



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTS AL MAARIF 01 SINGOSARI

SKRIPSI

OLEH:

SISKA DWIAULIA

NPM. 22001011203



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2024**



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTS AL MAARIF 01 SINGOSARI

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

★★★★ **OLEH:** ★★★★★
SISKA DWI AULIA
NPM. 22001011203

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2024**

Abstrak

Aulia, Siska Dwi, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Almaarif 01 Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Indhra Musthofa, M.Pd.I. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa, Akidah Akhlak

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dan tidak dapat dipungkiri bahwa kualitas pendidikan sangat bergantung pada seberapa baik sekolah atau madrasah mengelola proses pembelajaran (Arif, 2013). Namun, dalam kenyataannya, proses pembelajaran sering menghadapi berbagai masalah, termasuk model pembelajaran yang tidak kreatif, kurangnya motivasi untuk belajar, dan hasil belajar yang buruk. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen tim untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi yang mereka pelajari (Sriasih, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini melibatkan 313 siswa dari kelas VIII MTs Almaarif 01 Singosari. Sampel penelitian terdiri dari 70 siswa, yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji prasarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, dan uji hasil menggunakan *Independent sample t test* dengan *SPSS for Windows 22*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) daripada model pembelajaran jigsaw. Hasil analisis statistik menggunakan *Independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan taraf signifikansi 5%. (H_0 ditolak dan H_a diterima).

Aulia, Siska Dwi, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Almaarif 01 Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Indhra Musthofa, M.PdI. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Student Learning Outcomes, Moral Beliefs*

Education has a vital role in human life, and it is undeniable that the quality of education depends on how well the school or madrasah manages the learning process (Arif, 2013). However, in reality, the learning process often faces various problems, including uncreative learning models, lack of motivation to learn, and poor learning outcomes. Teams game Tournament (TGT) is one of the innovative learning models that can help students learn better.

Teams game Tournament (TGT) is a cooperative learning model that uses team tournaments to measure how well students understand the material they are learning (Sriasih, 2023). The purpose of this study is to find out how the Teams Games Tournament learning model affects student learning outcomes.

This research is quantitative with a quasi-experimental method. This study involved 313 students from grade VIII MTs Almaarif 01 Singosari. The research sample consisted of 70 students, who were divided into experimental and control classes. The data collection method uses tests and documentation. Data analysis uses validity and reliability tests; infrastructure tests use normality and homogeneity tests; and results tests use independent sample t-tests with SPSS for Windows 22.

The results of the data analysis showed that the students' learning outcomes were better with the Teams Games Tournament (TGT) learning model than with the jigsaw learning model. The statistical analysis results using the independent sample t-test showed that the sig value (2-tailed) was $0.00 < 0.05$. These results show that the research hypothesis is accepted, which indicates a significant influence with a significance level of 5%. (H_0 was rejected and H_a was accepted).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, tidak dapat dipungkiri bahwa kualitas pendidikan sangat bergantung pada kemampuan sekolah atau madrasah dalam mengelola proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran merupakan suatu proses di mana siswa menerima dan mengalami berbagai pengalaman, yang pada akhirnya menghasilkan perubahan yang bersifat relatif permanen dalam potensi perilaku mereka, jika dibandingkan dengan perilaku sebelumnya (Arif, 2013).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyatakan tentang pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan, membangun karakter, dan meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah agar siswa menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti tinggi, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa unsur-unsur pembelajaran, di antaranya unsur yang tak terpisahkan adalah guru dan siswa. Pembelajaran pada dasarnya melibatkan interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung seperti dalam kegiatan tatap muka maupun melalui interaksi tidak langsung. Kolaborasi antara guru dan siswa harus sejalan dengan tujuan

pencapaian pembelajaran yang telah diatur dalam administratif pembelajaran seperti silabus, RPP, prota, promes, dan disampaikan saat proses pembelajaran (Zaifullah, 2021).

