

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

Solichin

MAN 1 Tanjung Jabung Timur

solichin2306@gmail.com

Abstrak

Model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan akademik”. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Bentuk permainan akademik akan menimbulkan persaingan dalam diri siswa, sehingga akan mendorong siswa lebih memahami materi untuk memenangkan permainan. Dengan cara permainan akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Selama proses pembelajaran tersebut tidak selamanya guru memperoleh keberhasilan, banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru. Salah satu penyebabnya yaitu kesalahan dalam penggunaan media maupun penggunaan model/metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Dampak yang terjadi akibat hal tersebut sangat terlihat dari reaksi siswa yang mayoritas tidak aktif saat proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa yang jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIA. MAN 1 Tanjung Jabung Timur.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif TGT, Akidah Akhlak

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan era globalisasi pada saat ini, mendorong setiap negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk dapat menghadapi persaingan dunia kerja, sehingga dapat melangsungkan hidupnya serta mewujudkan suatu negara untuk mensejahterakan rakyatnya dalam hal perekonomian. Untuk mewujudkan suatu negara yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan dalam era globalisasi seperti sekarang, maka setiap negara harus memberikan bekal pendidikan yang sesuai untuk setiap generasi penerus bangsanya.

Selain dipandang menjadi hal yang penting untuk mencerdaskan suatu negara, pendidikan juga merupakan salah satu pilar kehidupan bangsa. Masa depan suatu bangsa bisa dilihat melalui sejauh mana komitmen masyarakat dalam suatu bangsa menjalankan pendidikan nasional.

Kemajuan suatu negara sangat didukung dengan kualitas dari sumber daya manusia yang dimiliki untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing, maka SDM yang berkualitas di persiapkan melalui proses pendidikan yang baik. Seingga, di negara indonesia juga diharapkan pendidikan dapat memberikan pedoman untuk setiap warga negaranya dalam menentukan masa depan dan cita-citanya.

Suatu negara yang memiliki SDM yang berkualitas tidak bisa dipisahkan dari peran suatu lembaga sekolah dan seorang guru yang telah berjasa dalam memberikan ilmu. Guru merupakan orang yang paling sering berhubungan langsung dengan siswa, ini menunjukkan bahwa berhasilnya sebuah proses kegiatan pembelajaran ini sangat bergantung pada guru, oleh karena itu guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengajar. Guru yang berkualitas harus mempunyai empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Dalam suatu kegagalan dalam prose pembelajaran, guru bukanlah satu-satunya faktor penyebabnya, melainkan ada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhinya,yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif, media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, minat belajar akidah akhlak yang belum optimal, prestasi belajar siswa belum maksimal dan model pembelajaran dominan menggunakan ceramah.

Oleh sebab itu, sebagai seorang guru yang berkualitas dan kompeten, mestinya harus dapat menciptakan setiap proses pembelajaran itu menjadi suatu kegiatan yang bermakna, sehingga dapat memberikan kesan yang baik pada setiap siswa. Nantinya pada akhir pembelajaran siswa dapat memahami dan mengamalkan setiap materi yang diberikan serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Tidak hanya guru saja yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, melainkan peran siswa juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Minat pada diri siswa dimulai dari rasa senang terhadap pembelajaran, kemudian nantinya membuat siswa akan berkonsentrasi pada setiap materi yang dipelajari, serta siswa merasa nyaman dan terdorong untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa tersebut tertarik dengan apa yang sedang dipelajari dan semua hal yang berhubungan dengan materi tersebut.

Ada tujuh komponen proses pembelajaran yaitu perumusan tujuan, kurikulum, tenaga pengajar dan peserta didik, pemilihan dan penyusunan materi, penggunaan model atau strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar.¹ Selama proses pembelajaran tersebut tidak selamanya guru memperoleh keberhasilan, banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru. Salah satu penyebabnya yaitu kesalahan dalam penggunaan media maupun penggunaan model/metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Dampak yang terjadi akibat hal tersebut sangat terlihat dari reaksi siswa yang mayoritas tidak

¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013)

aktif saat proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa yang jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIA.

