

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI M.Ts P3A
GUPPI RANGAS**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

RATNA

NIM: 10156121097

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**


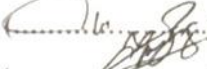



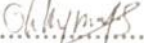
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas” yang disusun oleh RATNA, NIM. 10156121097, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah di uji dan dipertanggung jawabkan dalam sidang Munaqasyah yang pada hari Rabu, 20 Agustus 2025 bertepatan dengan tanggal 26 Safar 1447 H, dinyatakan telah dapat di terima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 06 Oktober 2025

14 Rabi’ul Awwal 1447 H.

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Hj. Zulfiana Sunusi, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Pembimbing I	: Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.	(..... )
Pembimbing II	: Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.	(..... )
Penguji I	: Dr. H. Suddin Bani, M. Ag.	(..... )
Penguji II	: Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.	(..... )

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.
NIP: 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **RATNA NIM : 10156121097**. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.


Majene, 31 Juli 2025

Pembimbing I



Kamsi, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198411102019031007

Pembimbing II



Ahmad Ridhai Azis, M. Pd
NIP. 199110012020121019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna
NIM : 10156121097
Tempat, Tanggal Lahir : Ujung Pappang, 01 Juli 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Ujung Pappang, Kec. Campalagian, Kab. Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat
Judul : Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di M.Ts P3A Guppi Rangas

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 15 Agustus 2025

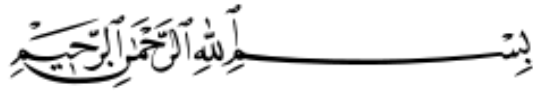
Penulis



Ratna

NIM: 10156121097

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas* dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

Dengan ini penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar, Ibunda Risma dan Ayahanda Saiful, selaku orang tua penulis yang telah mengikhlaskan pengorbanannya dalam memelihara, mendidik, membimbing, serta mendoakan penulis sejak kecil hingga saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. **Prof. Dr. Hj. Wasilah Sahabuddin, ST.MT.**, Ketua STAIN Majene, beserta para Wakil Ketua yang telah memberikan kebijakan demi kemajuan kampus.

2. **Dr. Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.** Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.
3. **Darwis, S.Si., M.Si.** dan **Muhammad Saddang, M.Pd.**, Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. **Kamus, Lc., S.H., S.Pd.I., M.Pd.** dan **Ahmad Ridhai Azis, M. Pd**, selaku pembimbing I dan II, atas bimbingan yang tidak hanya akademis, tetapi juga penuh nilai kesabaran, ketekunan, dan ketulusan.
5. **Dr.H. Suddin Bani, M.Ag** dan **Ibu Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.**, selaku penguji I dan II, yang telah memberikan masukan, kritik, saran, dan arahan yang membangun.
6. Seluruh **Dosen dan Staf Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.**
7. Teman-teman **KKN/PPL Terpadu SMAN 1 Pamboang angkatan ke-V** tahun 2024.
8. Seluruh teman seangkatan Prodi PAI angkatan 2021, khususnya kelas TP.3.
9. Sahabat-sahabat terdekat: **Saiful Amri, Nur Insani, Alma Mutia, Rahmat Kurniawan, Mega Wati. H, Nur Adila, Harianti, Wiwi Grina, Tazkia Nur.**
10. Kakakku tercinta, **Marina, Abdul Karim**, Terima kasih atas segala bantuan, baik materi, semangat, doa, maupun kasih sayang. Semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan keberkahan dan kebahagiaan.
11. Adikku tersayang, **Nisma**, yang sedang menempuh pendidikan. Semoga langkah-langkahmu selalu diberkahi.
12. Tak lupa, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang dalam-dalamnya kepada seseorang yang tidak dapat disebutkan namanya. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, doa', dan perhatian yang telah diberikan selama

proses penyusunan skripsi ini. Kehadirannya menjadi sumber kekuatan dan motivasi tersendiri bagi saya untuk terus berjuang dan tidak menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Setiap dorongan, nasehat, dan semangat yang diberikan telah membantu saya melewati berbagai tantangan dan rasa lelah selama proses ini. Saya sangat bersyukur atas setiap langkah dan perjuangan yang telah saya jalani tak lepas dari peran dan dukungan darinya. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari maha kuasa.

13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, dukungan, dan perhatian yang telah diberikan selama masa perkuliahan

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Majene, 15 Agustus 2025

Penulis

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Ratna', with a horizontal line extending to the right.

Ratna

NIM: 10156121097

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Hipotesis	9
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	9
E. Kajian Pustaka	11
F. Tujuan Penelitian	14
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	15
A. Model Pembelajaran Teams Games Tournament	15
B. Hasil Belajar Akidah Akhlak.....	22
C. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	32
B. Pendekatan Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33
D. Metode Pengumpulan Data	34

E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Validasi dan Realitas Instrumen.....	35
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMPIRAN	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagan Kerangka Pikir	31
Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	33
Tabel 3.2 Populasi	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen	36
Tabel 3.4 Hasil Uji Realibilitas Instrumen	38
Tabel 3.5 Skor Nilai Peserta Didik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	39
Tabel 3.6 Klasifikasi Normalisasi Gain	40
Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Peserta Didik	42
Tabel 4.2 Hasil Nilai Pre-test Sebelum Penerapan Model Pembelajaran TGT	44
Tabel 4.3 Distribusi Kategori Pre-test Skor Hasil Belajar Peserta Didik	45
Tabel 4.4 Hasil Nilai Skor Post-test Peserta Didik Setelah Menerapkan Model TGT	46
Tabel 4.5 Distribusi Kategorisasi Post-test Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas	48
Tabel 4.6 Nilai N-Gain Pre-test dan Post-test	49
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai N-Gain Pre-test dan Post-test	50
Tabel 4.8 Uji Normalitas	52
Tabel 4.9 Uji Wilcoxon	53
Tabel 4.10 Statistics	53

ABSTRAK

Nama : **Ratna**
Nim : 10156121097
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : *Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas*

Skripsi ini membahas tentang efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX A di M.Ts P3A Guppi Rangas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji: (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas; (2) Apakah model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas dengan jumlah 23 orang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji normalitas dan uji Wilcoxon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 76,21 dan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT, hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata post-test sebesar 93,31; (2) hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Model Pembelajaran Kooperatif.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses atau upaya yang dilakukan untuk mendorong munculnya perilaku belajar pada peserta didik, serta membantu seseorang dalam mencapai pemahaman dan penguasaan pengetahuan. Pembelajaran juga menjadi upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan efektif, pendidik perlu memahami berbagai teori belajar yang dapat dijadikan landasan dalam pelaksanaannya.¹

Pemahaman terhadap konsep pembelajaran yang efektif ini telah diatur secara jelas dalam regulasi pendidikan nasional. Pentingnya pembelajaran yang berkualitas telah ditegaskan dalam regulasi pendidikan nasional. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat (1) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.²

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mengaktifkan peserta didik dan mengembangkan berbagai dimensi potensi yang dimilikinya.

¹ Muhammad Minan Chusni dkk, *Strategi Belajar Inovatif* (Grup Penerbitan CV. Pradina Pustaka Grup, 2021), h. 3.

² Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab 1, Pasal 1, Ayat 1, (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003), h. 2.

Mencapai tujuan pembelajaran yang efektif tersebut, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat krusial. Penting untuk memahami bahwa dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pengelolaan kelas yang bertanggung jawab menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Guru tidak hanya mentransfer ilmu yang sudah dimilikinya, namun membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya secara mandiri. Secara umum, guru memiliki dua peran utama yang dapat menjadi tantangan, yaitu dalam aspek pengajaran dan pengelolaan kelas. Peran pertama berkaitan dengan aktivitas mengajar, di mana guru berperan aktif membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran; peran kedua berhubungan dengan pengelolaan kelas, yakni menciptakan dan menjaga lingkungan belajar yang kondusif agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan efisien.³

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran ini mendapat landasan yang kuat dalam ajaran Islam. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam pencapaian tujuan pendidikan yang optimal memerlukan keterlibatan aktif dari dua pihak utama yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pelajar. Pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS.An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Terjemahan Bahasa Mandar :

Sioi (peroi rupa tau) lao di tangalalang puangmu sawa' hikmah (pau parua) anna pe'guruang iya macoa anna sakka'i ise'iya cara macoa. Sitonganna puangmu iyamo kaminang ma'issang di to pusa di tangalalang-Nya anna iya (puang) kaminang ma'issang to mallolongan patiroang

³ Kamal, M. *Guru: Suatu Kajian Teoretis dan Praktis* (Bandar Lampung: Aura, CV. Anugrah Utama Raharja, 2019), h. 2

Terjemahan:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.⁴

Ayat tersebut memberikan pedoman bagi guru dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator pembelajaran. Kata “hikmah” dalam ayat ini dapat diartikan sebagai kemampuan guru untuk memahami karakteristik peserta didik dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Sedangkan “pengajaran yang baik” mengisyaratkan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.⁵

Berdasarkan nilai-nilai pendidikan dalam Al-Qur’an tersebut, dalam aspek pembelajaran guru merupakan bagian penting dari lingkungan belajar. Oleh karena itu, tugas utama guru adalah memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat terjadi secara efektif. Sebagai fasilitator, guru tidak mendominasi kegiatan pembelajaran, melainkan berperan sebagai motivator yang membangun aktivitas belajar peserta didik.⁶ Sebagai fasilitator pendidikan guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai objektif yang ditentukan (aspek kognitif), mengalami perubahan sikap, serta mengembangkan keterampilan.⁷

Meskipun telah ada pedoman yang jelas mengenai peran guru dalam pembelajaran, realitas di lapangan menunjukkan masih banyak tantangan yang dihadapi. Realitas pendidikan saat ini menunjukkan bahwa banyak peserta

⁴ Muh. Idam Khalid Bodi, *Koroang Mala'bi*, (Makassar: Direktorat Jendral Bimas Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), h. 479.

⁵ Riskan Junaidi dkk, “Tinjauan terhadap Surat Al-Maidah ayat 67 dan Surat An-Nahl ayat 125 tentang Metode Pendidikan dalam Al-Qur’an”, *Journal of Multidisciplinary on Sosial and Technology*, Vol.2, No.3, 2024, h 37.

⁶ Siti Nurhasanah dkk, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Edu Pustaka, 2019), h. 14.

⁷ Siti Nurhasanah dkk, *Strategi Pembelajaran*, h. 4.

didik mengalami kendala dalam aktivitas belajarnya. Sehingga berakibat pada rendahnya prestasi belajar dan munculnya perubahan perilaku yang tidak sesuai dengan partisipasi yang diperoleh. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan ialah kurang motivasi, rendahnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta metode pengajaran yang kurang menarik sering kali menjadi hambatan dalam meningkatkan hasil belajar.⁸

Temuan penelitian terdahulu turut memperkuat gambaran permasalahan pembelajaran yang terjadi secara umum. Penelitian Ni Wayan Lasmini menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar kurang optimal disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa adanya metode pembelajaran yang bervariasi dan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak aktif dalam interaksi edukatif di kelas.⁹ Situasi serupa juga terjadi di lokasi penelitian ini, pada mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas bahwa beberapa peserta didik menunjukkan hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di M.Ts P3A Guppi Rangas, ditemukan bahwa hanya 12 dari 23 peserta didik kelas IX A yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Rata-rata nilai kelas hanya berada pada rentang 60-65, yang jauh dari target. Data dari Pemerintah Kabupaten Majene yang tercantum dalam Peraturan Bupati Majene Nomor 10 tahun 2022 menunjukkan bahwa Angka Partisipasi Murni (APM) pada jenjang SMP/M.Ts di Kabupaten Majene tahun 2020 masih berada di angka 71,81, yang mencerminkan

⁸ Mujhirul Iman, *Diagnosis Kesulitan Belajar* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024), h. 2.

⁹ Ni Wayan Lasmini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tatura", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol.4, No.4, 2019, h 330.

masih rendahnya partisipasi peserta didik pada jenjang pendidikan menengah pertama.¹⁰

Hasil wawancara dengan guru PAI di M.Ts P3A Guppi Rangas mengungkapkan bahwa salah satu faktor penyebab hasil belajar peserta didik tidak optimal adalah keberagaman kondisi psikologis atau kemampuan kognitif peserta didik. sebagian peserta didik memiliki kemampuan berpikir cepat dalam memahami materi, sementara sebagian lainnya membutuhkan pengulangan penjelasan untuk memahami materi yang sama, Selain itu, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan kurang interaktif, sehingga peserta didik kurang fokus dan tidak memiliki motivasi untuk belajar, dan peserta didik sering bermain di dalam kelas pada saat jam pelajaran, serta peserta didik sering bolos di jam pelajaran berlangsung.

