

Proceeding International Conference on Islamic Education
“Strengthening Educational Institutions in Advancing The Moderate, Inclusive, and Disability-
Friendly Islamic Education”
Faculty of Tarbiyah and Teaching Training
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
November 10th, 2023
P-ISSN 2477-3638 / E-ISSN 2613-9804
Volume: 8 Year 2023

EFEKTIFITAS METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR MATA PELAJARAN AL-QUR’AN HADITS DI MTsN GRESIK

Haris Dwi Fathoni

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: kiem.harisdwifathoni@gmail.com

Abstrak. Permasalahan pendidikan di Indonesia salah satunya kurang antusiasme belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena imbas pembelajaran jarak jauh saat pandemi Covid-19. Maka peneliti memiliki gagasan untuk menguji teori Antusiasme Belajar siswa dengan mengaplikasikan metode Teams Games Tournament dengan Teknik Fastest Quiz pada mata pelajaran Al-Quran Hadits. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk menjabarkan bagaimana tingkat antusiasme belajar siswa kelas IX MTsN Gresik sebelum menerapkan metode TGT Teknik Fastest Quiz, (2) untuk menjabarkan bagaimana tingkat antusiasme belajar siswa kelas IX MTsN Gresik sesudah menerapkan metode TGT Teknik Fastest Quiz, dan (3) untuk menjabarkan tingkat keefektifan metode TGT Teknik Fastest Quiz dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadits kelas IX MTsN Gresik. Penelitian ini mengaplikasikan paradigma kuantitatif berjenis Eksperimen dengan metode Single Subject Research tipe Withdrawal Design A-B. Metode pengambilan data yang diterapkan peneliti yaitu angket antusiasme belajar milik Nisfi Indriyani dari Universitas Jambi dengan pengukuran skala Likert dan berjenis angket tertutup yang kemudian mengolah data dengan analisis data antar kondisi. Peneliti memilih lokasi penelitian di MTsN Gresik dengan memilih subjek penelitian yaitu kelas 9I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada fase *baseline* dengan metode pembelajaran Konvensional mendapati total nilai 1904 berkategori cukup, kemudian pada fase *intervensi* dengan metode pembelajaran TGT mendapati total nilai 1945. Maka dari fase A ke B terlihat hasil perbedaan yang signifikan bahwa perubahan kondisi hanya mengalami 1 kali kecenderungan arah dominan positif atau naik, perubahan level yakni total +41, kecenderungan stabilitas yakni stabil ke stabil dan overlap 0% sehingga metode TGT Teknik Fastest Quiz efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada saat pembelajaran Al-Quran Hadits.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Antusiasme Belajar, Siswa, Al-Quran Hadits*

A. Pendahuluan

Keterbatasan dalam dunia pendidikan yang menjadi suatu perbincangan saat dan pasca Covid-19 adalah penerapan metode pembelajaran yang kala itu menerapkan konsep Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan pembelajaran daring (online). Namun sebelum pandemi juga mengalami penurunan kualitas pembelajaran yang mana melemahnya pada bidang Matematika, Sains dan membaca selama 15 tahun berturut-turut yang belum mengalami

perubahan yang signifikan. Padahal kemampuan dalam bidang ilmu pengetahuan umum sangat diperlukan di abad 20 ini karena faktor kemajuan zaman dan perkembangan teknologi (Poedjiadi, 2005, p. 123). Adapun juga faktor lain dari rendahnya mutu pendidikan Indonesia yaitu kurangnya pemahaman tentang inovasi dalam strategi mengajarkan materinya yang diungkapkan dalam suatu penelitian yang memaparkan bahwa problematika kompetensi guru salah satunya yaitu seluruh pengajar belum memiliki kesiapan dalam menerapkan inovasi pembelajaran dan cenderung memilih metode Konvensional (Payong, 2011, p. 16).

Hal ini ditemui atas hasil riset terdahulu dengan problematika keterbatasan pembelajaran yang terjadi di salah satu sekolah dasar di Pekanbaru (Sahelatua, 2018) yang saat itu menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) wajib menggunakan alat komunikasi dan media lainnya. Lalu kendala yang didapati saat pelaksanaan pembelajaran yaitu kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis IT dan hanya mengandalkan Youtube sebagai platform pembelajaran yang sudah ada tanpa gurunya membuat sendiri yang menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswanya. Dari fenomena itu, Alwi berpendapat bahwa sebagian besar guru cukup terpaut pada bantuan dalam penyediaan media pembelajaran padahal seharusnya guru harus membuat media pembelajarannya sendiri dari berbagai sumber dan dibentuk menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik materi itu sendiri (Alwi, 2017). Selain itu tidak semua guru mampu menguasai media online dan imbasnya guru hanya meminta siswanya mengerjakan soal latihan lalu dikumpulkan saja. Otomatis dengan metode tersebut pembelajaran tidak berjalan dengan tepat dan sedikit adanya timbal balik dan interaktif antara guru dan murid. Dampak dari pemberian soal latihan yang terus menerus adalah akan menyebabkan anak merasa stress sebab tidak memahami pembelajaran yang diberikan tetapi selalu diberikan tugas tambahan bahkan setiap harinya (Hartati & Jimmy Copriadi, 2023, p. 77).