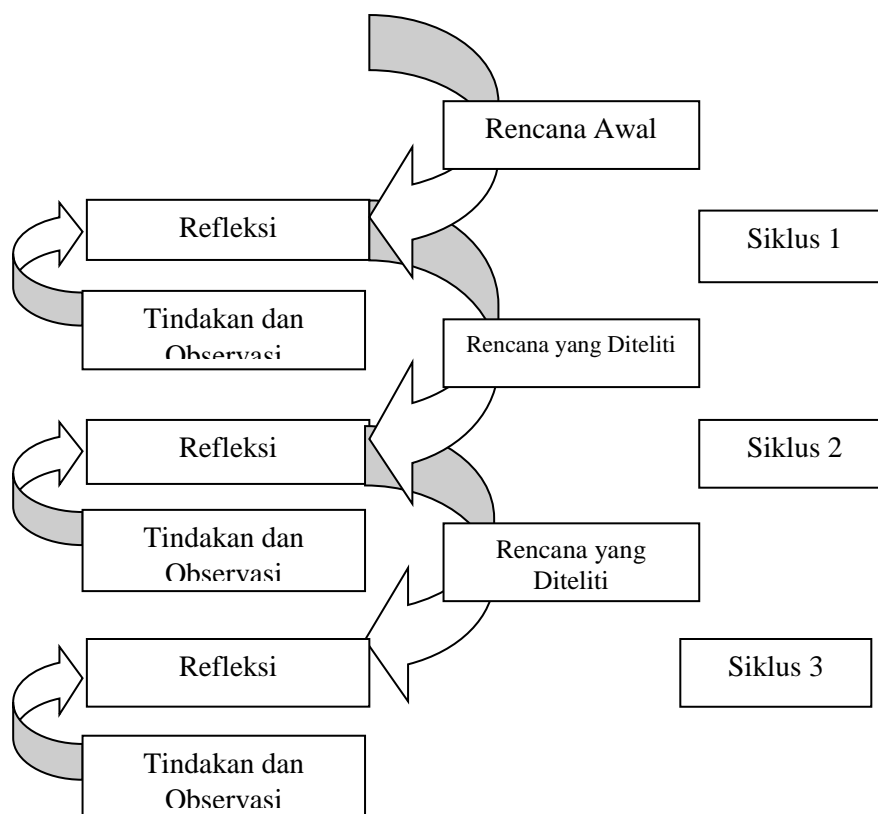
Model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). "*Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan akademik".² Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Bentuk permainan akademik akan menimbulkan persaingan dalam diri siswa, sehingga akan mendorong siswa lebih memahami materi untuk memenangkan permainan. Dengan cara permainan akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak yang akan disajikan lebih menarik dalam suatu bentuk pembelajaran interaktif yang menyenangkan berupa permainan akademik dengan judul *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Ayo Bertauhid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIAMA. NEGERI 1 Tanjung Jabung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023*.

B. Desain Rancangan Tindakan

Desain yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Taggart berupa suatu siklus spiral. Pada siklus penelitian memiliki tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya, sebagaimana dijabarkan berikut, *pertama* perencanaan (*planning*), *kedua* tindakan (*acting*), *ketiga* observasi (*observation*), *keempat* refleksi (*reflection*). Sebelum melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti melakukan suatu observasi dalam pembelajaran dengan masih menggunakan model pembelajaran konvensional/metode ceramah. Setelah mendapatkan gambaran dan hasil dari pra siklus tersebut, maka peneliti kemudian melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Desain penelitian ini berupa gambar siklus penelitian yang alurnya mengikuti dengan model penelitian tindakan Kemmis dan MC Taggart sebagaimana berikut :

²Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya : Pusat Sains dan Matematika UNESA 2005)



Gambar 1 : Skema Alur Rancangan Tindakan Model Spiral Kemmis & MC Taggart

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam Rancangan Tindakan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sebagai Berikut :

a. **Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan pada penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah pada model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai berikut:

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi: silabus mata pelajaran akidah akhlak, rancangan strategi dan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran kooperatif TGT yang akan diterapkan sebagai berikut:

- Guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari dan model pembelajaran yang digunakan, yaitu kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).
- Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru
- Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok TGT.
- Siswa mendalami materi bersama teman satu timnya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota tim agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

- Guru bersama peneliti membagikan lembar kerja tim. Kegiatan tim umumnya adalah diskusi antar anggota, saling membandingkan jawaban, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota kelompok
 - Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Lima siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, lima siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.
 - Masing-masing siswa mewakili timnya bermain dalam turnamen akademik. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah mereka pelajari dari kartu bernomor.
 - Memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.
 - Pemberian tes hasil belajar untuk mengetahui perkembangan atau keberhasilan penerapan model kooperatif TGT
2. Menyusun instrumen penelitian dan menetapkan indikator ketercapaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT.
 3. Menyiapkan sumber bahan yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
 4. Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan skenario pembelajaran.
 5. Mendesain alat evaluasi berupa soal tes untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah diterapkannya model kooperatif TGT.
- b. **Pelaksanaan Tindakan**
- Tahap ini merupakan implementasi rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Tindakan dalam penelitian ini berupa pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak dengan model kooperatif TGT agar dapat menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap tindakan yang dilaksanakan tersebut selalu diikuti dengan pemantauan dan evaluasi serta analisis dan refleksi.
- c. **Pengamatan/ Observasi**
- Observasi dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu bersamaan. Peneliti pada tahap ini mengadakan pemantauan apakah tindakan yang dilakukan dapat mengatasi masalah yang ada. Pemantauan dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Hal yang diobservasi yaitu suasana belajar saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, peran serta siswa dan hasil belajar siswa.
- d. **Refleksi**
- Kegiatan refleksi mencakup analisis, interpretasi dan evaluasi atas informasi yang diperoleh dari kegiatan pengamatan. Peneliti bekerja sama dengan guru sebagai kolaborator dalam melakukan refleksi. Peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk menentukan langkah-langkah perbaikan dalam pelaksanaan tindakan.