Pendidikan Agama khususnya Akidah Akhlak, memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Tidak hanya penguasaan materi, pembelajaran Akidah Akhlak juga bertujuan menumbuhkan nilai-nilai keislaman dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya proses pembelajaran Akidah Akhlak seringkali dijumpai berbagai permasalahan seperti: model pembelajarannya kurang inovatif, kurangnya motivasi belajar, dan hasil belajarnya belum optimal (Meiliani, 2018).

Penyebab utama dari permasalahan tersebut dalam pembelajaran adalah karena guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan pembelajaran menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dalam pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan hendaknya lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, pada aspek kognitif serta psikomotor juga masih tergolong rendah yang disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya tidak cocoknya salah satu mata pembelajaran, kurang adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan pendidik, kurang adanya pendekatan antara pendidik dengan orang tua peserta didik, dan kurangnya motivasi belajar peserta didik itu sendiri (Hadiyanto, 2019).

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu dari model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi model pembelajaran yang lebih menekankan peran siswa (*student-centered*). Pentingnya memilih model pembelajaran yang sesuai, menarik, dan efektif agar siswa dapat aktif dalam proses belajar. Penerapan manajemen kelas yang efisien akan menciptakan interaksi belajar-mengajar yang positif, terutama dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menunjukkan peran yang efektif dengan mengelola kelas secara inovatif dan kreatif, terutama dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak (Salay, 2019).

Penelitian ini dilatar belakangi dengan melihat *research gap* pada penelitian terdahulu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rahma, 2022) dilakukan pada siswa kelas XI pada mata pelajaran IPA bahwa peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 65,23 sebelum diterapkan model pembelajaran TGT menjadi 82,57 setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan (Handayani, 2022) menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV mata pelajaran matematika bahwa peningkatan nilai ratar-rata hasil belajar siswa dari 55,0 sebelum diterapkan model pembelajaran TGT menjadi 86,5 setelah diterapkan model pembelajaran TGT. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Hasyim, 2023) menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X mata pelajaran PAI bahwa peningkatan nilai

rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 68.21 dan perolehan rata-rata nilai posttest 81.07.

Berdasarkan kondisi lapangan hasil belajar siswa di MTs Al Maarif 01 Singosari ditemukan beberapa permasalahan yaitu: 1) Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran; 2) Siswa tidak berani bertanya ketika ada materi yang belum paham; 3) Siswa kurang terlibat langsung pada saat proses pembelajaran; dan 4) Hasil belajar siswanya juga masih kurang maksimal. Dari permasalahan tersebut, dikatakan kurang optimalnya pembelajaran disebabkan guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal di Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga jarang melibatkan praktek langsung dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Games* (permainan) dan *Tournament* (perlombaan). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak juga terlihat kurang efektif, dan siswa cenderung diam. Kesulitan ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran atau menyajikan karya terkait dengan materi pembelajaran (Safitri, 2018).

Namun, ada faktor lain yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berpendapat siswa adalah ketidak tepatan dalam pemilihan model pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keterampilan berpendapat siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Guru juga perlu menggunakan berbagai model pembelajaran yang variatif agar siswa tidak bosan dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpendapatnya (Trianto, 2010).

Terdapat berbagai jenis konsep model pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan guru untuk memfasilitasi proses belajar, salah satunya adalah *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini membagi siswa menjadi beberapa tim dan kemudian mengadakan turnamen antar tim untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari (Sriasih, 2023).

Penelitian ini memiliki relevansi yang signifikan mengingat tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan modern. Penggunaan teknologi, perubahan dalam gaya belajar siswa, dan tuntutan dunia kerja yang terus berkembang adalah beberapa faktor yang perlu diperhitungkan dalam merancang model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa memiliki potensi untuk memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya serap materi dan prestasi siswa (Ramadhan, 2022)

Penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi beberapa manfaat model pembelajaran kooperatif, termasuk peningkatan motivasi siswa, partisipasi aktif, dan keterampilan interpersonal. Namun, masih ada kebutuhan untuk mendalami kontribusi spesifik dari model TGT dalam konteks ini.