Adapun salah satu penelitian yang serupa yakni penelitian untuk meningkatkan antusiasme belajar dengan menggunakan pengembangan aplikasi Math Learning App model Kooperatif Tipe TGT pada materi Matriks Kelas XI SMA. Pada penelitian tersebut diungkapkan bahwa penelitian tersebut meneliti dengan melihat dari hasil belajar melalui tes belajar, yang mana mengalami kenaikan ketika menerapkan metode pembelajaran yang baru dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif melalui android. Alhasil peningkatan pada antusiasme belajar mencapai 19,55% dari hasil penilaian angket yang awalnya 56,4% naik menjadi 75,95%. (Nisfi, 2022, p. i)

Maka dari kasus dan penelitian tersebut menimbulkan pertanyaan bagaimana peserta didik bisa terbangun kembali antusias belajarnya. Secara teoritis pembelajaran dikatakan efektif bila memadukan metode dan penyajian media pembelajaran yang terbaru sebagaimana kontribusi guru dalam mengelola kelas sehingga menjadikan kelas yang memiliki suasana kondusif (Muyasaroh, 2019). Dengan latar belakang tersebutlah peneliti ingin menguji sebuah teori dari Afdhal (Afdhal, 2021) yang mana diungkapkan beberapa indikator pendorong munculnya antusiasme belajar siswa di antaranya respon, perhatian, konsentrasi, kemauan dan kesadaran untuk melibatkan diri. Kemudian penelitian ini memuat beberapa permasalahan yang akan dijawab dalam kesimpulan yaitu *pertama* tingkat antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode Teams Games Tournament pada mata pelajaran Al-Quran Hadits, dan *kedua* tingkat keefektifan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran AL-Quran Hadits di MTsN Gresik. Kelima indikator antusiasme belajar itu menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran Al-Quran Hadits di MTsN Gresik sebagai subjek penelitiannya dengan mengaplikasikan metode pembelajaran Teams Games Tournament Teknik Fastest Quiz untuk mendorong kembali timbulnya antusiasme belajar siswa di kelas.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menerapkan paradigma kuantitatif berjenis penelitian Eksperimen, dengan metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) atau Penelitian Subjek Tunggal bertipe *Withdrawal Design A-B*. Lokasi penelitian yang dipilih yaitu berada di MTsN Gresik tepatnya pada Jalan Raya Metatu nomor 31 Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik Jawa Timur. Variabel yang diterapkan oleh peneliti adalah Intervensi dan Objek yang mana secara prosedural peneliti memberikan tindakan kepada target penelitian untuk meneliti perbandingan antara non tindakan dengan pasca tindakan. Total populasi pada penelitian ini adalah 1059 peserta didik dan yang menjadi sampel pada penelitian ini yakni peserta didik kelas IX C MTsN Gresik dengan jumlah 34 siswa di antaranya 14 siswa dan 20 siswi. Kemudian data primer didapatkan berasal dari pemberian angket antusiasme belajar yang diberikan kepada siswa pada saat sebelum tindakan dan pasca tindakan, dan data sekunder didapatkan berasal dari studi kepustakaan, arsip dan dokumentasi lembaga pendidikan, jurnal-jurnal, buku, dan hasil penelitian terdahulu.

Kemudian instrumen dan teknik pengambilan data menggunakan lembaran angket untuk diisi oleh siswa-siswi yang mengukur tingkat keefektivan metode TGT Teknik Fastest Quiz pada mata pelajaran Al-Quran Hadits, dan dokumentasi. Angket yang diberikan menggunakan pengukuran skala Likert dengan skor 1 sampai 5 dengan memuat 14 pernyataan sebagai pengukuran antusiasme belajar siswa dan berjenis angket tertutup. Angket tersebut dikutip dari karya ilmiah skripsi terdahulu dengan judul Pengembangan Aplikasi Math Learning App dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA oleh Nisfi Indriyani Universitas Jambi tahun 2022. Analisis data yang berlaku pada penelitian ini adalah analisis antar kondisi yaitu menganalisis perbedaan antara fase *baseline* dan fase *intervensi* dengan menentukan jumlah variabel yang diubah, menentukan perubahan kecenderungan arah, menentukan perubahan tren stabilitas, menentukan level perubahan, dan menentukan overlap dari kondisi *baseline* dan *intervensi*.