Setelah itu, dilakukan penarikan kesimpulan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak sehingga dapat disusun langkah-langkah berikutnya dalam pelaksanaan tindakan.

C. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.³ Secara umum model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.⁴

Setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda satu dengan yang lainnya. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, ruang fisik dan sistem sosial kelas. Belajar kooperatif misalnya, memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel, meliputi tersedianya meja dan kursi yang mudah dipindahkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang berisikan serangkaian prosedur dan perangkat pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁵ *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi-materi pelajaran. Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.⁶

³Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007)

⁴Toeti Soekamtodan Udin Syarifudin Winataputra, *Teori Belajar dan Metodemetode Pembelajaran*, (Jakarta: Depdikbud, 1996)

⁵Etin Solihatin & Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

⁶Robert E Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008)

Pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik sebagai berikut:⁷

1. *Students work in teams to master learning goals.*
2. *Team are make up of high-average-and low achieving students.*
3. *Whenever possible, teams include racial, cultural and gender mix.*
4. *Reward system are oriented to the group as well as the individual.*

Berdasarkan pendapat Arends di atas, dapat disebutkan karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Setiap kelompok terdiri dari berbagai macam kemampuan yang berbeda-beda, baik yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.
- 3) Anggota kelompok terdiri dari siswa yang berasal dari ras, budaya dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- 4) Sistem penghargaan diorientasikan pada kelompok dan juga kepentingan individu.

“The three instructional goals of cooperative learning are academic achievement, tolerance and acceptance of diversity, and development of social skills”.⁸Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- 1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan pembelajaran tradisional. Para pengembang pembelajaran kooperatif telah menunjukkan bahwa keterandalan siswa dan penghargaan kelompok dapat memberikan efek positif dan meningkatkan nilai yang diperlukan siswa. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa yang memiliki prestasi belajar rendah maupun tinggi.

- 2) Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan dengan penghargaan bersama siswa akan belajar saling menghargai.

- 3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain.

⁷Arends Richard I, *Learning To Teach..* terj. Helly, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008)

⁸*ibid*

2. Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

2.1 Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada pembelajaran kooperatif, siswa dikelompokkan dalam beberapa tim yang terdiri dari 4 anggota atau lebih yang ditinjau dari tingkat kinerja, jenis kelamin, status sosial, dan sebagainya. Sesuai dengan namanya, model TGT ini mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Permainan dalam TGT didesain untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal. TGT menekankan kerja sama kelompok dalam mengumpulkan skor, keaktifan siswa dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat sehingga diperlukan pengetahuan yang cukup sebelum bermain. Suasana pertandingan cenderung lebih menyenangkan karena dalam bermain anak tidak selalu dituntut untuk berpikir keras.

Permainan/ *game* dalam TGT terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Komponen pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:⁹

a. Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru, tetapi dapat juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Pada saat presentasi kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja tim dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor tim.

b. Tim

Tim biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi utama dari tim adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman satu timnya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota tim agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*. Kegiatan tim umumnya adalah diskusi antar anggota, saling membandingkan jawaban, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota kelompok. Tim merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif TGT. Tekanannya terletak pada anggota tim dalam melakukan sesuatu yang terbaik untuk timnya dan dalam memberikan dorongan untuk meningkatkan

⁹Robert ESLavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008)

kemampuan akademik anggotanya selama belajar. Tim juga memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggota, sehingga timbul rasa saling dihargai bagi setiap anggotanya.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerjaitim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim telah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

3. Hasil Belajar

3.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.¹⁰ Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.¹¹ Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹²

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut *Bruner* yang dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa modus belajar dibagi dalam tiga tingkatan yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata "simpul" dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002)

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003)

¹² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

mendengar) kata “simpul” dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “simpul”. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.¹³