Dengan memfokuskan penelitian pada model pembelajaran ini, kita dapat lebih memahami sejauh mana TGT dapat memengaruhi hasil belajar siswa, apakah itu berupa peningkatan pemahaman konsep, peningkatan

keterampilan dalam menyelesaikan masalah, atau peningkatan hasil ujian. Dengan memperluas penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan memberikan kesimpulan yang lebih kuat terkait model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran (Alawiyah, 2023)

Keunggulan dari menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terletak pada keterlibatan seluruh siswa, yang membuat semua siswa berpartisipasi secara aktif (Zulfikar, 2019). Model TGT ini juga memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, karakter, keterampilan berpikir kritis, keaktifan, dan interaksi sosial siswa. Model ini dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan dan untuk berbagai mata pelajaran yang menjadikan siswa untuk mengembangkan potensi mereka dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model pembelajaran ini juga berorientasi pada perlombaan dan permainan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara luas dan merangsang motivasi siswa karena adanya sistem persaingan (Sufiana, 2022).

Dengan keunggulan yang telah dijelaskan diatas, model pembelajaran TGT dipilih sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak dikelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari. Oleh karena itu, penerapan model ini mendorong partisipasi aktif dari semua siswa, tidak hanya yang memiliki kemampuan akademis tinggi, melainkan juga yang memiliki kemampuan akademis rendah. Peserta didik akan lebih termotivasi dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi Akidah Akhlak karena model pembelajaran ini dapat menarik minat siswa dan fokus kedalam

materi, penggunaan model ini juga dianggap dapat menghindari kebosanan bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Kelas VII MTs Al Maarif 01 Singosari”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Maarif 01 Singosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al Maarif 01 Singosari.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat pengaruh menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada hasil

belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Maarif 01 Singosari.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban ini dianggap sementara karena didasarkan pada teori yang relevan dan belum memiliki dasar empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data (Sugiono, 2017). Jadi, hipotesis dapat diartikan sebagai tanggapan teoritis terhadap perumusan masalah penelitian, bukan sebagai jawaban yang bersifat empiris. Sedangkan Arikunto (2018), menjelaskan bahwa, Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis dalam penelitian pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari sebagai berikut:

Ha (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh yang signifikan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari

Ho (Hipotesis Nihil): Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari.

E. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi yang dikemukakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dipengaruhi dengan model *Teams Games Tournament*

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada pembaca sebagai berikut:

1. Teoretis

Secara umum penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada pembelajaran Akidah Akhlak lebih tepatnya pada peningkatan keterampilan berpendapat melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*:

- a. Untuk menambah referensi terhadap keterampilan berpendapat khususnya di tingkat SMP/MTs dengan penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil peserta didik.
- b. Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam model pembelajaran TGT.
- c. Sebagai acuan dan refensi penelitian sejenisnya yang akan dilakukan di masa mendatang.

2. Praktis

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini menekankan pada kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama. Siswa akan saling membantu untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
- b. Bagi guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena model ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, model TGT juga dapat meningkatkan kreativitas

guru dalam mengajar karena guru dapat mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif.

- c. Bagi sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan karena model ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermutu. Dan menjadikan motivasi belajar siswa, keterampilan sosial siswa, dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.
- d. Bagi peneliti dapat menyajikan hasil penelitian kepada masyarakat karena peneliti dapat menuliskan hasil penelitiannya dalam bentuk artikel ilmiah atau laporan penelitian. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan oleh masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk menghindari potensi masalah dalam pelaksanaan penelitian, penting untuk menetapkan cakupan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari.
2. Variabel dari penelitian ini adalah model team game tournament sebagai variable bebas dan hasil belajar siswa sebagai variable terikat.
3. Populasi dari penelitian ini siswa kelas 8 MTs Al Maarif 01 Singosari.
4. Tempat penelitian dilakukan di MTs Al Maarif 01 Singosari.

Sedangkan keterbatasann dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengambil sampel dua kelas, yaitu; (a) kelas pertama menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), dan (b) kelas kedua menggunakan model konvensional

2. Penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pelaksanaannya. Hal ini karena model pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya pembentukan kelompok, pembelajaran kelompok, bermain game, dan penilaian.