Menghadapi berbagai permasalahan pembelajaran tersebut, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang dapat memberikan solusi komprehensif. Menanggapi fenomena ini, peneliti tertarik mengeksplorasi potensi positif peserta didik yang menunjukkan kecenderungan bermain selama jam pelajaran berlangsung. Perilaku ini bukan sebagai hambatan melainkan potensi yang dapat dimanfaatkan. Oleh karena itu, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi. Model ini bertujuan mengarahkan antusiasme peserta didik dalam aktivitas belajar yang terstruktur, sehingga peserta didik lebih fokus mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu selaras dengan materi ajar yang disampaikan, dan

¹⁰ Pemerintah Kabupaten Majene, *Peraturan Bupati Majene Nomor 10 Tahun 2022 tentang Rencana Aksi Daerah Pengarusutamaan Gender Kabupaten Majene Tahun Anggaran 2022-2026* (Majene: Pemerintah Kabupaten Majene, 2022), h. 6.

model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, agar pembelajaran benar-benar efektif dalam menghasilkan pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Gagne dalam Agus Purwono bahwa diperlukan perancangan lingkungan eksternal yang tidak hanya mendukung proses internal dalam setiap peristiwa belajar, melainkan juga mempertimbangkan keterpaduan antara tujuan, materi, dan model pembelajaran.¹¹

Pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran menjadi landasan teoretis untuk memilih model TGT. Anita Lie dalam Wirawan Fadly mengungkapkan bahwa jenis pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pelaksanaannya. Salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung prinsip tersebut ialah model TGT.¹² Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Keunggulan model TGT dalam meningkatkan minat belajar peserta didik telah didukung oleh teori pembelajaran kooperatif. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Robert Slavin, TGT dapat memodifikasi minat belajar peserta didik dalam belajar. Penyebabnya adalah model pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada belajar secara kelompok, melainkan juga menciptakan kompetisi antar tim yang mengharuskan setiap peserta didik berperan secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, fungsi dari pembelajaran TGT adalah mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif, sehingga dapat membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran.¹³

¹¹ Agus Purnomo dkk, *Pengantar Model Pembelajaran*, (Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha, 2022), h. 19.

¹² Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2022), h. 187.

¹³ Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, h. 186.

Karakteristik dan tahapan pelaksanaan model TGT memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan atau ras yang berbeda. Selanjutnya, menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), dan kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi/turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*).¹⁴

Efektivitas model TGT tidak hanya didukung secara teoretis, tetapi juga telah terbukti melalui berbagai penelitian empiris. Mengingat urgensi pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, model TGT dipilih karena terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik melalui suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Keefektifan model ini telah didukung oleh temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu. Penerapan model TGT pada mata pelajaran Akidah Akhlak telah menunjukkan hasil positif di beberapa sekolah salah satunya ialah sekolah MAN 1 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Solichin, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 80% setelah menerapkan model TGT.¹⁵

Relevansi model TGT dengan karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak memberikan dasar yang kuat untuk penerapannya dalam penelitian ini. Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu serta analisis kondisi pembelajaran di lokasi penelitian, ditemukan peluang untuk menerapkan model TGT sebagai solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mata pelajaran Akidah Akhlak dipilih

¹⁴ Nurdyansyah dkk, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h. 78.

¹⁵ Solichin, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi ayo Bertauhid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Tanjung Jabung Timur", *Jurnal Literasiologi*, Vol.10, No.2, 2023, h. 78.

karena berperan dalam membentuk karakter peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah dan adab berdasarkan ajaran Islam. Mengingat pentingnya kekuatan akidah bagi setiap mukmin, diperlukan upaya yang tepat untuk meningkatkan keyakinan serta memudahkan penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti TGT diharapkan dapat memperkuat pemahaman serta pengalaman akidah peserta didik secara lebih efektif.¹⁶

Berdasarkan berbagai pertimbangan teoretis dan empiris tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan. Melihat dari penelitian sebelumnya menggunakan model pembelajaran TGT peneliti semakin yakin untuk menerapkan model pembelajaran ini. Adanya penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang akan peneliti kaji yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas?
2. Apakah model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas?

C. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Model pembelajaran TGT tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas.

¹⁶ Abdurrohik dkk, *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementrian Agama, 2014), h 8.

H₁ : Model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan, penulis memiliki dugaan sementara bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas. Dugaan ini sejalan dengan hipotesis alternatif (H₁) yang telah diajukan, namun untuk membuktikan kebenarannya secara ilmiah perlu dilakukan penelitian langsung di sekolah yang bersangkutan.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok dimana nantinya para peserta didik akan saling memberikan pendapat satu sama lain. Adapun tahapan dalam model pembelajaran TGT ialah dimana guru menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik memperhatikan penjelasan guru. Selanjutnya, peserta didik akan dibagi dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang untuk berdiskusi dan saling membantu memahami materi yang telah disampaikan.

Setelah diskusi kelompok selesai, pembelajaran berlanjut ke tahap permainan akademik dimana setiap peserta didik berkompetisi secara individual mewakili kelompoknya. Hasil dari permainan ini kemudian ditindak lanjuti dengan turnamen antar kelompok, peserta didik berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Akhir pembelajaran kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan berdasarkan rata-rata perolehan poin turnamen dari seluruh anggota kelompoknya.¹⁷

¹⁷ Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, h. 188.

b. Hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran atau pikiran. Ranah kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual.

Hasil belajar di ukur menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti dari buku paket disekolah kemudian diberikan sebelum perlakuan (Pretest) dan setelah perlakuan (Posttest). Efektivitas pembelajaran ditentukan berdasarkan perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran TGT dengan tetap memperhatikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

2. Ruang Lingkup

a. Variabel Independen (V1)

Model Pembelajaran TGT ini pertama kali dikembangkan oleh David de Vries and Keith Edward, yang selanjutnya disempurnakan oleh David de Vries dan Robert Edward Slavin. Model TGT adalah metode pembelajaran yang menggunakan sistem pertandingan atau turnamen antar kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam, mulai dari tinggi hingga rendah. Turnamen ini dilaksanakan dengan bimbingan guru sebagai fasilitator pembelajaran.¹⁸

b. Variabel Dependen (V2)

Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksud dalam penelitian ini hanya terkait dengan pengetahuan (Kognitif).¹⁹

¹⁸ Sulaiman dkk, *Metode & Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi dan Perkembangannya)*. (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), h. 116.

¹⁹ Diana Widhi Rachmawai dkk, *Teori & Konsep Pedagogik*, (Cirebon: Penerbit Insania, 2021), h 50.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, peneliti membahas cara meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Kajian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arisman Usman Aje (2022), berjudul “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*”.²⁰ Penelitian tersebut menggunakan dua model pembelajaran dikombinasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu disebabkan oleh struktur STAD dan TGT yang menerapkan pembelajaran kelompok, dimana terdapat diskusi, kuis, dan permainan sebagai bagian dari proses belajar. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Namun, terdapat beberapa perbedaan, salah satunya terletak pada mata pelajaran yang di kaji. Penelitian Arisman Usman Aje berfokus pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini membahas Akidah Akhlak. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada jenjang pendidikan yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya dilakukan pada tingkat SD, sementara penelitian ini diterapkan pada jenjang M.Ts
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Yulias Tini (2023), dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Mata Pelajaran PKn*”.²¹ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

²⁰ Arisman Usman Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. (Padang: CV. Azka Pustaka, 2022), h. 8.

²¹ Sri Yulias Tini, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT pada Mata Pelajaran PKn”, *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni*, Vol.2, No.1, 2023, h. 29.

model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 6 Muaro Bungo. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada pembahasan penelitian ini yaitu model pembelajaran TGT. perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang dimana penelitian yang dilakukan oleh Sri Yuliastini menggunakan Mata pelajara PKn. Selain itu pada metode yang digunakan penelitian tersebut yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan eksperimen.

3. Jurnal Puja Nur Fadila dkk (2023), dengan judul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Teams games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD*”.²² Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X terhadap Variabel Y. Namun, hasil pengujian analisis juga adanya perbedaan rata-rata skor pemahaman konsep berdasarkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian tersebut juga diperoleh tidak adanya interaksi model TGT dan motivasi belajar terhadap kemampuan pemahaman. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada pendekatan kuantitatif. Perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada variabel Y yang dimana penelitian tersebut membahas tentang Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD, sedangkan penelitian ini membahas hasil belajar peserta didik di M.Ts.
4. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Afifah Khonsa Nazari dkk (2024), yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games*

²² Puja Nur Fadila dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams games Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.5, No.2, 2023, h 1480.

Tournament) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03".²³ Hasil pada penelitian tersebut ditemukan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan model pembelajaran yaitu TGT. perbedaan dari penelitian tersebut terletak pada pendekatan penelitian yang dimana penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan eksperimen. Penelitian ini juga membahas hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sedangkan penelitian sebelumnya hanya berfokus pada keaktifan belajar matematika.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan model pembelajaran TGT mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas.

²³ Afifah Khonsa Nazari, Suharyanto, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03", *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol.4, No.2, 2024, h. 174.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pola ini menggambarkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Pelaksanaan model pembelajaran mencerminkan karakteristik khusus dari berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.¹

Sejalan dengan definisi tersebut, Trianto menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah salah satu cara untuk merancang proses pedagogik agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, tanpa memaksa peserta didik untuk mengikuti intervensi dari guru. Model pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan peserta didik.²

Pada penerapannya, model pembelajaran pada umumnya merupakan pola perilaku pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebagai kerangka kerja konseptual model pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu merancang kurikulum

¹ Ujang S. Hidayat, *Model-Model Pembelajaran Efektif* (Sukabumi: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi, 2016), h. 67.

² Dasep Bayu Ahyar dkk, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Pradina Pustaka, 2021), h. 5.

jangka panjang, mengembangkan sumber-sumber pengajaran yang sesuai, serta mengarahkan proses pembelajaran baik didalam kelas maupun dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran menyediakan beragam metode yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dengan memperhatikan kebutuhan khusus peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.³

Melihat dari berbagai aspek tersebut, dapat ditekankan bahwa model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Model pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam proses mengajar, tetapi juga mendukung peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan secara konseptual melalui pengolahan data yang terorganisir. Selain itu, model pembelajaran memberikan keleluasaan bagi guru untuk memilih model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran.⁴

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Joyce dan Weil mengatakan sebagaimana yang dikutip oleh Rita Rahmaniati bahwa setiap model belajar mengajar atau model pembelajaran harus memiliki 4 unsur sebagai berikut:

a. Sintak (Tahap-Tahap)

Langkah-langkah dalam penerapan suatu model pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan terarah.

b. Sistem Sosial

Peserta didik saling berinteraksi satu sama lain karena atmosfer kelas bersifat kooperatif.

³ Ina Magdalena, dkk, *Konsep Model Pembelajaran*, Sindoro Cendekia Pendidikan, 2024, h 10.

⁴ Rahma Ashari Hamzah, dkk, *Strategi Pembelajaran Abad 21*, (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2024), h. 1.

c. Peran Guru

Guru bertugas untuk memantau bagaimana peserta didik memproses informasi, membimbing dan membina peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

d. Sistem Dukungan

Penerapan suatu model pembelajaran tentunya harus didukung dengan konsep-konsep yang relevan agar terjadi kesesuaian dengan pendekatan model pembelajaran yang diterapkan.

Keempat unsur yang menjadi karakteristik model pembelajaran menunjukkan pentingnya sintak sebagai komponen. Sintak menggambarkan urutan alur dan tahapan keseluruhan dalam penerapan model tersebut, serta menunjukkan dengan jelas kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik.⁵

3. Gambaran Tentang *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins yang kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yakni strategi pembelajaran yang berfokus pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Model ini, setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Keaktifan peserta didik menjadi aspek utama untuk berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok serta saling mendukung dalam memahami materi yang dipelajari.⁶ Terdapat beberapa jenis model pembelajaran

⁵ Rita Rahmaniati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), h. 3.

⁶ Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"* (Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), h. 12.

kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun pengertian dari model TGT ialah model yang menggunakan pertandingan secara akademik, seperti aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, ke jujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁷

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok dengan peran dan tanggung jawab masing-masing. Salah satu jenisnya, TGT mengintegrasikan permainan akademik untuk membuat belajar lebih menyenangkan serta menumbuhkan tanggung jawab, ke jujuran, kerja sama, dan persaingan sehat.

Model pembelajaran TGT ini terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournamen*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Adapun karakteristik dari model TGT ini adalah peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan berpartisipasi dalam games tournamen melawan tim lain. Tim dengan skor tertinggi diakhiri permainan akan mendapatkan penghargaan.⁸

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), dan kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi/turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*).⁹

⁷ Aprido B Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Cipondoh, Tangerang: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), h. 87.

⁸ Aprido B Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, h. 92.

⁹ Nurdyansyah dkk, *Inovasi Model Pembelajaran*, h. 78.

