Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry
E-ISSN: 3047-020X
Vol. 3 No. 3 (September–December 2026), pp. 1195-1208
https://doi.org/10.58230/socratika.v3i3.1032
© 2026 The Authors. Licensed CC BY 4.0

Efektivitas Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Clash of Champions terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Safira Windi Wardati[1], Wildan Baihaqi[2], Fajar Farham Hikam[3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia

[3] farhan.hikam@uinsgd.ac.id

Abstract

Purpose : This study was motivated by the low learning outcomes of students in Islamic Religious Education at SMA Muhammadiyah 4 Bandung, where classroom instruction was still dominated by lectures and student participation remained limited. This study aims to examine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model supported by *Clash of Champions* (COC) media on students' learning outcomes.

Method : This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 30 students in the experimental group and 34 students in the control group. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, N-Gain analysis, normality and homogeneity tests, and an Independent Samples t-Test.

Results : The experimental group obtained an average N-Gain score of 0.7601, categorized as high, while the control group obtained an average N-Gain score of 0.3495, categorized as moderate. The Independent Samples t-Test showed a statistically significant difference in learning improvement between the two groups ($p < 0.001$).

Conclusion : The *Teams Games Tournament* learning model supported by *Clash of Champions* media significantly improved students' learning outcomes in Islamic Religious Education. This approach can serve as an interactive and competitive learning alternative to enhance student engagement and achievement.

Keywords: Teams Games Tournament, Clash of Champions, learning outcomes, Islamic Religious Education, quasi-experimental study

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara utuh, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Fauziah et al., 2025). Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut dilakukan melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berperan dalam membentuk keimanan,

ketakwaan, serta akhlak mulia peserta didik. Keberhasilan pembelajaran PAI dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik sebagai indikator tingkat penguasaan materi sekaligus gambaran efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Sudjana, 2017).

Pada praktiknya, pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 9 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 77, sedangkan 21 siswa (70%) lainnya belum mencapai KKM. Kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi model ceramah sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Sehingga siswa belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengolah informasi secara aktif dan mendalam, sehingga pemahaman konseptual terhadap materi PAI belum terbentuk secara maksimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) perlu mendapat perhatian karena dapat memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami konsep keislaman, tetapi juga mampu menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kondisi tersebut terus berlanjut, proses pembelajaran akan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak pada rendahnya penguasaan kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta mendorong peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) terhadap hasil belajar siswa pada materi "Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*" kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran merupakan kerangka yang dirancang secara sistematis sebagai pedoman dalam mengatur dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rohmah, 2021). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama sekaligus mengikuti permainan dan turnamen akademik guna memperoleh skor bagi kelompoknya (Hariyanto, 2019). Berbeda dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya, *Teams Games Tournament* (TGT) memanfaatkan turnamen akademik sebagai bagian utama pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk menguasai materi sebelum

mengikuti kompetisi (Slavin, 2008). Pelaksanaan turnamen yang dikemas dalam bentuk permainan akademik mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Al-Tabany, 2017). Selain itu, keterlibatan seluruh peserta didik dalam kerja sama tim dan kompetisi yang sehat menjadikan pembelajaran lebih aktif serta mendorong berkembangnya tanggung jawab, kerja sama, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Tria, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan keterlibatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Shoffa et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Shoffa et al., 2021). Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Clash of Champions* (COC), yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan edukatif melalui aktivitas kelompok dan tantangan akademik (Hastuti & Rahmawati, 2026). Penggunaan media *Clash Of Champions* (COC) dirancang untuk mendukung penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Pengemasan materi dalam bentuk permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru (Nursamsiyah et al., 2025).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Susanto, 2018). Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga mencerminkan perubahan kemampuan peserta didik sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran (Ricardo & Meilani, 2017). Oleh karena itu, hasil belajar dapat digunakan untuk menilai efektivitas penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi "Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*" setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) (Nasution, 2018).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Muwahid Abdan Syakuran (2025) bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Champion Board* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lucky Hari Santoso (2024) dan Hana Sajidah (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media permainan, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain meningkatkan hasil belajar, model *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui penerapan permainan cerdas cermat (Fatimah, 2024).

