

Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) dan Media Gamifikasi: Studi Kuasi-Eksperimen di MA Nurul Islam

Fitriyah Kharismah

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Fitriyahkharismah12@gmail.com

Dwi Puspitarini

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

puspita@uinkhas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Spinning Wheel dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI di MA Nurul Islam Lumajang. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pola pretest-posttest control group dan melibatkan 56 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol ($\text{Sig.} = 0,001 < 0,05$; $t = 3,499 > t_{\text{tabel}} = 2,221$), yang mengindikasikan bahwa strategi TGT yang dikombinasikan dengan media gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dengan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan keagamaan Islam.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) strategy assisted by Spinning Wheel media in improving Akidah Akhlak learning outcomes among Grade XI students at MA Nurul Islam Lumajang. Using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group, the study involved 56 students selected through purposive sampling. Data were collected using a multiple-choice test and analyzed with an independent t-test. The results show a significant difference in posttest scores between the experimental and control groups ($\text{Sig.} = 0.001 < 0.05$; $t = 3.499 > t_{\text{table}} = 2.221$), indicating a positive effect of the TGT strategy combined with gamified media. The findings suggest that integrating cooperative learning with interactive tools enhances student engagement and achievement in religious education, offering a valuable pedagogical approach in the context of Islamic learning.

Keyword: Team Games Tournament Learning, Spinning Wheel, Learning Outcomes

Pendahuluan

Peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Akidah Akhlak menjadi isu penting dalam pendidikan Islam, mengingat pelajaran ini tidak hanya menanamkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak di berbagai Madrasah Aliyah, termasuk di MA Nurul Islam Lumajang, masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah satu arah. Pendekatan ini terbukti kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Seiring perkembangan pendekatan pembelajaran aktif, strategi Team Games Tournament (TGT)—salah satu bentuk pembelajaran kooperatif—menawarkan alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Studi terdahulu (Slavin, 1995; Tran & Lewis, 2012) menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa melalui aktivitas kelompok dan kompetisi yang sehat. Di sisi lain, penerapan gamifikasi dalam pendidikan juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014).

Meskipun TGT dan gamifikasi telah banyak diteliti secara terpisah, riset yang mengintegrasikan keduanya dalam konteks pembelajaran keagamaan, khususnya Akidah Akhlak, masih terbatas. Terlebih lagi, belum banyak studi yang menguji efektivitas media berbasis permainan seperti Spinning Wheel dalam mendukung strategi TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. Padahal, media interaktif ini memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat kolaborasi, serta mempermudah pemahaman materi melalui pendekatan visual dan kinestetik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan literatur dengan mengkaji penerapan strategi pembelajaran TGT berbantuan media Spinning Wheel terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI di MA Nurul Islam Lumajang. Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis efektivitas integrasi TGT dan gamifikasi dalam konteks pembelajaran keagamaan Islam melalui pendekatan kuasi-eksperimen.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (quasi-experimental design) tipe pretest-posttest control group. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan, guna mengetahui efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul Islam Lumajang tahun pelajaran 2023/2024, yang berjumlah 86 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal, guru pengajar yang sama, serta kemudahan kontrol kelas. Sampel yang terpilih terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI Sains B (26 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI Sosial B (30 siswa) sebagai kelompok kontrol, dengan total 56 siswa.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal yang dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran Akidah Akhlak. Validitas isi instrumen dikonsultasikan dengan ahli (expert judgment), kemudian diuji secara empiris melalui uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Reliabilitas diuji dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan diperoleh nilai $> 0,7$, yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan penerapan pembelajaran menggunakan strategi Team Games Tournament (TGT) berbantu media Spinning Wheel pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, posttest dilakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas (menggunakan Kolmogorov-Smirnov) dan uji homogenitas (menggunakan Levene's Test). Jika data terdistribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji-t independen untuk melihat perbedaan signifikan antara dua kelompok. Namun jika data tidak memenuhi asumsi parametrik, maka digunakan uji alternatif non-parametrik seperti Mann-Whitney U Test

Hasil dan Diskusi

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Spinning Wheel terhadap hasil belajar

Akidah Akhlak siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul Islam Lumajang tahun pelajaran 2023/2024. Proses pembelajaran dilakukan melalui lima tahapan sesuai model TGT, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan. Penyampaian materi dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan pokok bahasan mengenai kematian dan kehidupan di alam Barzakh, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan evaluasi.

Sebelum implementasi strategi TGT, dilakukan uji validitas terhadap 60 soal menggunakan SPSS versi 25 dengan kelas uji coba sebanyak 20 siswa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 50 butir soal valid ($r_{hitung} > r_{tabel} = 0,468$) dan 10 butir soal tidak valid, sehingga hanya 50 soal digunakan dalam penelitian ini. Uji reliabilitas terhadap soal-soal valid menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,959 yang mengindikasikan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi pada semua kelompok (pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol) berada di atas 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas melalui Levene's Test juga menunjukkan hasil signifikansi pretest (0,129) dan posttest (0,108) lebih besar dari 0,05, sehingga variansi kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji t untuk dua sampel independen (independent sample t-test).