Namun, pada sumber lain terdapat dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah model TGT sebagai berikut:

a. Pra Kegiatan Pembelajaran

1) Materi

Materi dalam model pembelajaran TGT disusun khusus untuk aktivitas belajar kelompok. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan lembar kerja berisi materi yang akan dipelajari serta lembar jawabannya. Selain itu, guru menyiapkan soal-soal untuk turnamen.

2) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok

Guru perlu membagi peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok dengan kemampuan yang beragam. Pertama, pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik berdasarkan kemampuan akademik, baik dari yang tertinggi ke terendah maupun sebaliknya. Selanjutnya, daftar peserta didik yang telah diurutkan dibagi ke dalam lima kategori: tinggi, sedang dan rendah. Agar lebih seimbang, setiap kelompok harus memiliki variasi dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang. Pada proses kerja kelompok, guru berperan sebagai fasilitator yang siap membantu jika ada pertanyaan terkait lembar kerja. Setelah 40 menit, kegiatan diakhiri dengan validasi kelas, yaitu mencocokkan hasil kerja kelompok secara bersama-sama untuk memastikan pemahaman yang benar.¹⁰

¹⁰ Aprido B Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, h. 93.

b. Detail Kegiatan Model Pembelajaran TGT

1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. Saat pembelajaran di kelas guru sudah mempersiapkan *work sheet* soal turnamen.

2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar peserta didik mempunyai bekal untuk melaksanakan diskusi dengan kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

3) Belajar kelompok

Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota, dengan mempertimbangkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Kelompok ini, peserta didik akan mendalami materi, berdiskusi, dan saling memperbaiki pemahaman. Kelompok memiliki peran penting dalam model TGT, karena dapat mendorong kerja sama dan tanggung jawab diantara anggotanya dalam menyelesaikan tugas. Mengalami kesulitan, peserta didik diperbolehkan untuk meminta bantuan dari guru. Akhir sesi belajar kelompok, perwakilan dari setiap kelompok akan menyampaikan hasil diskusi, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu kelompok dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

4) Validitas kelas

Guru menginstruksikan setiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang telah didiskusikan, kemudian merangkum jawaban dari masing-masing kelompok untuk dibahas bersama.

5) Turnamen

Sebelum turnamen dimulai guru membagi peserta didik ke dalam kelompok turnamen berdasarkan tingkat keunggulan peserta didik. Setelah pembagian selesai, guru membagikan satu set soal turnamen yang mencakup kartu soal, lembar jawaban serta lembar skor turnamen.¹¹

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan dari model pembelajaran TGT sebagai berikut:

- a. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas;
- b. Mendorong peserta didik untuk bersikap sosial;
- c. Membantu peserta didik lebih fokus dalam menyelesaikan tugas;
- d. Menanamkan sikap terbuka dalam menerima perbedaan;
- e. Mengajarkan nilai kepedulian, toleransi dan kerja sama;
- f. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- g. Memperbaiki sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹²

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran TGT juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- a. Pembagian tim berdasarkan tingkat akademik peserta didik, baik berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah, sering kali menjadi tantangan.
- b. Guru perlu mengelola dan mengevaluasi jalannya diskusi dengan efektif agar proses pembelajaran berlangsung lancar.¹³

¹¹ Aprido B Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, h. 95.

¹² Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*, h. 20.

¹³ Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*, h. 21.

B. Hasil Belajar Akidah Akhlak

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.¹⁴

Proses belajar diperlukan suatu metode untuk menilai efektif dan keberhasilannya. Oleh karena itu, Evaluasi dalam Pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menilai pelaksanaan suatu kegiatan serta mengidentifikasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah tercapai. Evaluasi hasil belajar merupakan proses yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵

Evaluasi dalam pembelajaran tidak hanya menilai prosesnya, tetapi juga hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Lebih jelasnya, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku dalam domain tertentu pada diri peserta didik, di mana perubahan tersebut terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan yang diinginkan.¹⁶ Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi sebagai dampak dari proses pembelajaran yang mencakup salah satu aspek yaitu kognitif. Selain itu, hasil belajar juga merupakan evaluasi menyeluruh terhadap pembelajaran yang digunakan untuk mengukur tingkat ke mahiran

¹⁴ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), h. 6.

¹⁵ Syaputra Artama dkk, *Evaluasi Hasil Belajar* (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), h. 19.

¹⁶ Sudirman, Burhanuddin, Fitriani, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Purwokerto Selatan, Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024), h. 28.

dan pemahaman peserta didik terhadap perubahan dalam tugas yang dikerjakan.¹⁷

Memahami lebih lanjut mengenai hasil belajar, teori kognitif menjelaskan bagaimana proses berpikir dan pemahaman berperan dalam perubahan pengetahuan peserta didik. Hasil belajar kognitif menurut taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dibedakan menjadi dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan (*the knowledge dimension*) dan dimensi proses kognitif (*the cognitive process dimension*).¹⁸ Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar yang suatu proses tersebut terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan dan nilai sikap yang bersifat relatif.¹⁹

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor Internal (dalam) mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan kesehatan agar peserta didik dapat belajar secara efektif, penting untuk memprioritaskan kesehatan dengan menjaga pola kerja, tidur, asupan makanan, olahraga, dan kesehatan mental secara konsisten. Selain itu, faktor psikologis seperti pemahaman, persepsi, motivasi, bakat, ke matangan, kesiapan, dan kelelahan juga memengaruhi proses belajar peserta

¹⁷ Diana Widhi Rachmawai dkk, *Teori & Konsep Pedagogik*, (Cirebon: Penerbit Insania, 2021), h 50.

¹⁸ Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), h. 9.

¹⁹ Sudirman, Burhanuddin, Fitriani, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, h. 121.

didik. Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kelelahan mental dan fisik.²⁰

- b. Faktor Eksternal (Luar) terdiri dari dua aspek utama. Pertama, faktor yang berkaitan dengan kelompok sosial, meliputi perilaku antar anggota, hubungan interpersonal, kondisi keluarga, pola asuh orang tua, dan latar belakang budaya. Kedua faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, mencakup kualitas pengajaran guru, metode pembelajaran, penggunaan alat peraga, penerapan disiplin, interaksi guru dan peserta didik, pengaturan waktu belajar, serta standar kurikulum yang terlalu tinggi.²¹
- c. Faktor pendekatan belajar meliputi antara lain:
 - 1) Tujuan Pembelajaran;
 - 2) Metode Belajar Peserta Didik;
 - 3) Media Belajar;
 - 4) Waktu Belajar;
 - 5) Motivasi Belajar;
 - 6) Latihan dan Ulangan;
 - 7) Bahan Pelajaran;
 - 8) Sumber Belajar.²²

Berdasarkan uraian faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti ke pribadian, kondisi rohani, dan kesehatan jasmani. Selain itu, faktor eksternal seperti

²⁰ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), h. 58.

²¹ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*, h. 47.

²² Muhamad Samsudin, "faktor-faktor yang memengaruhi belajar", *Islamic Education Jurnal*, Vol.2, No.2, 2020, h. 178.

lingkungan sekitar, kondisi sekolah, dan masyarakat juga turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor memiliki dampak terhadap pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Indikator Hasil Belajar

Benjamin S.Bloom mengemukakan teori yang membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah ini memiliki indikator hasil belajar yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif merupakan aspek yang mencakup perubahan perilaku dalam berbagai situasi. Proses pembelajaran meliputi penerimaan stimulus, pengolahan informasi di otak, serta penyimpanan pengetahuan. Pencapaian dalam aspek ini memiliki tingkatan mulai dari yang sederhana hingga tahap yang paling kompleks, yaitu evaluasi.
- b. Ranah Afektif merupakan domain pembelajaran yang mencakup hasil belajar bertingkat, dimulai dari level dasar sampai tingkat tertinggi. Domain ini terkait dengan pembentukan nilai yang tercermin melalui sikap dan perilaku.
- c. Ranah Psikomotorik memiliki tingkatan pembelajaran yang tersusun secara berurutan, dimulai dari tahap sederhana hingga kompleks. Pencapaian tingkat tertinggi dalam ranah ini dapat diraih setelah peserta didik berhasil menguasai tahapan evaluasi sebelumnya.²³

Penelitian ini menekankan bahwa indikator hasil belajar yang menjadi fokus adalah hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Penilaian kognitif sangat penting untuk mengukur tingkat pemahaman

²³ Tasya Nabillah dkk, “ Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, *Prosiding Sesiomadika*, Vol.2, No.1, 2020, h. 660.

peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta menjadi acuan dalam merencanakan langkah pembelajaran berikutnya.

4. Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Salah satu aspek penting dalam model pembelajaran TGT adalah pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan rasa hormat yang berperan krusial dalam proses belajar peserta didik. Model ini juga membantu meningkatkan pemahaman serta kesadaran peserta didik mengenai pentingnya kolaborasi dalam mencapai tujuan kelompok dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang lebih berpusat pada guru, TGT mendorong partisipasi aktif peserta didik dan menekankan kerja sama selama pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dianggap lebih efektif dibandingkan metode konvensional, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁴

Sejalan dengan kajian-kajian peneliti terdahulu, seperti yang dikemukakan oleh Isfadilah Sukma Miranti, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan tersebut meningkat karena model tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai permainan, tantangan, serta belajar dalam kelompok.²⁵ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Novi Indah Lestari, hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Data yang dianalisis mengindikasikan bahwa penggunaan model ini memberikan pengaruh positif

²⁴ Muhammad Akbar Syafruddin dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Turnament*) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar", *Jendela Olahraga*, Vol.5, No.1, 2020, h. 57.

²⁵ Isfadilah Sukma Miranti, dkk, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga", *jurnal ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, Vol.9, No.4, 2023, h. 2656.

terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.²⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Made Ayu Pransisca juga menguji penerapan model pembelajaran TGT. Berdasarkan hasil pra-siklus, ditemukan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah model tersebut diterapkan.²⁷ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Sabar, yang menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPA. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana terlihat dari peningkatan skor evaluasi antara siklus I dan siklus II.²⁸ Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas. Penelitian ini juga bertujuan untuk menambah wawasan bagi peneliti serta menyempurnakan penerapan model TGT.

5. Pengertian Akidah Akhlak

Secara etimologis kata “Akidah” berasal dari istilah Arab “*aqadaya 'qidu-aqdan*”, yang mengandung arti ikatan perjanjian, keterkaitan dan kekokohan. Oleh karena itu, Akidah sering dipahami sebagai “sangkutan” atau “gantungan” bagi segala sesuatu yang diyakini. Istilah “Iman” atau “keyakinan” dalam penulisan teknis sering digunakan untuk menggambarkan Akidah. Secara terminologis Akidah mengacu pada keyakinan dalam hati seorang muslim yang menjadi inti dari ajaran Islam. Setiap muslim diwajibkan untuk memegang teguh Akidah sebagai bagian penting dari ke Imanannya.²⁹

²⁶ Novi Indah Lestari,dkk,”Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa”*jurnal pendidikan*, Vol.8, No.1, 2022, h. 27.

²⁷ Made Ayu Pransisca, Syaipul Pahru,”Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Landah”*Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, Vol.3, No.2, 2024, h. 81.

²⁸ Mutiara Sabar, Ismail, Andi Hermawati,”Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”*Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol.6, No.2, 2024, h. 321.

²⁹ Muhiyi Shubhie, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), h. 21.

Pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep Akidah dapat dicapai dengan mengetahui bahwa Akidah merupakan keyakinan yang kuat dan pasti tanpa sedikitpun keraguan bagi orang yang meyakinkannya. Akidah menjadi kebutuhan penting yang harus mengakar dalam hati dan jiwa agar dapat disebut sebagai keimanan yang kokoh dan tidak goyah oleh keraguan atau kebimbangan. Keyakinan yang mantap sepenuhnya bebas dari keraguan bahkan dalam diri orang yang menyadarinya dan harus selaras dengan apa yang diucapkan.³⁰

Sementara itu, dalam kajian terminologi Islam, Akhlak secara etimologis berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata *khuluq* atau *al-khuluq* yang memiliki arti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Secara hakikat *khulud* merujuk pada keadaan batin yang tertanam dalam jiwa dan menjadi bagian dari kepribadian, sehingga mendorong seseorang untuk bertindak secara spontan dan alami tanpa perlu direncanakan atau dipaksakan.³¹

Mengintegrasikan ke dua konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Akidah Akhlak adalah untuk membimbing peserta didik agar memahami, menghayati, dan beribadah kepada Allah, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini dicapai melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penerapan pengalaman dan pembiasaan.³²

6. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tujuan pendidikan Akidah Akhlak sejalan dengan tujuan umum Pendidikan Agama Islam (PAI), Menurut Abdullah dalam Rubini, tujuan umum PAI adalah untuk menegakkan nilai-nilai moral sesuai dengan kehendak

³⁰ Muhiyi Shubhie, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak*, h. 2.