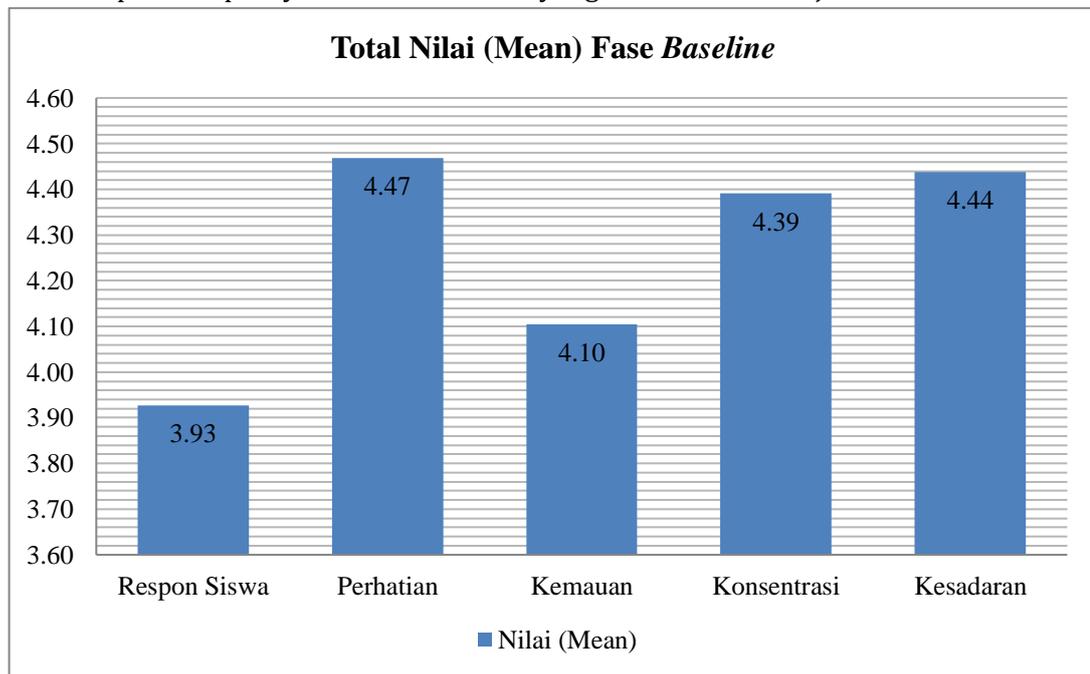
C. Paparan Data dan Pembahasan

Saat masa observasi, peneliti menemukan beberapa titik problematika yang terlihat ketika pembelajaran sedang berlanjut. Meskipun sarana dan prasarana terbilang cukup untuk menunjang pembelajaran namun nyatanya terdapat ketimpangan antara kegunaan fasilitas dengan kemampuan dalam menggunakannya. Sebagian besar ruang kelas di MTsN Gresik memiliki televisi sebagai media pembelajaran namun hal tersebut hanya digunakan untuk menampilkan soal quiz yang berlatar belakang hitam putih dan video dari Youtube saja. Maka reaksi yang ditunjukkan oleh siswa adalah merasa bosan, tidak tertib, dan kurang memperhatikan gurunya, tetapi ada juga yang memperhatikan meski tidak sebagian besar siswa.

Peneliti mendapati salah satu pengajar bidang agama yaitu pengajar mata pelajaran Al-Quran Hadits bernama Dra. Mamnu'ah. Beliau merupakan guru pengajar AL-Quran Hadits di kelas IX MTsN Gresik. Beliau berpendapat bahwa memang masih banyak guru yang belum mampu berinovasi dalam pembelajaran seperti metode pembelajaran, kreatifitas media pembelajaran, dan lain-lain. Sebab itulah peneliti mengagas untuk berinovasi salah satunya pada metode pembelajaran yaitu menerapkan metode Teams Games Tournament dengan teknik Fastest Quiz. Kemudian guru yang terkait menunjuk kelas 9I sebagai objek penelitiannya dengan jumlah siswa sebanyak 34 anak. Peneliti mengikuti guru tersebut untuk mengajar di ruang kelas guna observasi lebih lanjut berfokus pada ruang kelas tersebut, dan

mendapati permasalahan yang sama yaitu siswa kurang tertib, banyak yang tidak memperhatikan penjelasan gurunya, dan mengganggu proses pembelajaran. Kemudian peneliti mengenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan melakukan penelitian di kelas tersebut untuk pertemuan selanjutnya.