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan ($t = -1,456$; $p = 0,151 > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelas seimbang. Namun, nilai posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t = 3,499$; $p = 0,001 < 0,05$). Rata-rata (mean) nilai posttest kelas eksperimen adalah 82,62, sedangkan kelas kontrol 77,07. Dengan derajat kebebasan (df) 54 dan $\alpha = 0,05$, nilai t tabel sebesar 2,021. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran TGT dengan media Spinning Wheel dan siswa yang tidak mengikutinya.

Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Spinning Wheel memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara

statistik, nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT, yang diperkaya dengan media interaktif seperti Spinning Wheel, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Meti Herlina et al., yang menunjukkan bahwa model TGT berbantu media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar. Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dengan media game online mampu meningkatkan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa. Penelitian Firman dkk mendukung hal ini, dengan hasil bahwa penggunaan media Kokami dalam TGT meningkatkan capaian hasil belajar. Penelitian ini juga konsisten dengan studi oleh Noni Istifar Rina yang menemukan bahwa penggunaan media roda putar dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar.

Adapun keunikan (novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi media Spinning Wheel dalam pembelajaran Akidah Akhlak, sebuah pendekatan yang relatif baru dalam konteks pendidikan agama Islam. Umumnya, media interaktif seperti roda putar banyak digunakan dalam pelajaran eksakta atau bahasa, namun penerapannya dalam pelajaran keagamaan masih jarang dilakukan. Strategi ini menggabungkan unsur kompetisi, kolaborasi, dan hiburan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman, khususnya yang berkaitan dengan materi akhir kehidupan dan alam Barzakh.

Lebih lanjut, pembelajaran TGT dengan Spinning Wheel tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan dinamika kelas yang lebih hidup. Interaksi antarsiswa dalam tim serta kompetisi yang sehat mendorong keterlibatan emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan Bandura, bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa berinteraksi secara aktif dengan lingkungan dan sesama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT berbantuan media Spinning Wheel merupakan pendekatan inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Keberhasilan strategi ini memberi kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam konteks pendidikan agama Islam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Spinning Wheel secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul Islam Lumajang tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan nilai t_{hitung} sebesar 3,499 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,021. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model TGT dengan media Spinning Wheel terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kematian dan kehidupan di alam Barzakh.

Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori belajar sosial dan kooperatif yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam lingkungan sosial pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Model TGT yang dikombinasikan dengan media interaktif seperti Spinning Wheel memfasilitasi partisipasi aktif, kompetisi yang sehat, dan motivasi belajar intrinsik siswa. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru Akidah Akhlak dan pendidik di tingkat MA dapat mempertimbangkan penggunaan strategi TGT berbantuan media visual-interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan penelitian hanya mencakup satu mata pelajaran dan satu institusi, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Kedua, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar kognitif tanpa mempertimbangkan aspek afektif atau psikomotorik siswa yang juga penting dalam pendidikan agama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas konteks studi ke mata pelajaran lain dan madrasah yang berbeda, serta mengembangkan instrumen untuk mengevaluasi dampak strategi ini terhadap aspek sikap dan keterampilan siswa. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi variasi media permainan interaktif lainnya sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif.

Referensi

Alrajhi, M. N., & Aldhafiri, M. D. (2021). The effectiveness of cooperative learning strategy (TGT) in improving academic achievement. *Education and*

- Information Technologies, 26, 4563–4578. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10491-3>
- Aydin, S. (2020). Gamification and student motivation. *Education and Information Technologies*, 25(4), 2899–2915. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10027-2>
- Çelik, B., & Kose, U. (2021). Enhancing learning outcomes with game-based learning: A review. *Journal of Educational Computing Research*, 59(7), 1300–1321. <https://doi.org/10.1177/07356331211036730>
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrudin, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). Pengaruh model TGT dengan media audio visual terhadap hasil belajar. *Jurnal IPA Terpadu*, 3(1), 84–94. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v3i1.11167>
- Huang, R. H., Tlili, A., Chang, T. W., & Jemni, M. (2021). *Future learning spaces: Designing interactive classrooms with emerging technologies*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-981-16-4099-1>
- Kuo, Y.-C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. (2020). A predictive study of student satisfaction in online education programs. *Educational Technology Research and Development*, 68, 215–233. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09712-9>
- La, I. N. S., & Handayani, G. (2021). Media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Disastra*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.3067>
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martínez-González, R. A., & Cano, E. (2023). Cooperative learning: A systematic review of the effectiveness of TGT and STAD models. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103942. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103942>
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Oktavia, L. F. (2023). Model TGT berbantu media roda putar pada hasil belajar siswa SMP. Retrieved from <http://digilid.uinkhas.ac.id>
- Rahman, T. K., & Elan. (2021). Media pembelajaran berbasis roda putar dalam pembelajaran kosakata. *Al-Athfaal*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.1138>
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saputra, L. I. N., & Handayani, G. (2021). Media roda putar untuk SD. *Disastra*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.3067>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (ed. ke-2). Bandung: CV Alfabeta.

- Sun, J. C. Y., & Hsu, T.-C. (2020). A smart TGT gamified flipped classroom approach. *Interactive Learning Environments*, 28(6), 728–744. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1558250>
- Taopik, R. T., & Elan. (2021). Media roda putar untuk kosakata Bahasa Arab di TK. *Al-Athfaal*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.1138>
- Tim Penyusun. (2022). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Wang, Y., & Li, Y. (2022). Effects of cooperative learning on student achievement: Meta-analysis in STEM. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00315-y>