³¹ Muhiyi Shubhie, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak*, h. 22.

³² Muhiyi Shubhie, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak*, h. 23.

Allah, serta mendorong manusia untuk mengejar tujuan hidup yang selaras dengan nilai-nilai ke manusiaan. Sebagai khalifah Allah tujuan utama manusia adalah untuk taat dan tunduk sepenuhnya kepada-Nya.³³

Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran Akidah Akhlak adalah untuk membentuk aqidah melalui pemberian pengetahuan, pengembangan pemahaman, penghayatan, pembiasaan, dan pengalaman peserta didik mengenai Akidah Akhlak. Harapannya, terbentuk manusia Muslim yang terus bertumbuh dalam keimanan dan ke takwaannya kepada Allah SWT. Tujuan lainnya adalah untuk mencetak generasi yang memiliki Akhlak mulia (akhlakul karimah) yang tercermin dalam kehidupan pribadi maupun sosial sebagai implementasi dari ajaran Islam.³⁴

Diantaranya cara atau metode yang bisa diterapkan adalah:

a. Melalui Pembiasaan dan Keteladanan.

Pembiasaan dan keteladanan itu bisa dimulai dari keluarga. Sehingga peran orang tua sangat penting agar akidah itu bisa tertanam didalam hati sanubari anggota keluarganya sedini mungkin. Keberhasilan penanaman akidah tidak hanya menjadi tanggung jawab guru saja akan tetapi menjadi semua pihak. Selain itu, pembiasaan hidup dengan kekuatan akidah harus dilakukan secara berulang-ulang (Istiqomah) agar semakin kuat keimanannya.

b. Melalui Pendidikan dan Pengajaran

Pendidikan keimanan memerlukan keterlibatan orang lain untuk menanamkan akidah di dalam hatinya. Penanaman kalimat yang baik seperti dua kalimat syahadat dan kalimat *la ilaha ill Allah* (tiada Tuhan selain Allah)

³³ Rubini, "Efektivitas Pembelajaran Aqidak Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Susunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta", *Humanika*, Vol.21, No.1, 2021, h. 87.

³⁴ Nadiya Pramesti dkk, "Penerapan Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Moralitas Siswa di MAN 1 Lamongan", *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, Vol.9, No.1, 2025, h. 41.

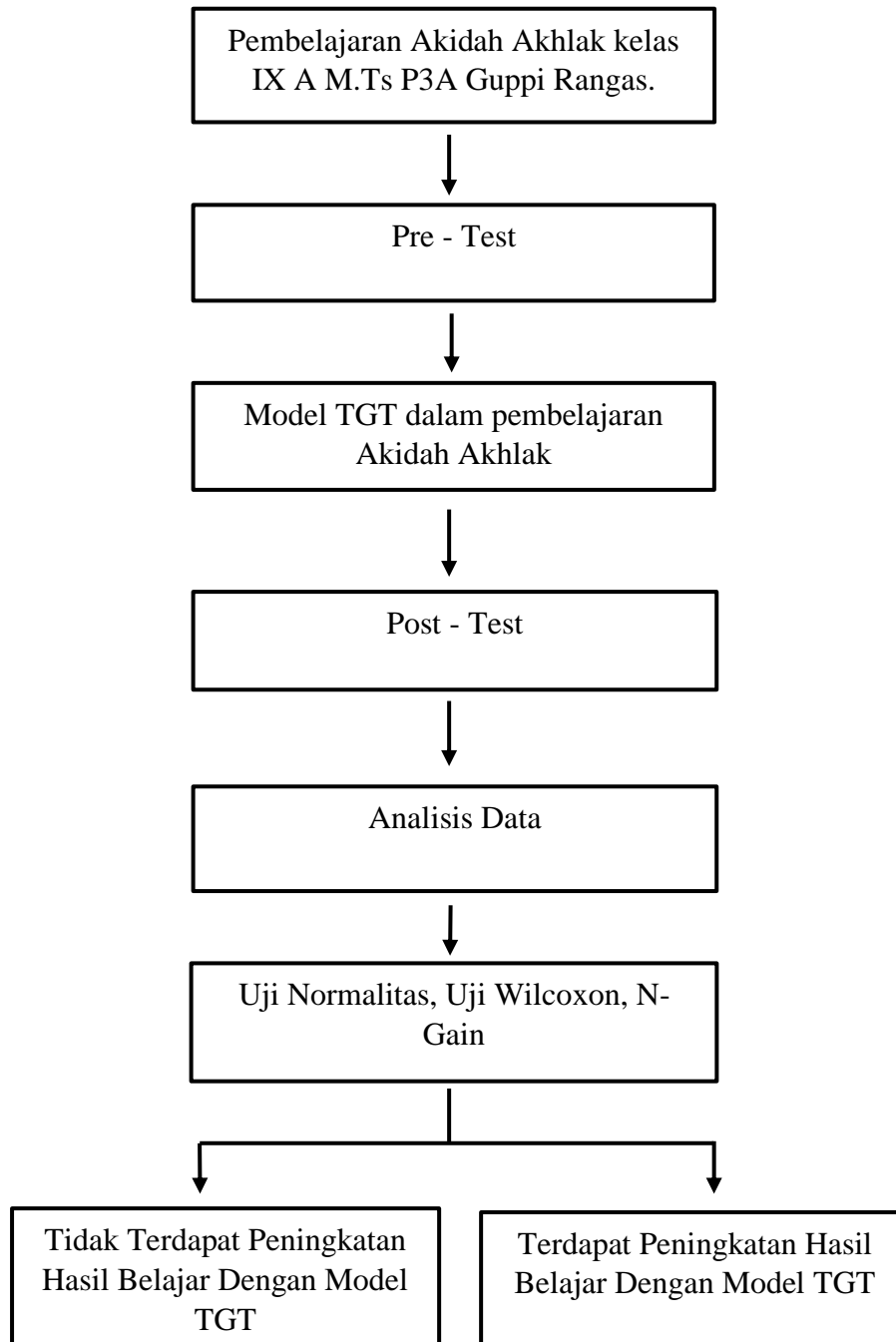
sangat penting untuk menguatkan keimanan seseorang. Islam mendidik manusia agar menjadikan akidah dan syariat Allah sebagai rujukan terhadap seluruh perbuatan dan tindakannya. Oleh sebab itu, pendidikan Islam menjadi ke wajiban orang tua dan guru menjadi amanat yang harus dipikul oleh satu generasi untuk disampaikan ke pada generasi berikutnya serta dijalankan oleh para pendidik dalam mendidik anak-anak.³⁵

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Alur pemikiran dalam penelitian ini dijelaskan melalui tahapan-tahapan berikut:

³⁵ Abdurrohik dkk, *Buku Siswa Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, h. 9.

Tabel 2.1
Tabel Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Salah satu pendekatan dalam penelitian kuantitatif adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimen terhadap satu atau lebih kondisi eksperimen.¹ Desain yang digunakan dalam Penelitian ini adalah *Pre-eksperimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Desain ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan.²

Desain ini dipilih untuk memungkinkan pemberian *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan dalam pembelajaran.³ Pengukuran hasil belajar yang dilakukan dua kali, yaitu: sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi sejauh mana perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Adapun desain penelitian *one group pretest-posttest design* menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:

¹ Syofian & Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. (Jakarta: Kencana, 2013), h. 5.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 77.

³ Meilani Nuris Salimah, Ade Cyntia Pritasari, "Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.3 No.3, 2024, h. 147.

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pre-test (sebelum perlakuan);

X = Treatment/perlakuan (penerapan model pembelajaran TGT);

O₂ = Post-test (setelah perlakuan).⁴

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di M.Ts P3A Guppi Rangas, yang berlokasi di JL. Pendidikan. No.3 Rangas, Kecamatan. Banggae Kabupaten. Majene Provinsi. Sulawesi Barat. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menyelidiki masalah dengan cara mengumpulkan data, menjelaskan variabel yang diukur dengan angka, serta menganalisisnya sesuai dengan prosedur statistik.⁵

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat menjadi sumber data.⁶ Populasi adalah kumpulan dari seluruh elemen (unit atau individu) sejenis yang dapat dibedakan yang menjadi obyek penyelidikan atau penelitian.⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas.

Tabel 3.2 Populasi

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 74.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 8.

⁶ Syofian & Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 30.

⁷ Farid Wajdi dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Widina Media Utama, 2024), h. 86.

Kelas	Jumah	Total
XI A	23	49

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti. Berdasarkan jumlah populasi relatif kecil yaitu kurang dari 30, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel.⁸

D. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses mengumpulkan data primer dan sekunder yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.⁹ Creswell dalam Mochamad Nashrullah dkk menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan metode atau strategi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dari berbagai sumber.¹⁰

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test*, tes ini digunakan pada saat berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh peserta didik sedangkan *post-test* tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi materi dan pokok penting materi yang dipelajari.¹¹

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 85.

⁹ Syofian & Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 17.

¹⁰ Mochamad Nashrullah dkk, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. (Surabaya: UMSIDA Press, 2023), h. 52.

¹¹ Ina Magdalena dkk, "Analisis Penggunaan Teknik Pre-test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SDN Bojong 04", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.3, No.2, 2021, h 153.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menginterpretasikan data.¹² Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Pengukuran dilakukan dua kali yaitu melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

F. Validasi dan Reabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah data informasi dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan sebenarnya.¹³ Validitas adalah salah satu ciri yang harus dimiliki oleh instrumen penelitian, karena berhubungan dengan tingkat kebenaran data. Validitas menunjukkan tingkat kevalidan instrumen penelitian.¹⁴ Uji validitas berguna untuk menentukan keabsahan atau kesesuaian peneliti menggunakan angket *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Uji validitas dalam penelitian ini dihitung melalui korelasi *Product Moment (Pearson)*, yang dilambangkan dengan *r*. adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{r_{xy} = n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

¹² Syofian & Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 46.

¹³ Ina Magdalena dkk, “ Analisis Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet Setapan” *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol.3, No.2, 2021, h 202.

¹⁴ Wayan Widiana dkk, *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2023), h. 10.

- r_{xy} = Nilai koefisien korelasi
 N = Banyak subjek
 X = Skor butir soal atau skor item pertanyaan
 Y = Total skor.¹⁵

Kriteria keputusan item valid jika r hitung $>$ r tabel. Data dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Penelitian ini juga dilakukan pengujian validitas tiap butir pertanyaan, dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 26.

Pengujian persyaratan analisis data memperlihatkan hasil perhitungan dari tabulasi variabel X dan Y yaitu keefektifan model pembelajaran teams games tournament dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran akidah akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas. Hasil uji validitas data menggunakan *SPSS* menunjukkan rumus r_{xy} positif dengan nilai $r_{xy} = 0,05 > r$ tabel 0,3610 sehingga item pertanyaan 1 valid pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Analisis setiap item ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Butir Instrumen	R- Hitung	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,3610	0,000	Valid
2	0,3610	0,000	Valid
3	0,3610	0,000	Valid
4	0,3610	0,000	Valid
5	0,3610	0,000	Valid
6	0,3610	0,000	Valid
7	0,3610	0,000	Valid
8	0,3610	0,000	Valid
9	0,3610	0,000	Valid

¹⁵ Yullis Helsa, Dina Fitria, *Pengantar Statistik untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Umum Jilid 1*. (Yogyakarta: Deepublish Digital Grup Penerbit CV Budi Utama, 2024), h. 4.

10	0,3610	0,000	Valid
11	0,3610	0,000	Valid
12	0,3610	0,000	Valid
13	0,3610	0,000	Valid
14	0,3610	0,000	Valid
15	0,3610	0,000	Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel X dan Y yang terdiri dari 15 item soal dan soal tersebut telah dinyatakan valid. Itulah yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil perhitungan analisis instrumen peserta didik dapat menggunakan aplikasi SPSS 26.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu alat ukur dalam memberikan hasil yang stabil.¹⁶ Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya. Instrumen akan digunakan berulang kali untuk mengukur hal yang sama, hasilnya seharusnya tetap konsisten.¹⁷ Uji reliabilitas dalam penelitian ini diukur melalui *Internal Consistency* dengan menggunakan alat ukur sekali saja, setelah dianalisis menggunakan metode *Cronbach Alpha* untuk membuktikan setiap instrumen reliabel atau tidak. Kuesioner dinyatakan reliabel jika menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* diatas 0,60. Penelitian ini dapat diketahui jika reliabilitas instrument melakukan pengujian menggunakan bantuan *Spss* versi 26. Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen tes tipe objektif adalah rumus Kuder dan Richardson ke-20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{\sum pq} \right) [1 - \frac{\sum pq}{k}]$$

¹⁶ Syofian & Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 55.