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat semakin optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Penelitian Alda Nurpatriani (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *web game* Bamboozle mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, perkembangan penelitian terdahulu tidak hanya berfokus pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), tetapi juga pada pemanfaatan berbagai media permainan sebagai pendukung efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik ditinjau dari hasil belajar, aktivitas belajar, maupun motivasi belajar peserta didik. Perkembangan penelitian juga menunjukkan adanya kecenderungan mengombinasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbagai media pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi antara model pembelajaran kooperatif dan media permainan menjadi salah satu pendekatan yang terus berkembang sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih didominasi oleh penggunaan media permainan seperti *Game Champion Board*, *web game* Bamboozle, papan bingo, dan permainan cerdas cermat. Hingga saat ini, penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud* kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung masih belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Clash of Champions* (COC) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang memanfaatkan berbagai media permainan, seperti *Game Champion Board*, *web game* Bamboozle, papan bingo, dan permainan cerdas cermat, penelitian ini mengadaptasi konsep *Clash of Champions* sebagai media pembelajaran yang mendukung aktivitas kolaboratif dan kompetitif dalam pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT). Integrasi tersebut diharapkan dapat memberikan alternatif penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi *Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan landasan teoretis, hasil penelitian terdahulu, serta kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan Zuhud* kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain ini digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan pengacakan kelas atau subjek secara menyeluruh. Dalam pelaksanaannya, kondisi kelas atau sekolah yang telah terbentuk menyebabkan proses pengacakan tidak dapat dilaksanakan (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, desain ini menjadi alternatif yang digunakan dalam *quasi experiment*.

Tabel 1. Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group Design

Kelas	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen	T_1	X	T_2
Kontrol	T_1	O	T_2

Keterangan:

T_1 : Hasil *pretest*
T_2 : Hasil *posttest*
X : Dilakukan perlakuan
O : Tidak dilakukan perlakuan

Pernyataan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa perlakuan hanya diberikan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC).

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, pada tanggal 13 dan 20 Mei 2026. Populasi berjumlah 546 siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Sampel dipilih secara *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesetaraan tingkat kelas, kesesuaian materi pembelajaran, serta karakteristik siswa yang sebanding, sehingga memungkinkan dilakukannya perbandingan hasil belajar secara objektif. Adapun sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 3 (30 siswa) sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 1 (34 siswa) sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat cara utama:

1. Observasi

   Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas eksperimen pada mata pelajaran PAI.

2. Wawancara

   Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru mata pelajaran PAI untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, serta faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

3. Tes

   Tes merupakan suatu alat ukur yang tersusun atas serangkaian pertanyaan yang dijawab secara sistematis dalam kondisi yang telah distandardisasi, dengan tujuan untuk menilai kemampuan dan pencapaian hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok (Suseno & Saputra, 2025). Tes disusun berdasarkan indikator kompetensi pada materi "Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*" dan diberikan

kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

4. Studi Dokumentasi

   Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan, seperti nilai KKM mata pelajaran PAI, data siswa, hasil belajar siswa, perangkat pembelajaran guru seperti silabus dan RPP, serta arsip lain yang mendukung proses analisi dan interpretasi hasil penelitian.