H. Definisi Operasional

Tujuan dari definisi operasional di sini adalah untuk menghindari timbulnya penafsiran yang bervariasi terkait konsep atau pemikiran dalam penelitian ini dapat dinyatakan melalui definisi operasional yang berikut untuk memberikan penjelasan konkret:

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kolaboratif yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok, di mana siswa dikelompokkan menjadi kelompok kecil untuk mendalami materi dan bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam model pembelajaran ini, siswa bersaing untuk meraih skor, dan kelompok dengan skor tertinggi akan menerima penghargaan. Pendekatan pembelajaran ini terdiri dari empat fase, yakni: (1) penyajian oleh guru, (2) pembagian kelompok, (3) turnamen, dan (4) pemberian penghargaan.

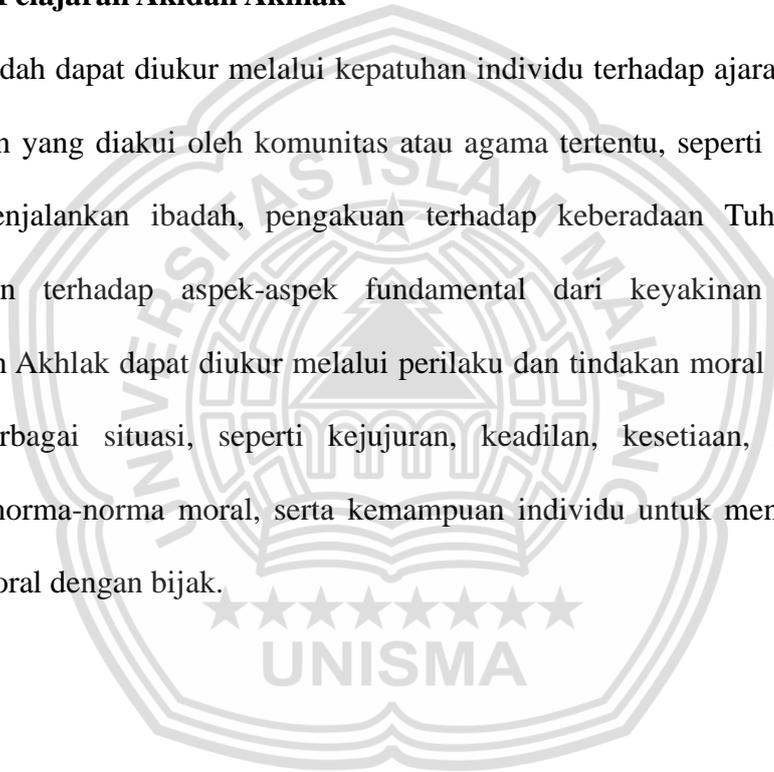
2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau sifat seseorang yang dapat diamati atau diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah

mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan alat ukur tertentu, seperti tes, kuis, atau tugas. Hasil belajar yang diukur secara kuantitatif biasanya berupa nilai atau angka. Nilai atau angka ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar antar individu maupun antar kelompok.

3. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah dapat diukur melalui kepatuhan individu terhadap ajaran-ajaran keagamaan yang diakui oleh komunitas atau agama tertentu, seperti ketaatan dalam menjalankan ibadah, pengakuan terhadap keberadaan Tuhan, dan penerimaan terhadap aspek-aspek fundamental dari keyakinan agama. Sedangkan Akhlak dapat diukur melalui perilaku dan tindakan moral individu dalam berbagai situasi, seperti kejujuran, keadilan, kesetiaan, ketaatan terhadap norma-norma moral, serta kemampuan individu untuk menghadapi konflik moral dengan bijak.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTs Al Maarif 01 Singosari Malang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasilnya lebih tinggi dari proses pembelajaran metode jigsaw, yaitu kelas kontrol menunjukkan nilai Pre-Test terendah 35 hingga nilai tertinggi 70, dan Post-Test antara 55 hingga 85, dengan rata-rata Pre-Test sebesar 52,71 dan rata-rata Post-Test sebesar 73,29. Sedangkan, kelas eksperimen nilai Pre-Test memiliki nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi 85, dan nilai Post-Test 70 hingga 100, dengan rata-rata Pre-Test sebesar 63,43 dan rata-rata Post-Test sebesar 86,14.
2. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dilihat dari hasil perhitungan analisis uji *independent sample T test* yang dihitung melalui *SPSS 22 for windows*. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dan hasil statistik uji hipotesis menggunakan *uji independent sample T test* yang menunjukkan hasil signifikansi $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Akidah