¹⁷ Farida, Anna Musyarofah, "Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol.1, No.1, 2021, h. 41.

$$k - 1 \quad \sigma^2$$

keterangan:

r_{11} = Koefisien realibilitas

k = Banyak butir soal

p = Proporsi siswa yang menjawab soal dengan benar

Q = 1- P (Proporsi siswa yang menjawab salah)

$\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian p dan Q untuk semua soal

σ^2 = Varians total skor (penyebaran nilai siswa).¹⁸

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* bila koefisien (r_{11}) > 0,6. Setelah mengetahui hasil validitas maka dilanjutkan dengan reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Realibilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,913	15

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,913. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} 0,3610 dan item dinyatakan reliabel atau realibilitas yang dapat diterima.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data adalah prosedur penting yang mengubah data yang belum diolah menjadi informasi yang relevan dan bermakna dengan menerapkan

¹⁸ Yullis Helsa, Dina Fitria, *Pengantar Statistik untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Umum Jilid 1*, h. 15.

metode statistik.¹⁹ Adapun langkah-langkah analisis data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk mengolah dan menganalisis data. Statistik deskriptif merupakan teknik yang digunakan untuk menggambarkan kondisi variabel penelitian.²⁰

- a. Jawaban peserta didik yang benar

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah jawaban peserta didik yang benar}}{\text{Jumlah total pertanyaan}} \times 100$$

- b. Kriteria penilaian tingkat hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.5
Skor Nilai Peserta Didik *Pre-test* dan *Post-test*

Interval	Klasifikasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Cukup
21-40	Rendah
<20	Sangat Rendah

Data yang telah diperoleh akan dideskripsikan ke dalam bentuk persentase, median, mean, modus dan distribusi frekuensi dengan bantuan *SPSS 25*.

2. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. G (peningkatan) diperoleh dengan cara membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar pada

¹⁹ Primadi Candra Susanto, dkk, "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)", *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, Vol.3 No.1, 2024, h. 5.

²⁰ Widodo, *Metodologi Penelitian Populer & Praktis* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 76.

mata pelajaran Akidah Akhlak Gain ternormalisasi. Adapun rumus dan klasifikasi dari gain ternormalisasi (N-Gain) menurut Malzer sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ pos\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ ideal - Skor\ pre\ test}$$

Tabel 3.6 Klasifikasi Normalisasi Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah ²¹

3. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan menjelaskan hubungan antara dua variabel.²² Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dataP dari hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Meskipun demikian, apabila sebaran data penelitian ternyata diketahui tidak normal maka statistik nonparametrik dapat dipergunakan jika data tidak berdistribusi normal misalnya Mann-Whitney atau uji Wilcoxon.²³ Pengujian normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

b. Uji Wilcoxon Signed Rank

Uji Wilcoxon Sign Rank merupakan suatu uji non parametrik yang biasanya digunakan pada data kualitatif maupun kuantitatif yang tidak berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif atau membandingkan dua

²¹ Fitroh Setyo Putro Pribowo, *Prosiding Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019), h. 66.

²² Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif: disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan disertasi Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* (Jakarta: Kencana, 2022), h. 331.

²³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), h. 71

sampel yang berkorelasi atau berpasangan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan bila data yang digunakan dalam bentuk ordinal.²⁴

²⁴ Riska Widi Endah Yani, dkk, *Biostatika*, (Jember:UPT Penerbitan Universitas Jember, 2023), h 122.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang dilaksanakan di M.Ts P3A Guppi Rangas. Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari atas 15 butir soal untuk *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum penerapan perlakuan sedangkan *post-test* dilakukan setelah perlakuan diterapkan. Data yang diperoleh digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Adapun penyajian data pada bab ini mencakup hasil analisis deskriptif dan inferensial terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* dari 23 peserta didik yang ditampilkan secara sistematis melalui tabel serta uraian penjelasannya sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Peserta Didik

Berikut ini adalah hasil pengelolaan data dari hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas yang berjumlah 23 orang, dengan pengelolaan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Peserta Didik

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>pretest</i>	23	13	100	76,21	25,571
<i>posttest</i>	23	67	100	93,31	9,872
Valid N (listwise)	23				

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan

perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model TGT. Pada saat pre-test, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh peserta didik adalah 76,21, sedangkan setelah perlakuan (posttest), nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 93,31. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif sebesar 17,10 poin atau setara dengan 22,43% dari nilai rata-rata awal (pre-test) yang menggambarkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari materi Akidah Akhlak.

Jika dilihat dari nilai minimum dan maksimum, pada pretest nilai peserta didik berkisar antara 13 hingga 100. Sementara pada posttest nilai minimum sebesar 67 dan maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan, persebaran nilai menjadi lebih merata dan konsisten, yang menandakan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang relatif seragam.

Selain itu, indikator lain yang mendukung keberhasilan penggunaan model pembelajaran TGT terlihat dari nilai standar deviasi. Standar deviasi pada saat pretest adalah 25,571, dan pada saat posttest menurun menjadi 9,872. Penurunan ini mengindikasikan bahwa setelah diberikan perlakuan, standar deviasi hasil belajar antar peserta didik cenderung lebih kecil, atau dengan kata lain, peserta didik efektif dalam proses belajar yang lebih seragam setelah pembelajaran menggunakan model TGT yang diterapkan.

Secara keseluruhan, data deskriptif ini memberikan gambaran bahwa penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat memberikan pengaruh positif terhadap keefektifan belajar peserta didik. Tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar secara keseluruhan, tetapi juga mampu menyamakan persepsi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan salah satu

alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Tabel 4.2 Hasil Nilai Pre-test Sebelum Penerapan Model Pembelajaran TGT

No.	Nama	Jenis kelamin	Nilai <i>Pre-test</i>
1	Peserta Didik 1	Laki-laki	100
2	Peserta Didik 2	Laki-laki	67
3	Peserta Didik 3	Perempuan	13
4	Peserta Didik 4	Perempuan	27
5	Peserta Didik 5	Laki-laki	40
6	Peserta Didik 6	Perempuan	93
7	Peserta Didik 7	Perempuan	93
8	Peserta Didik 8	Perempuan	60
9	Peserta Didik 9	Laki-laki	87
10	Peserta Didik 10	Perempuan	93
11	Peserta Didik 11	Perempuan	60
12	Peserta Didik 12	Laki-laki	100
13	Peserta Didik 13	Laki-laki	93
14	Peserta Didik 14	Perempuan	80
15	Peserta Didik 15	Laki-laki	93
16	Peserta Didik 16	Perempuan	93
17	Peserta Didik 17	Perempuan	100
18	Peserta Didik 18	Laki-laki	93
19	Peserta Didik 19	Perempuan	60

20	Peserta Didik 20	Perempuan	40
21	Peserta Didik 21	Laki-laki	93
22	Peserta Didik 22	Laki-laki	80
23	Peserta Didik 23	Laki-laki	93
Total			1.751

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 merupakan hasil data pre-test hasil belajar peserta didik kelas IX A di M.Ts P3A Guppi Rangas sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi berilmu, kerja keras, kreatif. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (treatment). Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data pre-test, diperoleh skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 13. Adapun nilai rata-rata (mean) yang diperoleh peserta didik adalah sebesar 76,21, dengan total keseluruhan skor responden sebanyak 1.751 dari jumlah responden (n) sebanyak 23 orang. Temuan ini memberikan gambaran awal mengenai kondisi hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model TGT sebagai alat bantu pembelajaran.

Tabel 4.3 Distribusi Kategori *Pre-test* Skor Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori pretest					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Rendah	1	4,3	4,3	4,3
	Rendah	3	13,0	13,0	17,4
	Cukup	3	13,0	13,0	30,4
	Tinggi	3	13,0	13,0	43,5
	Sangat Tinggi	13	56,5	56,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi terhadap skor pre-test yang diperoleh dari 23 responden, diperoleh informasi mengenai kategori hasil belajar

peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran. Kategori yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima tingkatan, yaitu: sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, sangat tinggi.

Hasil analisis kategori pre-test skor hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (56,5% atau 13) berada pada kategori "Sangat Tinggi". Sementara itu, kategori "Rendah", "Cukup", dan "Tinggi" masing-masing memiliki frekuensi yang sama yaitu 3 peserta didik (13,0%), dan hanya 1 peserta didik (4,3%) yang berada pada kategori "Sangat Rendah" terhadap mata pembelajaran Akidah Akhlak sebelum dilakukan perlakuan.

Distribusi ini memberikan gambaran bahwa secara umum kemampuan awal peserta didik sebelum mendapat perlakuan sudah berada pada tingkat yang cukup baik hingga sangat baik. Dominasi peserta didik dalam kategori "Sangat Tinggi" menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah memiliki fondasi pengetahuan dan kemampuan dasar yang solid. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil peserta didik yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah, yang mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan awal di antara peserta didik. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi keberagaman tingkat kemampuan peserta didik, sehingga seluruh peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya secara optimal dari kondisi awal peserta didik masing-masing.

Tabel 4.4 Hasil Nilai Skor *Post-test* Peserta Didik Setelah Menerapkan Model TGT.

No.	Nama	Jenis kelamin	Nilai <i>Post-test</i>
1	Peserta Didik 1	Laki-laki	100
2	Peserta Didik 2	Laki-laki	93
3	Peserta Didik 3	Perempuan	67

4	Peserta Didik 4	Perempuan	67
5	Peserta Didik 5	Laki-laki	100
6	Peserta Didik 6	Perempuan	100
7	Peserta Didik 7	Perempuan	100
8	Peserta Didik 8	Perempuan	93
9	Peserta Didik 9	Laki-laki	93
10	Peserta Didik 10	Perempuan	100
11	Peserta Didik 11	Perempuan	87
12	Peserta Didik 12	Laki-laki	100
13	Peserta Didik 13	Laki-laki	100
14	Peserta Didik 14	Perempuan	93
15	Peserta Didik 15	Laki-laki	100
16	Peserta Didik 16	Perempuan	100
17	Peserta Didik 17	Perempuan	100
18	Peserta Didik 18	Laki-laki	100
19	Peserta Didik 19	Perempuan	87
20	Peserta Didik 20	Perempuan	87
21	Peserta Didik 21	Laki-laki	100
22	Peserta Didik 22	Laki-laki	87
23	Peserta Didik 23	Laki-laki	93
Total			2.147

Setelah pembelajaran menggunakan model TGT diterapkan, dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik kelas

IX A di M.Ts P3A Guppi Rangas, khususnya pada mata pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil post-test, diperoleh skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 67. Jumlah seluruh skor dari 23 peserta didik adalah 2147, sehingga nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 93,31.

Jika dibandingkan dengan hasil pre-test yang memiliki rata-rata 76,21, maka terdapat kenaikan sebesar 17,10 poin atau setara dengan 22,43% dari nilai rata-rata awal (pretest). Ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan model TGT, hasil belajar peserta didik meningkat secara keseluruhan. Selain itu, nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 13 menjadi 67, dan nilai tertinggi tetap 100. Artinya, hampir semua peserta didik menunjukkan hasil belajar.

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari Akidah Akhlak.

Tabel 4.5 Distribusi Kategorisasi *Post-test* Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas

Kategori posttest					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tinggi	2	8,7	8,7	8,7
	Sangat Tinggi	21	91,3	91,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan setelah pembelajaran dengan model TGT, terlihat bahwa mayoritas peserta didik mengalami peningkatan kategori hasil belajar. Dari 23 orang yang mengikuti post-test: 2 peserta didik (8,7%) masuk dalam kategori tinggi dan 21 peserta didik (91,3%) berada di kategori sangat tinggi. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah, rendah maupun cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan model TGT, sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi hingga sangat tinggi terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak. Ini menjadi

bukti bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan nilai N-Gain. Analisis N-Gain digunakan untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar dari skor pre-test ke skor post-test yang kemudian dikategorikan ke dalam tiga tingkat, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perhitungan N-Gain peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.6 Nilai N-Gain *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Pre-test	Post-test	N-Gain Skor	N-Gain Persen	kriteria
1	Rahmadi	100	100	-	-	-
2	Muh. Faisal	66,6	93,3	0,8	79,94%	Tinggi
3	Yusliana	13,3	66,6	0,61	61,48%	sedang
4	Risna	26,6	66,6	0,54	54,5%	Sedang
5	Muh. Al-safi'i	40	100	1	100%	Tinggi
6	Sri Andriani	93,3	100	1	100%	Tinggi
7	Putri Mauliani	93,3	100	1	100%	Tinggi
8	Andini Indah Yanti	60	93,3	0,83	83,25%	Tinggi
9	Rafli Syadiq	86,6	93,3	0,5	50%	Sedang
10	Hana Rezky Lestary	93,3	100	1	100%	Tinggi
11	Nur Aida	60	86,6	0,66	66,5%	Sedang

12	Angga	100	100	-	-	-
13	Fajril	93,3	100	1	100%	Tinggi
14	Sahira	80	93,3	0,66	66,5%	Sedang
15	Wahyu	93,3	100	1	100%	Tinggi
16	Mariana	93,3	100	1	100%	Tinggi
17	Rave Amalia	100	100	-	-	-
18	Muh. Sultan S	93,3	100	1	100%	Tinggi
19	Riska Yanti	60	86,6	0,66	66,5%	Sedang
20	Mutmainnah	40	86,6	0,78	77,67%	Tinggi
21	Muh. Arman	93,3	100	1	100%	Tinggi
22	Sakran	80	86,6	0,33	33%	Sedang
23	Sofyan	93,3	93,3	0	0%	Rendah
Rata-rata		76,21	93,31	0,77	76,94%	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 76,21 dan nilai rata-rata post-test sebesar 93,31. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,77 atau setara dengan 76,94%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi berilmu, kerja keras, kreatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX A M.Ts P3A Guppi Rangas.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai N-Gain Pre-test dan Post-test

Nilai N-Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$g > 0,7$	Tinggi	12	39,13%
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	7	43,48%
$g < 0,3$	Rendah	1	17,39%

Total	100%
-------	------

Hasil analisis diatas distribusi frekuensi nilai N-Gain pre-test dan post-test menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data menunjukkan bahwa 12 peserta didik (39,13%) mencapai kategori "Tinggi" dengan nilai N-Gain $> 0,7$, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sebanyak 7 peserta didik (43,48%) berada pada kategori "Sedang" dengan rentang nilai N-Gain $0,3 \leq g \leq 0,7$, menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik.