Proses pengolahan dan analisis data dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut ini:

1. Statistik Deskriptif: Menyajikan data mean, median, modus, dan standar deviasi.
2. Uji N-Gain: Menghitung tingkat peningkatan hasil belajar dengan rumus:
   Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:
   $$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$
   Keterangan:
   Skor *Posttest* : Nilai yang diperoleh setelah perlakuan.
   Skor *Pretest* : Nilai yang diperoleh sebelum perlakuan.
   Skor *Maximum* : Nilai maksimum yang mungkin dicapai.
   Dengan kategori: g ≥ 0.7 = tinggi, 0.7 > g ≥ 0.3 = sedang, g < 0.3 = rendah
3. Uji Normalitas: Menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data berdistribusi normal.
4. Uji Homogenitas: Menggunakan uji Levene untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok.
5. Uji Hipotesis: Menggunakan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistics					
		Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
N	Valid	34	30	34	30
	Missing	0	4	0	4
Mean		52.35	53.50	69.41	89.17
Median		52.50	55.00	70.00	90.00
Std. Deviation		8.460	9.391	7.153	8.313
Variance		71.569	88.190	51.159	69.109
Range		40	30	30	35

Minimum	30	40	55	65
Maximum	70	70	85	100

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 53,50, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 52,35. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Setelah proses pembelajaran, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 89,17, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 69,41. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 35,67 poin, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 17,06 poin.

Selain itu, berdasarkan data deskriptif, nilai maksimum pada kelas eksperimen mencapai 100, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 85. Nilai minimum pada kelas eksperimen sebesar 65 dan pada kelas kontrol sebesar 55. Rentang nilai pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi secara keseluruhan.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis menggunakan N-Gain.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Statistics			
		NGain Kontrol	NGain Eksperimen
N	Valid	34	30
	Missing	0	4
Mean		0.3495	0.7601
Std. Deviation		0.15727	0.19017
Minimum		0.10	0.29
Maximum		0.63	1.00

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,7601 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,3495 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih optimal dibandingkan kelas kontrol.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Untuk uji normalitas data digunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov[a]		
Kelompok	Statistic	df	Sig.
Kontrol	0.125	34	0.198

N-Gain	Eksperimen	0.151	30	0.079
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,079 dan pada kelas kontrol sebesar 0,198, sehingga kedua data berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
N-Gain	Based on Mean	0.327	1	62	0.570
	Based on Median	0.295	1	62	0.589
	Based on Median and with adjusted df	0.295	1	54.939	0.590
	Based on trimmed mean	0.285	1	62	0.596

Hasil uji Levene (based on mean) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,570 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
N-Gain	Equal variances assumed	0.327	0.570	-9.451	62	0.000

Equal variances not assumed		-9.339	56.484	0.000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara aktif mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai *posttest* dan perolehan N-Gain yang berada pada kategori tinggi pada kelas eksperimen.

Secara teoretis, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2018). Dalam penelitian ini, peningkatan yang terjadi menunjukkan adanya perubahan pada aspek kognitif siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan pada kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik. Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Siregar, 2024).

Selain itu, penggunaan media *Clash of Champions* (COC) juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini memberikan latihan soal yang menarik dan berulang sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahaman konsep (Melati et al., 2025). Kombinasi antara model pembelajaran dan media yang interaktif ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, pembelajaran yang digunakan cenderung berpusat pada guru melalui model ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif terbatas. Hal ini menyebabkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak sebesar pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan terdahulu bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif yang didukung media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Clash of Champions (COC) berkaitan dengan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 89,17, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 69,41. Jika dibandingkan dengan nilai pretest, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 35,67 poin, sementara kelas kontrol meningkat sebesar 17,06 poin. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi memiliki potensi untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam pembelajaran PAI.

Perbedaan peningkatan hasil belajar juga terlihat pada analisis N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,7601 atau 76,01%, yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,3495 atau 34,95%, yang termasuk kategori sedang. Selisih rata-rata N-Gain sebesar 0,4106 menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang cukup besar secara deskriptif. Temuan ini memperkuat indikasi bahwa penerapan TGT berbantuan COC memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional dalam konteks penelitian ini. Meskipun demikian, N-Gain merupakan ukuran peningkatan relatif terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai, sehingga interpretasinya perlu mempertimbangkan skor awal, skor akhir, dan karakteristik peserta didik pada masing-masing kelompok.