Penelitian diawali dengan memasuki ruang kelas untuk mulai pembelajaran bersama guru terkait. Kehadiran peneliti disana sebagai asisten pengajar oleh Dra. Mamnu'ah sebagai guru pengajarnya. Pertemuan pertama merupakan fase *baseline* yang mana peneliti menerapkan metode Konvensional sebagai kondisi awal, kemudian peneliti menyebarkan angket sebagai pengukuran antusiasme belajar siswa sebelum diberikan tindakan berupa metode TGT teknik Fastest Quiz. Maka hasil yang didapatkan dari pengisian angket tersebut mencapai total skor 1904. Berikut merupakan diagram hasil pengumpulan data yang dirincikan kepada 14 pernyataan fase *baseline* yang telah diolah menjadi nilai mean:



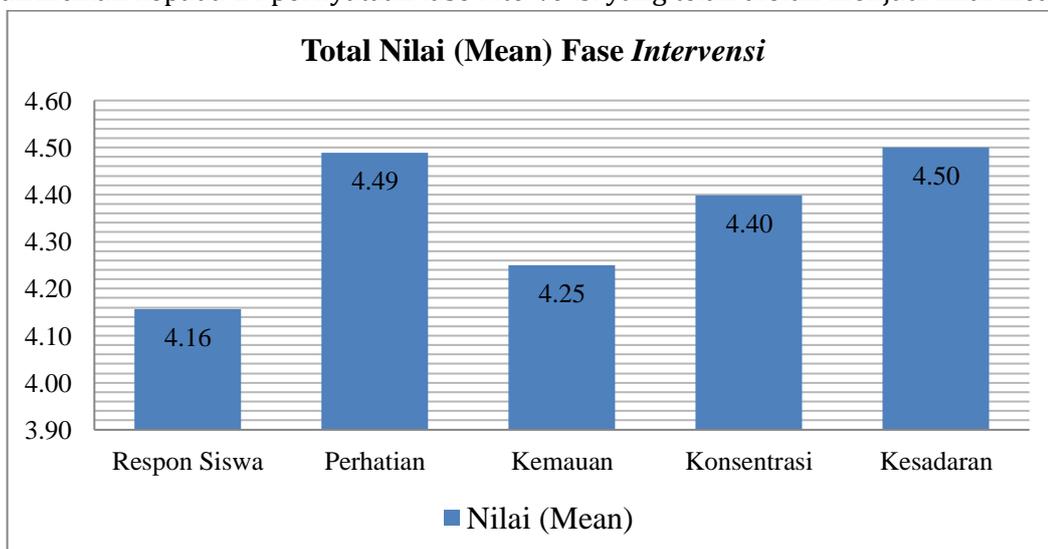
Analisis Data Pra-Tindakan (<i>Fase Baseline</i>)							
Variabel	Butir	N	Empirik				Kategori
			Max	Min	Mean	SD	
Respon Siswa	3	32	5	1	3,93	0,06	Kurang
Perhatian	3	32	5	1	4,47	0,05	Baik
Kemauan	3	32	5	1	4,10	0,30	Kurang
Konsentrasi	4	32	5	1	4,39	0,27	Cukup
Kesadaran	1	32	5	1	4,44	-	Baik
Total	14	32	25	5	21,33	0,688590178	

Nilai tertinggi dari kelima indikator antusiasme belajar siswa saat pembelajaran metode Konvensional yaitu pada aspek Perhatian dengan nilai 4,47 berkategori baik sedangkan yang terendah yaitu pada aspek Respon dengan nilai 3,93 berkategori kurang. Hal tersebut secara deskriptif menjelaskan bahwa pada saat di lapangan, pelaksanaan pembelajaran yang diterima

oleh siswa-siswi di kelas cenderung kepada memperhatikan gurunya dan sedikit merespon gurunya seperti memberikan tebakan, menanyai.

Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti mulai mengaplikasikan metode TGT teknik Fastest Quiz untuk peserta didik kelas 9I mata pelajaran Al-Quran Hadits. Peneliti telah menyiapkan sejumlah media pembelajaran berupa beberapa lembar Quiz Kelompok. Sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti merancang konsep Fastest Quiz dengan konsep kerja kelompok yang mana masing-masing kelompok akan menerima empat macam Quiz di antaranya Quiz Qiroat Ayat Quranul Karim (membaca ayat pilihan), Quiz Quraniyah (soal-soal singkat pilihan ganda), Quiz Menyusun Ayat dan Tajwid (mengurutkan potongan ayat-ayat dan menentukan hukum bacaannya), dan Quiz Mufrodat Potongan Ayat (menjodohkan dan menentukan mufrodat (kosa kata) beserta maknanya dengan tepat). Keempat quiz tersebut diletakkan di meja yang terpisah yang mana ada jarak antara satu quiz dengan lainnya. Untuk keefektifan waktu, peneliti membentuk delapan meja untuk diletakkan masing-masing Quiz supaya proses pembelajaran berjalan sesuai rencana. Setiap meja telah disiapkan lembar soal Quiz beserta petunjuk penggunaan media guna mempermudah siswa mengerjakannya. Pembelajaran dengan metode ini membutuhkan ruang yang lebih luas, sehingga peneliti memilih menggunakan ruang Perpustakaan dan mendapatkan izin dari petuga perpustakaan untuk melaksanakan penelitian.