Meskipun masih terdapat 1 peserta didik (17,39%) yang berada pada kategori "Rendah" dengan nilai N-Gain $< 0,3$, secara keseluruhan hasil ini menunjukkan efektivitas yang positif. Dominasi peserta didik pada kategori tinggi dan sedang (82,61%) dibandingkan dengan kategori rendah (17,39%) mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu memberikan dampak peningkatan yang bermakna bagi mayoritas peserta didik. Namun demikian, masih diperlukan perhatian khusus terhadap peserta didik yang berada pada kategori rendah untuk memastikan seluruh peserta didik dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal. Secara umum, model pembelajaran dapat dinyatakan efektif karena lebih dari 80% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi.

2. Analisis Statistik Inferensial

Setelah memaparkan hasil analisis deskriptif yang memberikan gambaran komprehensif terhadap data penelitian, peneliti melanjutkan dengan analisis statistik inferensial guna mengeksplorasi hubungan antar variabel, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Berikut tahapan serta hasil analisis statistik inferensial yang telah dilakukan untuk mengukur peningkatan model pembelajaran TGT yang diterapkan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu langkah analisis awal yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dan metode Kolmogorov-Smirnov. Metode ini digunakan karena jumlah responden dalam penelitian berjumlah lebih dari 20 orang, sehingga sesuai dengan ketentuan penggunaan metode Kolmogorov-Smirnov. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>pretest</i>	0,270	23	0,000	0,814	23	0,001
<i>posttest</i>	0,273	23	0,000	0,698	23	0,000

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pre-test sebesar 0,000 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,001 (Shapiro-Wilk). Adapun nilai signifikansi (Sig.) untuk data post-test adalah 0,000 pada kedua uji. Karena seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test maupun post-test tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik yang sesuai, yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test.

b. Uji Wilcoxon

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, hasil analisis menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal,

ditunjukkan dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,001 untuk pre-test dan 0,000 untuk post-test, di mana seluruh nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti data tidak memenuhi asumsi normalitas yang menjadi syarat dalam penggunaan uji parametrik. Dengan demikian, analisis statistik selanjutnya dilakukan dengan menggunakan metode non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun hasil dari uji wilcoxon adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest-pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	0,00	0,00
	<i>Positive Ranks</i>	19 ^b	10,00	190,00
	Ties	4 ^c		
	Total	23		

Berdasarkan output pada tabel Ranks, terlihat bahwa tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai (Negative Ranks = 0). Sebanyak 19 peserta didik mengalami peningkatan nilai (Positive Ranks = 19) dengan nilai rata-rata peringkat (Mean Rank) sebesar 10,00 dan jumlah peringkat (Sum of Ranks) sebesar 190,00. Sementara itu, terdapat 4 peserta didik yang memiliki skor sama antara hasil pre-test dan post-test (Ties = 4). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran TGT.

Tabel 4.10 Statistics

<i>Test Statistics^a</i>	
	<i>posttest - pretest</i>
Z	-3.871 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Tabel hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -3,871 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas $\alpha = 0,05$

($0,000 < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dinyatakan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi berilmu, kerja keras, dan kreatif.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IX A MTs P3A Guppi Rangas menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan “Penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak” dapat diterima. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor hasil belajar peserta didik, yaitu dari 76,21 pada pre-test menjadi 93,31 pada post-test. Peningkatan tersebut juga tercermin dari perubahan distribusi kategori hasil belajar: jika sebelumnya mayoritas peserta didik berada pada kategori “rendah”, maka setelah penerapan model pembelajaran TGT sebagian besar peserta didik (91,3%) berpindah ke kategori “sangat tinggi”. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi dari 25,571 menjadi 9,872 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya meningkat, tetapi juga menjadi lebih merata dan konsisten di antara seluruh peserta didik. Secara teoretis temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif. Melalui interaksi ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berkompetisi secara sehat, dan meningkatkan motivasi belajar. Sejalan

dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika dibangun bersama melalui aktivitas sosial.¹

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian terdahulu. Indah Muliati dkk, peningkatan pemahaman peserta didik setelah diberikan post-test meningkat sebesar 0,24% dibandingkan setelah diberikan pre-test. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang keaktifan, menumbuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar.² Selain itu, Silvia Yani dkk, dalam penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang juga menyimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantu kahoot dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi dengan rata-rata 79,2% yang kategori keaktifan tinggi.³ Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nailin Najikhah & Wulan Sutriyani menunjukkan bahwa hasil akhir riset yang dijalankan menjabarkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media *spinner* numerasi terbukti efektif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar yang secara khusus berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan. Terjadinya peningkatan rata-rata nilai dari pre-test sebesar 59,64 menjadi 87,88 pada post-test dengan selisih sebesar 28,24.⁴

¹ Aji Heru Muslim, *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis "Atong"* (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), h 14.

² Indah Muliati, dkk, "Analisis Penerapan Model TGT Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Bilangan Cacah di SDN 012 Silungkang Duo", *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Vol.4, No.1, 2025, h 1224.

³ Silvia Yani, dkk, "Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang", *Journal of Education & Pedagogy*, Vol.3, No.1, 2024, h. 105

⁴ Nailin Najikhah, Wulan Sutriyani, "Efektivitas Penerapan Model TGT Berbantuan Media *Spinner* Numerasi Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol.5, No.3, 2025, h. 869

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest yang signifikan, meskipun data distribusinya tidak normal. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun treatment dilakukan hanya tiga kali pertemuan, model TGT tetap efektif memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik.

Efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar juga diperkuat oleh pendapat Slavin dalam Aprido yang menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan prestasi akademik, karena peserta didik didorong untuk saling membantu dalam menguasai materi melalui kerja tim, permainan, dan turnamen. Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar meningkat.⁵ Senada dengan itu, Anita Lie dalam Wirawan Fadly menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan bersama-sama, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta menumbuhkan sikap sosial yang positif. Dalam praktiknya, setiap peserta didik memiliki peran penting dalam kelompoknya, sehingga keberhasilan tim sangat ditentukan oleh kontribusi masing-masing anggota. Hal ini membuat peserta didik yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.⁶ Wirawan Fdly juga menekankan bahwa fungsi dari pembelajaran model TGT adalah mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif, sehingga

⁵ Aprido B Simamora dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Cipondoh, Tangerang: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), h. 87.

⁶ Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2022), h. 187.

dapat membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran.⁷ Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT dapat dianggap sebagai strategi yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Magfiroh dkk, yang membuktikan bahwa penggunaan TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.⁸ Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak, bahkan meskipun penerapannya hanya dilakukan tiga kali treatment, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan kolaboratif.

Hasil N-Gain menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, terdapat 12 orang peserta didik dengan persentase 39,13% berada dalam kategori tinggi, 7 peserta didik dengan persentase 43,48% berada dalam kategori sedang, 1 peserta didik dengan persentase 17,39% berada dalam kategori rendah. Skor rata-rata analisis N-Gain adalah 0,77 yang memperoleh kategori tinggi. Sejalan dengan Nailis Saidah, dkk dalam jurnalnya menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas 1 SDN Gajahmungkur 04 yang diidentifikasi dari hasil N-Gain score sebesar 0,4047 dengan kategori sedang.⁹ Berdasarkan hasil N-Gain Score dapat disimpulkan

⁷ Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, h. 186.

⁸ Nur Magfiroh, dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya" *Jurnal Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, Vol. 2, No. 6, 2024, h. 94.

⁹ Nailis Saidah, dkk, "Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Penjumlahan SDN Gajahmungkur 04", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.5, No.1, 2024, h. 271.

bahwa model pembelajaran TGT dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yang saling mendukung. Pertama, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan kolaboratif dalam kelompok, sehingga tercipta interaksi yang bermakna antar peserta didik. Kedua, adanya unsur kompetisi yang sehat dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik untuk mencapai prestasi terbaik. Ketiga, penggunaan berbagai macam permainan edukatif dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selama pelaksanaan penelitian tentang keefektifan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas, peneliti menghadapi beberapa kendala yang cukup signifikan. Kendala pertama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu penelitian yang harus disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan jadwal pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak, sehingga peneliti harus mengoptimalkan waktu yang tersedia untuk melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Kendala kedua berkaitan dengan proses adaptasi peserta didik terhadap model pembelajaran TGT yang masih tergolong baru bagi peserta didik, dimana pada awal implementasi beberapa peserta didik masih tampak bingung dengan aturan permainan dan sistem kompetisi kelompok.

Meskipun menghadapi hambatan-hambatan tersebut, peneliti berhasil mengatasi setiap kendala melalui koordinasi yang baik dengan pihak sekolah, pemberian penjelasan yang lebih detail kepada peserta didik, modifikasi permainan sesuai kondisi kelas, dan penyesuaian jadwal penelitian. Pengalaman ini

menunjukkan bahwa setiap penelitian pasti memiliki tantangan tersendiri, namun dengan perencanaan yang matang, fleksibilitas dalam pelaksanaan, dan kerjasama yang baik dengan semua pihak terkait, kendala-kendala tersebut dapat diminimalisir sehingga penelitian tetap dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di M.Ts P3A Guppi Rangas. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang naik dari 76,21 pada pre-test menjadi 93,31 pada post-test. Selain itu, penurunan standar deviasi dari 25,571 menjadi 9,872 menunjukkan hasil belajar peserta didik lebih merata dan konsisten. Setelah perlakuan, tidak ada peserta didik yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah, sehingga pemerataan hasil belajar semakin baik.
2. Secara statistik, hasil N-Gain menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik, terdapat 12 orang peserta didik dengan nilai gain $> 0,7$ persentase (39,13%) berada dalam kategori tinggi, 7 peserta didik dengan rentang nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ persentase (43,48%) berada dalam kategori sedang, 1 peserta didik dengan rentang nilai $> 0,3$ persentase (17,39%) berada dalam kategori rendah. Skor rata-rata analisis N-Gain adalah 0,77 yang memperoleh kategori tinggi. Artinya model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Pengaruh ini tidak hanya terlihat secara

kuantitatif, tetapi juga tercermin dalam peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini layak untuk diterapkan secara lebih luas sebagai alternatif inovatif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang diterapkan agar hasil belajar semakin optimal.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT melalui penyediaan sarana, prasarana, dan lingkungan belajar yang kondusif.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas, variabel yang berbeda, atau jenjang pendidikan yang lain untuk memperkaya temuan mengenai efektivitas model TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, Usman, Latifah A.N, *Buku Siswa akidah akhlak Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Agama, 2014.
- Ahyar D. B., *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Pradina Pustaka, 2021.
- Aje A.U., *Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (TGT)*. Padang: Cv. Azka Pustaka, 2022.
- Artama S. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Bodi. K.I.M. *Koroang Mala'bi*, Makassar: Direktorat Jendral Bimas Islam Kementrian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Chusni, M.M., Andrian, R., Sahyuno, B., Hanifah, D. P., & Rahmanidan, F. *Strategi Belajar Inovatif*. CV. Pradina Pustaka Grup, 2021.
- Djamaluddin A, Wardana. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Fadila, P.N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2023.
- Fadly, W. *Model-model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Bening Pustaka, 2022.
- Fitri, M.S., Junaidi, R., Saputra, H., & Rahman, A. Tinjauan terhadap Surat Al-Maidah ayat 67 dan Surat An-Nahl ayat 125 tentang Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2024.
- Hamzah, R. A., Mesra, R., Karo, K. B., Alifah, N., Hartini, A., Agusta, H. G. P., ... & Pinasti, T. *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Hasanuddin, H. *Biopsikologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Helsa, Y., Fitria, D. *Pengantar Statistik untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Umum Jilid 1*. Yogyakarta: Deepublish Digital (Grup Penerbitan CV Budi Utama), 2024.
- Hidayat, U. S. *Model-model pembelajaran efektif*. Sukabumi: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi, 2016.
- Ida, F.F., & Musyarofah, A. Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Muarrib Journal Of Arabic Education*, 2021.
- Iman, M. *Diagnosis Kesulitan Belajar*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.