Secara teoretis, peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik model TGT yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Model ini mengintegrasikan pembentukan kelompok, kerja sama dalam mempelajari materi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan materi, menguji pemahaman, menjawab pertanyaan, serta belajar dari anggota kelompok lainnya. Dalam pembelajaran PAI, aktivitas ini dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep keislaman, nilai-nilai moral, dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pembahasan Siregar (2024), pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan kompetisi akademik dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kontribusi TGT tidak hanya terletak pada unsur permainan, tetapi juga pada struktur interaksi yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam proses belajar secara lebih aktif.

Penggunaan media COC dalam penerapan TGT juga berpotensi memperkuat proses tersebut. Media yang menyajikan tantangan atau soal dalam format kompetitif dapat memberikan stimulus bagi peserta didik untuk mengingat kembali materi, menerapkan konsep, dan mengevaluasi ketepatan jawaban. Apabila dipadukan dengan diskusi kelompok dan umpan balik, kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik mengidentifikasi kesalahan serta memperbaiki pemahamannya. Hal ini relevan dengan pandangan Melati et al. (2025) mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan latihan soal untuk mendukung penguatan pemahaman konsep. Dalam konteks penelitian ini, integrasi TGT dan COC dapat dipahami sebagai upaya menggabungkan struktur pembelajaran kooperatif dengan media berbasis tantangan akademik.

Namun, karena kedua komponen diterapkan secara bersamaan, hasil penelitian belum dapat menentukan secara terpisah seberapa besar kontribusi model TGT dan seberapa besar kontribusi media COC terhadap peningkatan hasil belajar.

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 17,06 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat mendukung peningkatan hasil belajar, tetapi peningkatannya dalam penelitian ini lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Salah satu kemungkinan penjelasannya adalah perbedaan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, berdiskusi, memperoleh umpan balik, dan menguji pemahaman selama pembelajaran berlangsung. Apabila proses pembelajaran lebih banyak didominasi penjelasan guru, kesempatan untuk melakukan latihan aktif dan membangun pemahaman melalui interaksi antarpeserta didik dapat menjadi lebih terbatas. Oleh karena itu, perbedaan hasil kedua kelompok mengisyaratkan pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian, penjelasan mengenai keterlibatan dan aktivitas belajar tersebut perlu didukung oleh data observasi yang memadai agar tidak hanya didasarkan pada perbedaan skor tes.

Hasil pengujian hipotesis memperkuat temuan deskriptif tersebut. Uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,198 pada kelas kontrol dan 0,079 pada kelas eksperimen. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 sehingga tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak asumsi normalitas berdasarkan pengujian tersebut. Selanjutnya, uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,570, yang menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians dapat diterima. Berdasarkan hasil Independent Samples t-Test dengan asumsi varians yang sama, diperoleh nilai ($t(62)=-9,451$) dengan ($p<0,001$). Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata N-Gain yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tanda negatif pada nilai (t) menunjukkan arah pengurangan sesuai urutan kelompok yang dimasukkan dalam analisis, bukan menunjukkan bahwa perlakuan berdampak negatif. Jika dikaitkan dengan rata-rata N-Gain kedua kelompok, hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Temuan penelitian ini juga dapat dihubungkan dengan konsep hasil belajar sebagai perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Susanto (2018) menjelaskan hasil belajar sebagai perubahan yang diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar, yang mencakup berbagai aspek kemampuan. Dalam penelitian ini, instrumen tes terutama memberikan informasi tentang hasil belajar pada aspek kognitif. Oleh sebab itu, peningkatan skor posttest dan N-Gain dapat digunakan untuk menjelaskan perkembangan penguasaan materi PAI, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan sikap keagamaan atau keterampilan praktik ibadah tanpa instrumen pengukuran yang secara khusus menilai aspek tersebut. Pembedaan ini penting agar interpretasi hasil penelitian tetap sesuai dengan kemampuan instrumen yang digunakan.