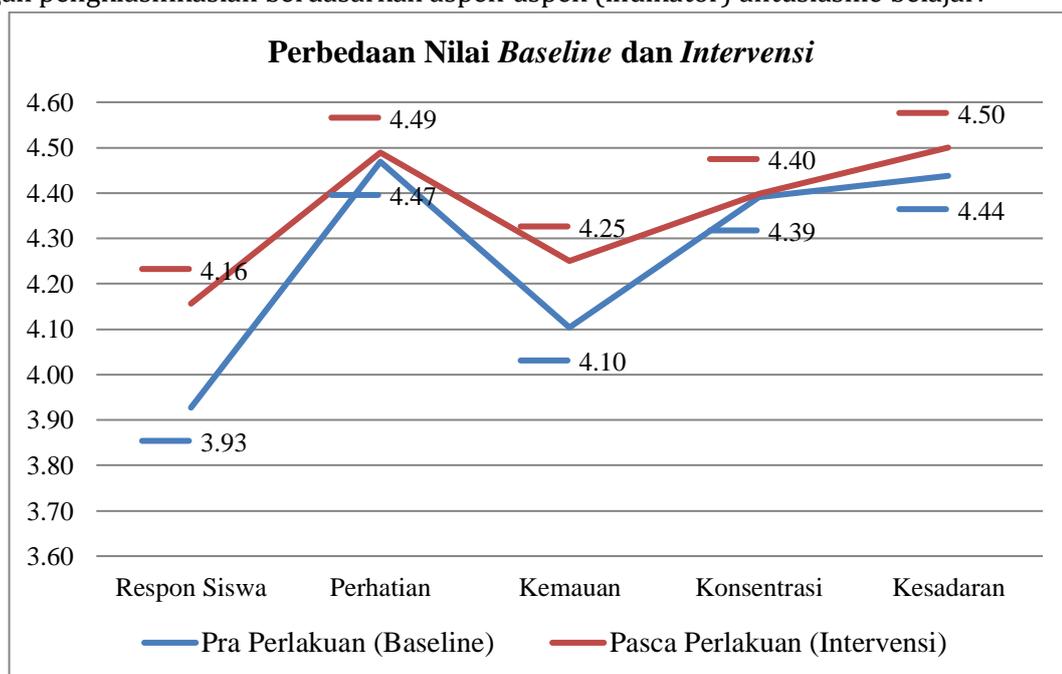
Dalam 34 siswa dibentuk menjadi 8 kelompok yang dipilih secara random. Kemudian masing-masing kelompok menempati satu meja quiz dengan alur membaca petunjuk penggunaan media terlebih dahulu lalu mengerjakan Quiz sesuai apa yang diperintahkan di lembar petunjuk. Peneliti memberikan waktu pengerjaan satu quiz selama 8 menit, jika waktu telah habis maka setiap kelompok wajib berpindah ke meja Quiz sebelahnya dan mengulanginya seperti awal. Dengan kata lain, model pembelajaran ini adalah quiz berkelompok kerja dan bergerak menuju seluruh meja bukan hanya mengerjakan di satu tempat saja sehingga pembelajaran ini mengaktifkan motorik dan pola berpikirnya anak dengan batasan waktu yang diberikan sehingga diharapkan bisa saling membantu, berkomunikasi dan memunculkan semangat belajar secara fisik. Total atas pengerjaan satu kelompok yaitu empat quiz dengan lembar jawaban yang dikumpulkan ke peneliti untuk dinilai beserta pengumpulan data angket yang diisi setelah mengerjakan quiz sampai tuntas. Setelah mengumpulkan hasil angket, peneliti mendapati hasil yang berbeda dari fase *baseline* yaitu mendapati total skor sebesar 1945. Berikut merupakan diagram hasil pengumpulan data yang dirincikan kepada 14 pernyataan fase *intervensi* yang telah diolah menjadi nilai mean:



Analisis Data Pasca Tindakan (<i>Fase Intervensi</i>)							
Variabel	Butir	N	Empirik				Kategori
			Max	Min	Mean	SD	
Respon Siswa	3	32	5	1	4,16	0,10	Cukup
Perhatian	3	32	5	1	4,49	0,08	Baik
Kemauan	3	32	5	1	4,25	0,24	Cukup
Konsentrasi	4	32	5	1	4,40	0,23	Baik
Kesadaran	1	32	5	1	4,50	-	Sangat Baik
Total	14	32	25	5	21,79	0,661730274	

Ketika menerapkan metode Teams Games Tournament (TGT) teknik Fastest Quiz, didapati nilai tertinggi dari kelima indikator antusiasme belajar siswa yaitu pada aspek Kesadaran dengan nilai 4,50 ber kategori sangat baik sedangkan yang terendah yaitu pada aspek Respon dengan nilai 4,16 berkategori cukup. Hal tersebut secara deskriptif menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang terlihat menonjol oleh siswa-siswi cenderung kepada kesadaran karena dengan adanya kerja kelompok setiap individu secara sadar memiliki kewajiban untuk saling membantu dalam mengerjakan quiz. Masing-masing individu memiliki cara tersendiri dalam mengerjakannya, setidaknya masih ada yang memahami cara mengerjakan dan solusi memecahkan masalahnya meskipun ada satu dua anak sebagai perwakilan kelompok menanyakan prosedural quiznya.

