |
| <b>Jumlah</b>                                                                                                                                                       | <b>158</b> | <b>32</b>  | <b>830</b> | <b>170</b> |
| <b>Rata-rata</b>                                                                                                                                                    | <b>8,3</b> | <b>1,7</b> | <b>83</b>  | <b>17</b>  |

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang berjumlah 19 peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode TGT terhadap materi infak dan sedekah diperoleh presentase "YA" sebanyak 83% dan "TIDAK" sebanyak 17%. Dari hasil yang telah diperoleh, respon siswa terhadap penggunaan metode TGT pada siswa kelas V SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan terhadap materi infak dan sedekah adalah 83% dengan kategori "YA" dan "TIDAK". Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa "TERTARIK" belajar menggunakan metode pembelajaran TGT pada materi infak dan sedekah.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD IT Ulul Albab Jati Agung Lampung Selatan, didapatkan hasil yang berbeda pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas V A sebagai kelas Eksperimen yang didalam proses pembelajarannya di berikan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode Time Games Tournament (TGT) dan kelas V B sebagai kelas Kontrol, yang pada proses pembelajaran di beri perlakuan menggunakan metode konvensional sesuai dengan kurikulum yang berlaku.



Bedasarkan hasil Pre-Test yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control, keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan, dilihat pada nilai rata-rata Pre-Test pada kelas eksperimen sebesar 60,26 dan kelas control sebesar 61,58 , yang mana keduanya memiliki selisih nilai rata-rata sebesar 1,32. Kemampuan hasil belajar peserta didik dari kedua kelas tersebut hampir sama dan karena belum adanya perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas tersebut. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelas di berikan post-test dan keduanya mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan kelas control.

hasil uji sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran Time Games Tournament (TGT) pada materi infak dan sedekah. Hal ini dijelaskan pada hasil uji sample T-Test nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai sig. (2-tailed) pada pair 1 dan 2 sebesar  $0,000 < 0,05$ . yang artinya dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada nilai pre-test dan post test di kelas eksperimen dan kelas control.

Padal hasil perhitungan N-Gain pada kelas control didapatkan hasil sebesar 48,6% yang mana ini termasuk kedalam katagori kurang efektif, sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan hasil N-Gainnya sebesar 57,6% . yang mana ini menunjukkan bahwa hasilnya cukup efektif. Maka terbukti bahwa besaran skor kelas eksperimen lebih besar dari kelas control.

Dari hasil yang telah dijabarkan maka dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa ini terjadi karena adanya penggunaan metode Time Games Tournament (TGT). metode TGT ini membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Dan juga membuat peserta didik termotivasi belajar lebih giat lagi sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa menjadi meningkat juga, dan tentunya ini dapat juga meningkatkan kecepatan daya serap siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Sehingga tujuan akhir dari hasil belajar tercapai secara optimal tercapai.

Respon siswa diperoleh dari pengisian angket yang diberikan setelah peserta didik diberikan post-test, pemberian angket ini bertujuan guna untuk mengukur respon tanggapan siswa terhadap pembelajaran infak dan sedekah dengan menggunakan metode pembelajaran TGT. Pengambilan data dilakukan pada 19 responden dengan 10 soal pernyataan dengan pilihan jawaban "YA" dan "TIDAK". Dari hasil penelitian respon siswa diperoleh sebesar 83% dari 19 peserta didik yang menjawab "YA" dan sebanyak 16,83% peserta didik Menjawab "TIDAK". Berdasarkan kriteria yang telah di tentukan dapat dikatakan bahwa peserta didik "TERTARIK" dengan metode TGT pada materi infak dan sedekah.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh penggunaan metode TGT pada materi infak dan sedekah terhadap hasil belajar siswa SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis N-Gain dengan metode TGT menunjukkan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan hasil N-Gain score pada kelas eksperimen sebesar 57,6 % yang masuk kedalam katagori cukup efektif, dan hasil uji t berpasangan nilai signifikan sinyal  $0,000 < 0,05$  yang mana artinya  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  di terima, yang mana ini mengatakan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD IT Ulul ALbab Jati Agung Lampung Selatan. Sedangkan hasil respon siswa terhadap metode pembelajaran TGT terhadap pembelajaran infak dan sedekah mendapat persentase sebesar 83,17% dengan kategori "TERTARIK".



Berdasarkan hasil dari penelitian Dalam setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga guru hendaklah mencermati setiap kelebihan dan kelemahan dari metode pembelajaran sebelum digunakan, dari hasil simpulan dan kondisi pada saat penelitian, peneliti dapat memberikan saran bahwa metode ini bisa dijadikan rekomendasi jika guru ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik, berdasarkan hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa metode TGT cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Agus, and Nurfadilla Eka Pratiwi. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ushul Fiqh 3E Gontor." *Research and Development Journal of Education* 8(2): 505.
- Indrawan, I Putu Eka. 2021. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS-GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP DISPOSISI MATEMATIKA DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK." *jurnal pendidikan matematika : judika education* 4: 6.
- Najamudin. 2020." *Meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar PAI Dengan model pembelajaran teams games tournament (TGT) sisiwa kelas VII A smp Negri 1 woha semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.*"JUPE : jurnal pendidikan mandala 5(6).
- Satrio, Muhammad Alfa et al. 2024. "IMPLEMENTASI METODE REPETITIVE MODERN." 7: 842–48.
- Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: CV ALFABETA.
- Wedi, Agus, Murisal, Rudi Haryono, and M. Sholihin. 2021. *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*: Cv media sains indonesia.
- Whyuningsih, Endang Sri. 2020. *MODEL PEMBELAJARAN MASTERY LEARNING UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haris, Y. S., Zulkifli, M. ., & Arifin, Z. . (2023). PENGARUH METODE SGD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA KELAS X SMA PLUS YADAJA PENUNTUT . *TABIAT NAHDLAH: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN DAKWAH*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.51806/tabiati.v1i1.97>.