- Kamal, M. *Guru: Suatu Kajian Teoretis dan Praktis*. Bandar Lampung: Aura (CV. Anugrah Utama Raharja, 2019).
- Kriyantono, R. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif: disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan disertasi Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- Lasmini, N. W. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2019.
- Lestari, N.I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. Meta-analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 2022.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. Analisis validitas, Reliabilitas, tingkat Kesulitan dan daya beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2021.
- Magdalena, I., Annisa, M.N., Ragin, G., & Ishaq, A.R. Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SDN Bojong 04. *Nusantara*, 2021.
- Magdalena, I., Agustin, E.R., & Fitria, S.M. Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2024.
- Magfiroh, N., Wirawati, B., Suliyastuti, N. “Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas IV-A SDN Pakis 1 Surabaya” *Jurnal Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, Vol. 2, No. 6, 2024.
- Miranti, I.S., & Sanoto, H. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2023.
- Mu'in. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024.
- Muliati Indah, “Analisis Penerapan Model TGT Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Bilangan Cacah di SDN 012 Silungkang Duo”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*”, Vol.4, No.1, 2025.
- Muslim, A.H., *Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Berbasis “Atong”* Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.
- Nabillah, T., & Abadi, A.P. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2020.

- Nailin Najikhah, Wulan Sutriyani, “Efektivitas Penerapan Model TGT Berbantuan Media *Spinner* Numerasi Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol.5, No.3, 2025.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E.F., & Untari, R.S. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Surabaya: UMSIDA Press, 2022.
- Nazari, A.K., & Suharyanto, S. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2024.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Nurhasanah S., Jaya, A., & Sa'idah, R. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Edu Pustaka, 2019.
- Pemerintah Kabupaten Majene. *Peraturan Bupati Majene Nomor 10 Tahun 2022 tentang Rencana Aksi Daerah Pengarusutamaan Gender Kabupaten Majene Tahun Anggaran 2022-2026*. Majene: Pemerintah Kabupaten Majene, 2022.
- Pramesti, N., Asrori, M., Nisa, S. F., Nisa, E. C., Anwari, S. A., Ni'mah, A. H., & Ramadhina, A. R. Penerapan Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Moralitas Siswa di MAN 1 Lamongan. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 2025.
- Pransisca, M.A., & Pahru, S. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Landah. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2024.
- Pribowo, F.S., & Putra, D.A. *Prosiding “Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial”*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019.
- Prihatmojo, A. Rohmani. *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020.
- Purnomo A., *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: Yayasan Hamjah Diha, 2022.
- Rachmawati D.W. *Teori & Konsep Pedagogik*. Cirebon : Penerbit Insania, 2021.
- Rahmaniati, R. *Model–Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- Rangkuti, A.N. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media), 2016.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.

- Rubini, R. Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta. *Humanika*, 2021.
- Sabar, M., & Hermawati, A. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 2024.
- Saidah, N, Purnamasari, V, Paryuni, “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Penjumlahan SDN Gajahmungkur 04”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.5, No.1, 2024.
- Salimah, M. N., & Pritasari, A. C. Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2024.
- Samsudin, M. Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof*, 2020.
- Shubhie, H. M. *Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.
- Simamora, A.B., Panjaitan. M.B., & Sibarani, I. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cipondoh, Tanerang: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.
- Solichin, S. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Ayo Bertauhid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Literasiologi*, 2023.
- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Purwokerto Selatan, Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulaiman, Vendi, O., Subiman, L., & Napitupulu, B. *Metode & Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, implementasi dan perkembangannya)*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024.
- Susanto, P.C., Arini, D.U., Yuntina, L., Soehaditama, J.P., & Nuraeni, N. Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 2024.
- Syafruddin, M.A., & Herman, H. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 2020.
- Syofian & Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Tini, S.Y. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni (JPVS)*, 2023.

- Wajdi, F., Septyono, D., Juliastuti, Emma, B., & Kusumaningrum, R. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Media Utama, 2024.
- Widiana, I.W., Gading, I.K., Tegeh, I.M., & Antara, P.A. *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020.
- Widodo. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Yani, R. W. E., Permatasari, E., & Armiyanti, Y., *Biostatika*, (Jember:UPT Penerbitan Universitas Jember, 2023).
- Yani Silvia, dkk, “Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang”, *Journal of Education & Pedagogy*, Vol.3, No.1, 2024.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1

Soal Pre-test

Nama :

Kelas :

Petunjuk; pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D.!

1. Yang dimaksud dengan *berilmu* adalah ...
 - a. Rajin bekerja tanpa mengenal lelah
 - b. Memiliki pengetahuan dan mengamalkannya
 - c. Banyak membaca tanpa memahami isinya
 - d. Pandai berbicara di depan orang banyak

Jawaban: b
2. Orang yang berilmu akan ...
 - a. Lebih mudah memahami ibadah dan mengamalkannya dengan benar
 - b. Hidupnya selalu kaya dan bahagia
 - c. Tidak pernah berbuat salah
 - d. Tidak perlu belajar lagi

Jawaban: a
3. Salah satu contoh perilaku berilmu adalah ...
 - a. Malas bertanya kepada guru
 - b. Membaca Al-Qur'an dengan tartil
 - c. Tidak mau mendengarkan nasihat
 - d. Mencontek saat ujian

Jawaban: b
4. Hadis Nabi menyebutkan, "Barang siapa yang ingin dunia dan akhirat maka ..."
 - a. Hendaklah dengan harta
 - b. Hendaklah dengan teman
 - c. Hendaklah dengan ilmu
 - d. Hendaklah dengan kerja keras

Jawaban: c
5. Salah satu tanda orang tidak berilmu adalah ...
 - a. Selalu ingin belajar
 - b. Rendah hati
 - c. Merasa tahu padahal tidak tahu
 - d. Mengamalkan ilmu dengan ikhlas

Jawaban: c
6. Kerja keras artinya ...
 - a. Bekerja sambil bermain-main
 - b. Tidak pernah beristirahat

- c. Berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan
- d. Cepat menyelesaikan tugas tanpa peduli hasilnya

Jawaban: c

7. Contoh perilaku kerja keras di sekolah adalah ...
- a. Mengulang pelajaran sebelum ujian
 - b. Tidur di kelas saat pelajaran
 - c. Menunggu jawaban teman ketika ulangan
 - d. Datang terlambat ke sekolah

Jawaban: a

8. Manfaat kerja keras adalah ...
- a. Membuat hasil pekerjaan lebih baik
 - b. Mudah menyerah saat menghadapi kesulitan
 - c. Tidak butuh bantuan orang lain
 - d. Hidup selalu kaya

Jawaban: a

9. Contoh tokoh Islam yang berhasil karena kerja kerasnya adalah ...
- a. Abu Bakar Ash-Shiddiq
 - b. Ibnu Hajar al-'Asqalani
 - c. Fir'aun
 - d. Qarun

Jawaban: b

10. Orang yang kreatif biasanya ...
- a. Malas mencoba hal-hal baru
 - b. Meniru pekerjaan orang lain
 - c. Takut berbeda dari orang lain
 - d. Selalu menemukan cara baru yang bermanfaat

Jawaban: d

11. Contoh sikap kreatif di sekolah adalah ...
- a. Menyalin jawaban teman saat ujian
 - b. Membuat rangkuman pelajaran dengan gambar dan warna
 - c. Bermain saat guru mengajar
 - d. Tidak mau mencatat pelajaran

Jawaban: b

12. Perilaku kreatif dalam kehidupan sehari-hari ditunjukkan dengan ...
- a. Membuat kerajinan dari barang bekas
 - b. Membeli semua barang baru
 - c. Mengikuti teman tanpa berpikir
 - d. Tidak mau mencoba hal yang berbeda

Jawaban: a

13. Mengapa orang yang berilmu dihormati masyarakat?
- a. Karena ilmunya bermanfaat bagi orang lain
 - b. Karena selalu kaya raya
 - c. Karena tidak pernah bekerja keras
 - d. Karena tidak pernah belajar

Jawaban: a

14. Siswa yang mengulang pelajaran dengan membuat catatan ringkas dan menarik menunjukkan sikap ...
- Malas
 - Kreatif dan kerja keras
 - Tidak berilmu
 - Meniru teman

Jawaban: b

15. Akhlak terpuji berupa berilmu, kerja keras, dan kreatif bermanfaat untuk ...
- Membuat orang lain iri
 - Menjadi lebih malas belajar
 - Meningkatkan kualitas diri dan kebermanfaatan
 - Menghindari usaha yang berat

Jawaban: c

Lampiran. 2

Soal Post-test

Nama :

Kelas :

Petunjuk; pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D!

1. Orang yang berilmu akan lebih mudah ...
 - a. Membuat kesalahan dalam ibadah
 - b. Memahami kebenaran dan mengamalkannya
 - c. Menyombongkan diri di depan orang lain
 - d. Mengabaikan perintah agama

Jawaban: b
2. Ilmu sangat penting karena ...
 - a. Menjadi jalan untuk mendapatkan kedudukan yang tinggi
 - b. Dapat dipakai untuk menipu orang lain
 - c. Bisa membuat seseorang malas bekerja
 - d. Hanya berguna di sekolah

Jawaban: a
3. Dalam hadis disebutkan, “Barang siapa yang ingin dunia, akhirat, dan keduanya maka hendaklah dengan ...”
 - a. Harta
 - b. Ilmu
 - c. Tenaga
 - d. Kekuasaan

Jawaban: b
4. Orang yang tidak tahu, tetapi menyadari bahwa dirinya tidak tahu termasuk golongan ...
 - a. Lebih baik karena mau belajar
 - b. Orang yang paling bodoh
 - c. Tidak pernah dihargai
 - d. Tidak butuh ilmu

Jawaban: a
5. Perilaku yang menunjukkan semangat berilmu adalah ...
 - a. Malas belajar ketika tidak ada ujian
 - b. Sering bertanya kepada guru saat tidak paham
 - c. Tidak mau membaca buku sama sekali
 - d. Menghindari diskusi dengan teman

Jawaban: b
6. Kerja keras adalah akhlak terpuji karena ...
 - a. Menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam meraih keberhasilan
 - b. Membuat seseorang cepat lelah
 - c. Mengharuskan orang lain ikut bekerja

d. Hanya dilakukan saat ingin dipuji

Jawaban: a

7. Salah satu manfaat kerja keras adalah ...

- a. Membiasakan diri malas
- b. Menghasilkan sesuatu yang lebih baik
- c. Tidak butuh orang lain
- d. Membuat hidup susah

Jawaban: b

8. Orang yang bekerja keras akan memiliki sikap ...

- a. Mudah putus asa
- b. Ulet dan sabar menghadapi kesulitan
- c. Tidak mau mencoba lagi
- d. Sombong terhadap orang lain

Jawaban: b

9. Ibnu Hajar al-‘Asqalani dijuluki “Si Anak Batu” karena ...

- a. Sering bermain dengan batu
- b. Terinspirasi oleh tetesan air yang melubangi batu sehingga terus tekun belajar
- c. Tidak pernah belajar sama sekali
- d. Menjual batu di pasar

Jawaban: b

10. Kreatif berarti ...

- a. Meniru orang lain tanpa berpikir
- b. Takut mencoba hal baru
- c. Mampu menemukan ide atau cara baru yang bermanfaat
- d. Hanya mengikuti kebiasaan orang lain

Jawaban: c

11. Siswa yang kreatif dalam belajar biasanya ...

- a. Hanya menyalin catatan teman
- b. Membuat metode belajar yang menyenangkan
- c. Tidak mau mencoba hal baru
- d. Malas berlatih soal

Jawaban: b

12. Contoh sikap kreatif di rumah adalah ...

- a. Membuat mainan dari barang bekas
- b. Membeli semua barang baru
- c. Menunggu bantuan orang lain
- d. Bermalas-malasan tanpa kegiatan

Jawaban: a

13. Mengapa kerja keras dan kreatif perlu dipadukan?

- a. Agar orang lain iri melihat kita
- b. Supaya hasil lebih baik dan bermanfaat
- c. Supaya hidup lebih malas
- d. Agar tidak perlu berusaha sungguh-sungguh