Dari kedua fase tersebut didapati kesimpulan bahwa setiap metode yang diterapkan memiliki penonjolan tingkah laku peserta didik sesuai metode apa yang diaplikasikan oleh gurunya sehingga metode yang lebih interaktif akan mendorong keaktifan siswa secara keseluruhan. Berikut merupakan diagram yang disajikan dalam bentuk grafik numeral yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil yang signifikan dari fase *baseline* ke *intervensi* dengan pengklasifikasian berdasarkan aspek-aspek (indikator) antusiasme belajar:



Berdasarkan grafik yang digambarkan, terlihat sebagian besar aspek mengalami kenaikan ada yang cukup tinggi dan tidak jauh berbeda. Namun melalui penggambaran tersebut didapati bahwa aspek Respon Siswa mengalami kenaikan yang cukup tinggi meskipun tetap paling rendah di antara aspek lainnya yaitu dengan nilai mean 3,93 ke 4,16. Kemudian pada aspek perhatian juga mengalami kenaikan meskipun tidak terlalu menonjol dari hasil fase *baseline* yaitu dengan nilai mean 4,47 ke 4,49, dan yang tertinggi sebagai hasil akhir penelitian yaitu aspek Kesadaran dengan nilai mean 4,50.

Setelah peneliti telah menyelesaikan penelitian di lapangan, selanjutnya mengolah data dengan konsep Analisis Antar Kondisi untuk mengungkapkan lebih spesifik seberapa jauh keefektifan metode TGT teknik Fastest Quiz terhadap meningkatnya antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadits. Beberapa yang diperlukan dalam analisis antar kondisi di antaranya yaitu *pertama*, panjang kondisi untuk mengungkapkan banyaknya sesi dalam satu fase kejadian baik dalam fase *baseline* dan *intervensi*. Maka dari fase *baseline* ke fase *intervensi* hanya terjadi satu sesi saja.

Kedua, Estimasi Kecenderungan Arah untuk peneliti melihat perubahan terhadap objek penelitian yang mana menerapkan metode split middle dengan penggambaran garis naik, sejajar atau menurun. Hanya saja pada riset ini mengalami satu fase saja, maka objek tersebut dianggap titik stabil dari *baseline* ke *intervensi*. Hal tersebut dikatakan stabil sebab dari satu waktu ke waktu lain memuat pra-tindakan (pemberian metode TGT), kemudian pasca tindakan dilaksanakan hanya selisih dua kali pertemuan saja (satu minggu). Maka hasil analisis menunjukkan bahwa dominasi estimasi kecenderungan arah menunjukkan naik atau positif dari keseluruhan aspek.

Ketiga, Level Perubahan untuk melihat level perubahan dilakukan dengan cara mengumpulkan seluruh skor yang didapatkan per item yang diklasifikasikan antara *Baseline* dan *Intervensi*. Kemudian diselisihkan antara keduanya untuk menghitung berapa selisih skor dari fase A ke B. Adapun hasil analisisnya adalah nilai (+) artinya membaik atau naik, nilai (-) artinya memburuk atau menurun, dan nilai (=) maka artinya stabil dalam perpindahan waktu. Maka hasil analisis menunjukkan bahwa hasil stabilitas perubahan level per aspek dengan nilai tertinggi terdapat pada aspek Respon Siswa item ke 3 dengan nilai awal (*baseline*) 123 dan data akhir (*intervensi*) maka stabilitas menunjukkan +14. Sedangkan hasil stabilitas perubahan level per aspek dengan nilai terendah terdapat pada aspek Perhatian item ke 5 dan aspek Konsentrasi item ke 10 dengan hasil stabilitas menunjukkan 0.

Keempat, Jumlah Variabel yang Dirubah. Sebab peneliti menerapkan tipe riset SSR Withdrawal Design A-B, maka peneliti hanya menguji satu fase saja guna membandingkan kondisi sebelum tindakan dan pasca tindakan. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya meneliti tingkat antusiasme siswa antara pembelajaran dengan metode biasa (Konvensional) dengan metode TGT.

Kelima, Persentase Overlap yang mana secara prosedural peneliti hanya melaksanakan satu fase saja maka overlap dinyatakan 0% sebab hanya membandingkan kondisi antara fase *baseline* dan *intervensi* saja. Sejalan dengan perspektif Sunanto (Sunanto et al., 2005, p. 119) bahwa jika dalam penelitian SSR terjadi overlap dengan persentasi kecil maka bisa dianggap bahwa penelitian tersebut membawa pengaruh baik yang signifikan terhadap intervensi target penelitian, dalam hal ini memberikan pengaruh baik atas perbedaan hasil antusiasme belajar antara metode Konvensional dengan metode TGT teknik Fastest Quiz.