Akhlak siswa kelas VIII MTs Al Maarif 01 Singosari, yang berarti (Ho) ditolak dan (Ha) diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, penelitian, maupun bagi pihak lainnya. Adapun saran yang diberikan antara lain:

1. Bagi siswa: Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal.
2. Bagi Guru: model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran. Sehingga, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menjadi model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Peneliti yang akan datang: Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, maka disarankan ada peneliti yang menindak lanjuti tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan lain atau subjek yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, Moh, dkk. (2013). Manajemen madrasah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan Islam. *Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Azira, Luh Pt. Putrini Mahadewi, and I Gst. Ngurah Japa. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa." *Mimbar Ilmu* 24(1): 73.
- Zaifullah, dkk. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Epistemé: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Meliani, Rizki. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Tematik".
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 3(3), 450107.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL).
- Gusti, Ade Rahma. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas VIII di SMPN 18 Kota Bengkulu*. PhD Thesis. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hasyim, A., dkk. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 354-367.
- Safitri, A. G. (2018). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantu Media Powerpoint Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII B di SMP Negeri 2 Suruh*.

- Soekanto. Dalam Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Innovative Progresif*. Jakarta: Kencana
- Sriasih. (2023) UPTD SMP Negeri 3 Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dalam *Journal "Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT)"*.
- Ramadhan, I. (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIIM Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 tahun Ajaran 2022/2023".
- Alawiyah, dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86-91.
- Amaluddin, A., dkk. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep dasar evaluasi dan implikasinya dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159-181.
- Supriyanto. (2024). "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar, Kerja Sama, Percaya Diri dan Disiplin Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas".
- Oktavia, Y. (2020). Usaha kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 808-815.

- Amalia, R. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Campaka (Penelitian Eksperimen Kelas V SDN Campaka Kecamatan Campaka Kabupaten Purwakarta)*.
- Faza, M. A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024*.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Rosmalara, dkk. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Kation Anion Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Alotrop*, 3(2).
- Sholicha, dkk. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234-245.
- Sihombing, S., dkk. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 41-55.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81-88.
- Yulawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.

- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Amanah, D. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Fatimatuzahroh, dkk. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak melalui metode lectures vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 35-50.
- Azzahro', Adibatul Bahiroh. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Peserta Didik MTs Muhammadiyah 06 Kabupaten Gresik Tahun Ajaran 2022/2023".
- Wahyudi, D., & Pd, M. (2017). *Pengantar akidah akhlak dan pembelajarannya*. Lintang Rasi Aksara Books.
- Rahmadani, N. (2022). Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Mengatasi Perilaku Tercela Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Assalam Salu Induk Kabupaten Luw (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo).
- Solihin, R. (2020). Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 83-96.
- Daud, Muhammad. (2008). Pendidikan agama Islam, Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Fitriyah, C. (2018). *Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media pada Pembelajaran Tematikdi Kelas Iv SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-533-6.
- Sawiyah, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games TournamENT (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.

- Sholichah, dkk. (2018). The Implementation of Stad and TGT Learning Models to Improve Students' Learning Motivation and Learning Outcomes (A Study on the Eleventh-grade Students of SMKN 1 Sooko Mojokerto). *Journal of Education and Practice*, 9(2).
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barlian, Prof. Dr. Erlin. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuliitatif & Kuantitatif*.
- Wati, A. A., & Zuhdi, U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 8di Sdn Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya*, 3.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mariana, E. (2018). Pengaruh Kelengkapan Perangkat Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Kartikatama Metro Kelas VIII. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 115-119.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). "Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians." *International Journal of Endocrinology and Metabolism*
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397.
- Puspita, K. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 85-98.
- Turrohmah, M. (2017). *Hubungan kompetensi profesional guru Qur'an hadist dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yudianto, W. D. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.