Jawaban: b

14. Ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang ...
- a. Disimpan untuk diri sendiri
 - b. Dipamerkan agar mendapat pujian
 - c. Diamalkan dan diajarkan kepada orang lain
 - d. Digunakan hanya saat ujian

Jawaban: c

15. Akhlak terpuji berupa berilmu, kerja keras, dan kreatif bertujuan untuk ...
- a. Membuat orang mudah putus asa
 - b. Meningkatkan kualitas diri dan memberi manfaat bagi orang lain
 - c. Membatasi hubungan dengan teman
 - d. Menjadi lebih malas belajar

Jawaban: b

Lampiran. 3

Tabulasi Pre-test

No.	NAMA	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	NILAI
1	RAHMADI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
2	MUH. FAISAL	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	66,6
3	YUSLIANA	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	13,3
4	RISNA	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	26,6
5	MUH.AL SAFLI	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	40
6	SRI ANRIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
7	PUTRI MAULIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
8	ANDINI INDAH YANTI	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	60
9	RAFLI SYADI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	86,6
10	HANA REZKY LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
11	NUR AIDA	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	60
12	ANGGA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
13	MUH. FAJRIL	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
14	SAHIRA	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	80
15	WAHYU	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
16	MARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
17	REVA AMALIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
18	MUH. SULTAN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
19	RISKA YANTI	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	60
20	MUTMAINNAH	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	40
21	Sakran	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3
22	MUH. ARMAN	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	80
23	Sofyan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3

Tabulasi Post-test

No	NAMA	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	NILAI	NGAIN	SCR	GAIN PERSE
1	RAHMADI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	.	.	.
2	MUH. FAISAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	93,3	0,8		79,94
3	YUSLIANA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	66,6	0,61		61,48
4	RISNA	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	66,6	0,54		54,5
5	MUH.AL SAFLI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
6	SRI ANRIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
7	PUTRI MAULIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
8	ANDINI INDAH YANTI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3	0,83		83,25
9	RAFLI SYADI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3	0,5		50
10	HANA REZKY LESTAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
11	NUR AIDA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	86,6	0,66		66,5
12	ANGGA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	.	.	.
13	MUH. FAJRIL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
14	SAHIRA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3	0,66		66,5
15	WAHYU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
16	MARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
17	REVA AMALIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	.	.	.
18	MUH. SULTAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
19	RISKA YANTI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	86,6	0,66		66,5
20	MUTMAINNAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	86,6	0,78		77,67
21	Sakran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	1		100
24	Muh.Arman	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	86,6	0,33		33
23	Sofyan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	93,3	0		0

Lampiran. 4

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Sekolah	: M.Ts P3A Guppi Rangas
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Fase	: D
Elemen Mapel	: Berilmu
Alokasi Waktu	: 2 JP 2 X 45 (90menit)
Pertemuan	: Ke- 1
B. KOEMPETENSI AWAL	
Peserta didik dapat menjelaskan arti berilmu, menyampaikan hadits Rasulullah SAW tentang mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat, menunjukkan contoh perilaku orang berilmu dalam kehidupan sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Peserta didik menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis (mampu menganalisa secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri) dan kreatif (selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka).	
D. SARANA DAN PRASARANA	
papan tulis, spidol, buku paket	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal 	
F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode Ceramah • Model <i>Teams Games Tournament</i> 	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menjelaskan arti berilmu. • Peserta didik dapat menyebutkan dalil tentang pentingnya berilmu. • Peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku orang berilmu dalam kehidupan sehari-hari. 	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	

- Peserta didik mengamati dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam serta sapaan
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru menyuruh siswa untuk membaca do'a
- Guru mengabsen kehadiran siswa

Kegiatan Inti

1. Class Presentation (Penyajian Kelas)

- Guru menjelaskan pengertian *berilmu* berdasarkan materi di buku.
- Menyampaikan hadits Rasulullah SAW tentang mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.

2. Teams (Kelompok)

- Siswa dibagi dalam beberapa tim heterogen (campuran kemampuan).
- Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran TGT

3. Games

- Guru menjelaskan aturan permainan (quiz atau lomba menjawab soal)
- Memberikan pertanyaan secara bergiliran kepada anggota tiap tim secara individual
- Siswa menjawab secara bergiliran untuk mendapat poin bagi timnya.
- Memberi poin untuk setiap jawaban benar

4. Tournament

- Mengelompokkan siswa dalam turnamen berdasarkan kemampuan
- Melaksanakan kompetisi antar siswa dari berbagai kelompok
- Menghitung skor total tiap tim
- Mengumumkan tim dengan skor tertinggi
- Memberikan penghargaan
- Guru menyimpulkan materi bersama

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru mengimpormasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
- Selanjutnya guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a pembelajaran telah selesai.

Lampiran. 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Sekolah	: M.Ts P3A Guppi Rangas
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Fase	: D
Elemen Mapel	: Kerja Keras
Alokasi Waktu	: 2 JP 2 X 45 (90menit)
Pertemuan	: Ke- 2
B. KOEMPETENSI AWAL	
Peserta didik memahami arti kerja keras dan mampu menunjukkan contoh sikap kerja keras dalam belajar dan kehidupan sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Peserta didik menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis (mampu menganalisa secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri) dan kreatif (selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencarikan solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka).	
D. SARANA DAN PRASARANA	
papan tulis, spidol, buku paket	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal 	
F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode Ceramah • Model <i>Teams Games Tournament</i> 	
KOMPETENSI INTI	
D. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami arti kerja keras • Peserta didik mampu menunjukkan contoh sikap kerja keras dalam belajar dan kehidupan sehari-hari. 	
E. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru 	
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam serta sapaan
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru menyuruh siswa untuk membaca do'a
- Guru mengabsen kehadiran siswa

Kegiatan Inti**1. Class Presentation (Penyajian Kelas)**

- Guru menjelaskan arti kerja keras berdasarkan materi di buku.
- Guru memberikan contoh sikap kerja keras dalam belajar dan kehidupan sehari-hari.

2. Teams (Kelompok)

- Siswa dibagi dalam beberapa tim heterogen (campuran kemampuan).
- Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran TGT

3. Games

- Guru menjelaskan aturan permainan (quiz atau lomba menjawab soal)
- Memberikan pertanyaan secara bergiliran kepada anggota tiap tim secara individual
- Siswa menjawab secara bergiliran untuk mendapat poin bagi timnya.
- Memberi poin untuk setiap jawaban benar

4. Tournament

- Mengelompokkan siswa dalam turnamen berdasarkan kemampuan
- Melaksanakan kompetisi antar siswa dari berbagai kelompok
- Menghitung skor total tiap tim
- Mengumumkan tim dengan skor tertinggi
- Memberikan penghargaan
- Guru menyimpulkan materi bersama

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru mengimpormasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
- Selanjutnya guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a pembelajaran telah selesai.

Lampiran. 6

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Sekolah	: M.Ts P3A Guppi Rangas
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Fase	: D
Elemen Mapel	: Kreatif
Alokasi Waktu	: 2 JP 2 X 45 (90menit)
Pertemuan	: Ke- 3
B. KOEMPETENSI AWAL	
Peserta didik dapat memahami arti kreatif dan mampu menyebutkan contoh sikap kreatif di sekolah dan rumah serta mampu menunjukkan ide kreatif dalam tugas kelompok.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Peserta didik menjadi pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis (mampu menganalisa secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri) dan kreatif (selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencarikan solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka).	
D. SARANA DAN PRASARANA	
papan tulis, spidol, buku paket	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal 	
F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Metode Ceramah • Model <i>Teams Games Tournament</i> 	
KOMPETENSI INTI	
G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami arti kreatif • Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap kreatif di sekolah • Peserta didik mampu mampu menunjukkan ide kreatif dalam tugas kelompok. 	
H. PERTANYAAN PEMANTIK	

- Peserta didik mengamati dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam serta sapaan
- Guru menanyakan kabar peserta didik
- Guru menyuruh siswa untuk membaca do'a
- Guru mengabsen kehadiran siswa

Kegiatan Inti

1. Class Presentation (Penyajian Kelas)

- Guru menjelaskan arti kreatif berdasarkan materi di buku.
- Guru menyampaikan contoh nyata: membuat kerajinan dari barang bekas, belajar dengan cara berbeda.

2. Teams (Kelompok)

- Siswa dibagi dalam beberapa tim heterogen (campuran kemampuan).
- Guru menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran TGT

3. Games

- Guru menjelaskan aturan permainan (quiz atau lomba menjawab soal)
- Memberikan pertanyaan secara bergiliran kepada anggota tiap tim secara individual
- Siswa menjawab secara bergiliran untuk mendapat poin bagi timnya.
- Memberi poin untuk setiap jawaban benar

4. Tournament


- Mengelompokkan siswa dalam turnamen berdasarkan kemampuan
- Melaksanakan kompetisi antar siswa dari berbagai kelompok
- Menghitung skor total tiap tim
- Mengumumkan tim dengan skor tertinggi
- Memberikan penghargaan
- Guru menyimpulkan materi bersama

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan
- Guru mengimpormasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
- Selanjutnya guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a pembelajaran telah selesai.

Lampiran. 7

Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
 DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 (DPM-PTSP)
 Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar

IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/370/IP/V/2025

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/358/V/2025 Tanggal 27 Mei 2025 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :


N a m a	: RATNA
Pekerjaan	: Mahasiswi
N I	: 10156121097
Program Study/Jurusan	: S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Ujung Pappang Desa Pappang Kec. Campalagian Kab. Polewali Mandar

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **“KEEFEKTIFITAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS P3A GUPPI RANGAS”** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.


Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
 Pada Tanggal : 28-05-2025
 Kepala Dinas


H. LIES HIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.
 Pangkat: Pembina Utama Muda
 Nip. 196809281992032011

Lampiran. 8

Surat Rekomendasi Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani No. 105 Deteng-Deteng Majene
Telp. (0422) 21353 Email : kesbangpol28@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 070/358/V/2025

1. Dasar : 1. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
2. Peraturan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Majene Nomor 53 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Majene Nomor 29 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene;
4. Surat Edaran Bupati Majene Nomor : 800/Org-Peg/38/II/2017

2. Menimbang : 1. Untuk **Tertib administrasi** dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan Dini perlu dikeluarkan Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian Wakil Ketua Bidang Akademik Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene No: B.578/Sti.03/1.1/PP.00.9/05/2025 Tanggal 26 Mei 2025

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **RATNA**
NIM : 10156121097
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Ujung Pappang Desa Pappang Kec. Campalagian Kab. Polman

Untuk Melakukan Penelitian di **MTs P3A GUPPI RANGAS** Mulai Tanggal 12 Mei 2025 Sampai Dengan 12 juni 2025 Dengan Proposal Berjudul;

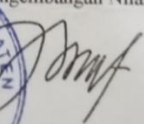
“KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs P3A GUPPI RANGAS”

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan penelitian tersebut dengan ketentuan :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
2. Sesudah melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan diharapkan melapor kepada Bupati Majene melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene dengan menyerahkan 1(satu) eksamplar foto copy hasil kegiatan.
3. Surat ini dinyatakan tidak berlaku lagi setelah sampai waktu yang telah ditentukan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Majene 27 Mei 2025
An Kepala Badan
Kebudayaan dan Pengembangan Nilai-Nilai Kebangsaan


R. RAKHMAT AHMAD, S. Sos
Pangkat : Pembina / IV.a
NIP : 19700712 200902 1 004

Lampiran. 9**Surat Setelah Meneliti**

YAYASAN PENDIDIKAN GUPPI MAJENE

MTS P3A GUPPI RANGAS KAB. MAJENE

Jalan Pendidikan No. 3 Kab. Majene. KP. 9141

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Nomor:29/MTS 21.22 15/ 005/VII/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala MTS P3A Guppi Rangas:

Nama : RATNA

NIM : 10156121097

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S1)

Universitas : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene

Alamat : Campalagian

Benar telah melaksanakan penelitian di MTS P3A Guppi Rangas pada tanggal, 20-23 juli 2025 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS P3A Guppi Rangas “

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk keperluan sebagaimana mestinya.

Majene, 23 Juli 2025

Kepala Sekolah



FITRIADI, S.Pd

NIP:197510062007011025

Lampiran. 10**Dokumentasi Proses Pembelajaran**



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Ratna, lahir di Balikpapan, Kalimantan Timur pada tanggal 01 Juli 2002. Penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Saiful dan Risma. Penulis memulai pendidikan formalnya di SDN 004 Ujung pada tahun 2009 hingga lulus tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Salafiyah Parappe, kemudian pindah ke M.Ts Al-Ihsan Kenje dan menyelesaikan pendidikan di sana pada tahun 2018. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Labuang, mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, mengambil jurusan Tarbiyah dan Keguruan program studi Pendidikan Agama Islam (PAI).