Setelah data diolah dengan konsep Analisis Antar Kondisi, selanjutnya peneliti menuliskan interpretasi data sebagai ringkasan hasil penelitian guna menjawab permasalahan sebagai topik penelitian ini. Pada fase Baseline, penelitian dilaksanakan dengan menerapkan

metode seperti biasanya terlebih dahulu yaitu menerapkan metode Konvensional pada mata pelajaran Al-Quran Hadits. Pada pembelajaran tersebut ditemukan beberapa kejadian yang bisa dikatakan problematika saat pembelajaran dilaksanakan seperti siswa tidak tertib, mengganggu jalannya pembelajaran, ada yang berbicara, dan lain-lain. Setelah peneliti melakukan pembelajaran yang juga dipantau langsung oleh Dra. Mamnu'ah sebagai guru terkait, peneliti menyebarkan angket berisi pengukuran tingkat antusiasme belajar siswa sebelum diberi tindakan (metode TGT) dan mendapati hasil total nilai sebesar 1904. Berikut ringkasan nilai yang diolah menjadi nilai mean per aspek beserta grafiknya yang disajikan dalam tabel:

Aspek	Bt r	Penilaian Baseline		
		Skor	Mean	Diagram
Respon Siswa	1	128	125,7	
	2	126		
	3	123		
Perhatian	4	141	143,0	
	5	145		
	6	143		
Kemauan	7	125	131,3	
	8	124		
	9	145		
Konsentrasi	10	143	140,5	
	11	144		
	12	149		
	13	126		
Kesadaran	14	142	142,0	

Secara penyajian data fase *baseline* tersebut, diketahui bahwa nilai mean tertinggi yaitu pada aspek Perhatian dengan mean 143,0; sedangkan nilai mean terendah yaitu pada aspek Respon Siswa dengan mean 125,7. Dari sini bisa disimpulkan bahwa dominasi tingkah laku peserta didik saat metode Konvensional diterapkan yaitu lebih memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan materi, namun peserta didik sangat minim memberikan respon ketika guru memberikan dorongan untuk aktif dalam pembelajaran seperti diberikan pertanyaan singkat, menjawab, menanyai, menanggapi, dan lain-lain.

Atas dasar inilah peneliti dengan segera mencoba inovasi metode pembelajaran yang siswa tidak memerlukan gawai yaitu dengan mengaplikasikan metode Teams Games Tournament teknik Fastest Quiz. Peneliti memilihkan tempat yang lebih luas yaitu Ruang Perpustakaan sebagai lahan penelitiannya supaya peserta didik bisa aktif bergerak secara leluasa dengan jarak yang ditentukan. Kemudian disediakan media pembelajaran berupa empat macam lembar quiz yang masing-masing memiliki tujuan kompetensi yang berbeda dan di tempat yang berbeda pula sehingga siswa diwajibkan bergeser untuk mengerjakan quiz selanjutnya.

Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti mulai memberikan tindakan yaitu menerapkan metode Teams Games Tournament pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di kelas

XI. Pada penerapan ini diadakan empat macam quiz yang diujikan yaitu Quiz Qiroat Ayat Quranul Karim (membaca ayat pilihan), Quiz Quraniyah (soal-soal singkat pilihan ganda), Quiz Menyusun Ayat dan Tajwid (mengurutkan potongan ayat-ayat dan menentukan hukum bacaannya), dan Quiz Mufrodat Potongan Ayat (menjodohkan dan menentukan mufrodat (kosa kata) beserta maknanya dengan tepat). Masing-masing diposisikan di meja yang berbeda dengan jarak sejauh 1 meter menyesuaikan kapasitas Ruang Perpustakaan dan disediakan lembar prosedural pengerjaan quiz yang bisa dibaca oleh masing-masing kelompok lalu dikerjakan bersama secara tim. Setelah selesai mengerjakan Quiz maka setiap individu wajib mengisi angket untuk mengukur tingkat antusiasme belajar setelah diberikan tindakan. Maka didapati hasil total skor pada fase *intervensi* adalah 1945. Berikut ringkasan nilai yang diolah menjadi nilai mean per aspek beserta grafiknya yang disajikan dalam tabel:

Aspek	Btr	Penilaian Intervensi		
		Skor	Mean	Diagram
Respon Siswa	1	133	133,0	
	2	129		
	3	137		
Perhatian	4	146	143,7	
	5	145		
	6	140		
Kemauan	7	131	136,0	
	8	130		
	9	147		
Konsentrasi	10	143	140,8	
	11	145		
	12	147		
	13	128		
Kesadaran	14	144	144,0	

Secara penyajian data fase *intervensi* tersebut, diketahui bahwa nilai mean tertinggi yaitu pada aspek Kesadaran dengan mean 144,0; sedangkan nilai mean terendah yaitu pada aspek Respon Siswa dengan mean 133. Dari sini bisa disimpulkan bahwa dominasi tingkah laku peserta didik saat metode TGT teknik Fastest Quiz diterapkan yaitu lebih memiliki kesadaran untuk melibatkan diri pada kelompok yang mana masing-masing individu dihadapi oleh quiz yang berkonsep kerja kelompok, oleh sebab itu siswa merasa ada kewajiban untuk saling membantu untuk mengerjakan quiz yang disajikan, meskipun begitu tetap saja setiap individu masih minim merespon untuk menanggapi dan menjawab persoalan yang belum dipahami hanya beberapa sebagian kecil saja yang bertanya dan berbicara terkait prosedural quiz.