Hasil penelitian memberikan bukti empiris bahwa penerapan TGT berbantuan COC berpotensi menjadi alternatif pembelajaran PAI yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional pada konteks kelas yang diteliti. Implikasi praktisnya adalah guru dapat mempertimbangkan penggunaan turnamen akademik dan media tantangan pembelajaran untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, dengan tetap memastikan bahwa kompetisi berlangsung secara sehat, seluruh peserta didik memperoleh kesempatan berpartisipasi, dan aktivitas permainan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Dalam implementasinya, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan capaian pembelajaran, menyediakan kesempatan diskusi sebelum turnamen, serta memberikan pembahasan jawaban agar peserta didik tidak hanya berorientasi pada kemenangan, tetapi juga memahami materi secara mendalam.

Meskipun demikian, temuan penelitian perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan desain quasi-experiment yang menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol tanpa penempatan peserta secara acak. Kesetaraan nilai rata-rata pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif berdekatan secara deskriptif, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa kedua kelompok sepenuhnya setara dalam seluruh karakteristik yang relevan. Selain itu, jumlah data valid yang dilaporkan untuk kelas eksperimen perlu dijelaskan secara konsisten karena tabel menunjukkan 30 data valid dan 4 data hilang. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih beragam, melaporkan karakteristik kelompok secara lebih terperinci, serta menguji penerapan TGT dan media COC secara terpisah untuk mengidentifikasi kontribusi masing-masing komponen. Pengukuran retensi materi dan keterlibatan peserta didik juga dapat dilakukan untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar bertahan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan mempertimbangkan aspek tersebut, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih interaktif sekaligus membuka ruang pengujian lebih lanjut terhadap efektivitasnya dalam konteks pendidikan yang berbeda.

5. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi "Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*". Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7601 yang termasuk kategori tinggi, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 0,3495 dengan kategori sedang. Hasil tersebut juga diperkuat oleh uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Clash Of Champions (COC) berpengaruh terhadap proses pembelajaran lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga hasil belajar meningkat. Oleh karena itu, model dan media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Referensi

Fatimah, R. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melalui Permainan Cerdas Cermat terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Skripsi*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Fauziah, Fitriani, I., Alwi, N., & Syam, S. (2025). Urgensi Kecerdasan Emosional (Emotional Intelligence) dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Jenjang Sekolah Dasar:

Tinjauan Teoritis dan Implikasinya dalam Praktik Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(4), 11.

Hariyanto, A. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.

Hastuti, Y., & Rahmawati, F. P. (2026). Game Based Learning Terintegrasi Clash Of Champions (COC) Sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *15*(1).

Melati, R., Akmal, A. U., Amini, R., & Media, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Clash Of Champions Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD. *Edu Research*, *6*(2).

Nasution, W. N. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Perdana Publishing.

Nurpatriani, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis web game bamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). *Skripsi*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Nursamsiyah, P., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 16. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *4*(3).

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2*(2), 188–201.

Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD Press.

Sajidah, H. (2024). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Media Papan Bingo terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Zat dan Perubahannya Kelas VII MTs Al-Hikmah Demak Tahun Pelajaran 2024/2025. *Skripsi*. UIN Salatiga.

Santoso, L. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Firdaus pada Materi Makanan, Zat Aditif dan Sistem Pencernaan. *Skripsi*. IAIN Metro.

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. CV. Agrapana Media.

Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV. Afasa Pustaka.

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, *2*(2), 215–226.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.

Susanto, P. (2018). *Belajar Tuntas (Filosofi, Konsep dan Implementasi)*. Bumi Aksara.

Suseno, & Saputra, D. (2025). Teknik Penyusunan Tes Hasil Belajar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *5*(3), 7502–7512.

Syakuran, M. A. (2025). Penerapan Model TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Game Chempion Board pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---