Setelah melaksanakan rangkaian penelitian, peneliti mengolah data untuk mencari perbedaan antara fase *baseline* dan *intervensi* dengan penyajian grafik dan tabel sebagai rangkuman data penelitian berkonsep Analisis Antar Kondisi. Berikut merupakan hasil perbedaan data fase *baseline* dan *intervensi* yang diklasifikasikan menjadi satu aspek dalam bentuk penyajian grafik beserta analisis antar kondisi dalam bentuk tabel:

Kondisi	Hasil Analisis Kondisi dari Fase Baseline ke Intervensi	
	Baseline	Intervensi
Panjang Kondisi	1	1
	 (+)	
Estimasi kecenderungan Arah Antusiasme Belajar	(+)	
Level Perubahan	1904 - 1945 (+41)	
Jumlah Variabel yang Dirubah	1	
Kecenderungan Stabilitas	Dari Baseline ke Intervensi stabil ke stabil	
Persentase Overlap	Dari Baseline ke Intervensi 0% overlap	

Berdasarkan pemaparan data tersebut, bisa disimpulkan bahwa terjadinya perubahan hasil antara penerapan metode Konvensional dengan metode TGT pada pembelajaran mata pelajaran Al-Quran Hadits di Kelas 9I MTsN Gresik yang mana panjang kondisi hanya 1, dominasi kecenderungan arah antusiasme belajar yaitu naik atau positif, level perubahan dari fase A ke B yaitu sebesar 1904 ke 1945 atau +41, selama pengujian hanya mengalami 1 perubahan variabel saja, kecenderungan stabilitas pengujian metode TGT dari fase A ke B yakni dari stabil ke stabil karena hanya melaksanakan satu momen penelitian saja dengan kata lain hanya memantau apakah efektif jika pembelajaran menggunakan metode TGT, sebab hanya melakukan satu fase saja maka overlap dinyatakan 0% karena tidak terjadi ketumpang tindihan dan tindakan yang diberikan membawa pengaruh baik terhadap pelaksanaan uji tersebut dari fase *baseline* ke *intervensi*, artinya metode TGT teknik Fastest Quiz ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadits di kelas 9I MTsN Gresik.

D. Kesimpulan

Setelah penelitian dan pengolahan data telah selesai, dapat disimpulkan yaitu pada fase Baseline tingkat antusiasme belajar siswa sebelum menerapkan metode TGT Teknik Fastest Quiz alias pembelajaran yang mana menerapkan metode Konvensional mendapati kategori cukup dengan nilai total 1904 dan mean 136. Dominasi fase ini cenderung pada aspek Perhatian. Kemudian pada fase Intervensi tingkat antusiasme belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran model Cooperative Learning metode TGT Teknik Fastest Quiz mendapati kategori baik dengan nilai total 1945 dan mean 139. Dominasi fase ini cenderung pada aspek Kesadaran.

Lalu berdasarkan pengamatan fase *baseline* ke *intervensi* terjadi perubahan hasil yang menunjukkan membawa pengaruh baik atas penerapan metode TGT teknik Fastest Quiz yang mana dirincikan bahwa panjang kondisi hanya 1 baik pada fase A ataupun B, estimasi kecenderungan arah lebih kepada naik, perubahan level fase A ke B sebesar +41, hanya mengalami satu perubahan variabel yakni antusiasme belajar saja, kecenderungan stabilitas yakni stabil ke stabil dan persentase overlap adalah 0% karena tidak adanya ketumpang

tindihan sehingga dinyatakan efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar dengan penerapan metode TGT teknik Fastest Quiz.

Referensi

- Afdhal, M. (2021). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. *Disajikan Dalam Seminar Nasional Matematika Dan*, 2(2), 85.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 149.
- Hartati, L., & Jimmy Copriadi. (2023). Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19: Kajian Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.41551>
- Muyasaroh, S. (2019). Pengelolaan Kelas dalam Melaksanakan Pembelajaran Aktif. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 2. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.58>
- Nisfi, I. (2022). *Pengembangan Aplikasi Math Learning App dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA* [Skripsi]. Universitas Jambi.
- Payong, M. R. (2011). *Sertifikasi Profesi Guru: Konsep Dasar, Problematika, Dan Implementasinya*. PT Indeks.
- Poedjiadi, A. (2005). *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Remaja Rosdakarya.
- Sahelatua, L. V. dan M. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 138.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. CRICED.