3.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tiga macam hasil belajar, yakni: a). keterampilan dan kebiasaan, b). pengetahuan dan pengertian, c). sikap dan cita-cita.¹⁴ Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Adapun *Gagne* membagi lima kategori hasil belajar, yakni: a). informasi verbal, b). keterampilan intelektual, c). strategi kognitif, d). sikap, dan e). keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Penjelasan aspek-aspek dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik di atas sebagai berikut :

a. Ranah kognitif

- 1) Pengetahuan merupakan tingkat terendah dari ranah kognitif berupapengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk yang dipelajari.
- 2) Pemahaman merupakan tingkat berikutnya dari tujuan belajar ranah kognitif berupa kemampuan mengerti isi pelajaran yang dipelajaritanpa menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya.
- 3) Aplikasi merupakan kemampuan menggunakan generasisasi atau abstraksi lainnya sesuai dengan situasi yang kongkret.
- 4) Analisis dan sintesis merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok dan menggabungkan unsur-unsur pokok menjadi stuktur baru.
- 5) To create merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

b. Ranah afektif

- 1) Penerimaan merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- 2) Jawaban atau reaksi merupakan kesengajaan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- 3) Penilaian merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi.

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).

¹⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)

- 4) Organisasi merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang diresponnya.
 - 5) Internalisasi merupakan kemampuan untuk mengonseptualisasimasing-masing nilai waktu merespon jalan denganmengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbanganpertimbangan.
- c. Ranah psikomotoris
- 1) Gerakan refleks merupakan keterampilan pada gerakan dasar yangtidak sadar.
 - 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
 - 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual,membedakan auditif, motoris dan lain-lain
 - 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, danketepatan.
 - 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampaipada keterampilan yang kompleks.
 - 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamanbelajarnya baik dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotoris.

4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

a. Faktor-faktor stimulasi belajar

Yaitu segala sesuatu diluar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimulasi belajar, antara lain: banyaknya bahan pelajaran, tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermaknaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor-faktor metode belajar

Metode belajar yang dipakai guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktik, *over learning* dan *drill*. Resitasi belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif.

c. Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individual meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi. Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut.¹⁵

¹⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995)

- Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik.
- Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantep dan tahan lama.
- Hasil belajar peserta didik yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun nilai dengan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.¹⁶

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi/hasil belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman-pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan sekitarnya. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.¹⁷

1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru perlu mencoba metode-metode mengajar yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Kurikulum yang tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat, di atas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa.

3) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. Di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, maka siswa akan berusaha mempelajari mata pelajaran yang diberikannya dengan baik.

4) Relasi Siswa dengan Siswa

Siswa yang mempunyai sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan, akan diasingkan dari kelompoknya. Akibatnya anak akan menjadi malas untuk masuk sekolah karena di sekolah mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya.

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002)

¹⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hal 64-69

5) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Tetapi kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah maupun kualitasnya.

6) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Agar siswa disiplin haruslah guru beserta staf yang lain disiplin pula, karena dapat memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya.

7) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Tetapi kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah maupun kualitasnya.

8) Waktu Sekolah

Waktu sekolah dapat terjadi pada pagi hari, siang, sore/malam hari. Tetapi waktu yang baik untuk sekolah adalah pada pagi hari dimana pikiran masih segar, jasmani dalam kondisi yang baik sehingga siswa akan mudah berkonsentrasi pada pelajaran.

9) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya, perlu memberi pelajaran di atas ukuran standar. Padahal guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa.

10) Keadaan Gedung

Dengan jumlah siswa yang banyak serta bervariasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

11) Metode Belajar

Siswa perlu belajar teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajarnya.

12) Tugas Rumah Kegiatan anak di rumah bukan hanya untuk belajar, melainkan juga digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah

5. Akidah Akhlak

5.1 Pengertian Akidah Akhlak

Mata pelajaran akidah akhlak ini merupakan cabang dari pendidikan Agama Islam, menurut Zakiyah Daradjat pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹⁸ Pentingnya pendidikan akidah akhlak tidak saja bagi manusia dalam statusnya sebagai pribadi, tetapi juga berarti bagi kehidupan keluarga dan masyarakat bahkan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Akhlak adalah mutiara hidup yang membedakan manusia dengan hewan. Supaya dapat diterapkan akhlak yang

¹⁸Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004), (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2005). Hal 130

baik dalam kehidupan sehari-hari. Akidah secara etimologi berarti ikatan, sangkutan, keyakinan. Akidah secara teknis juga berarti keyakinan atau iman. Dengan demikian akidah merupakan asas tempat mendirikan seluruh bangunan (ajaran) Islam dan menjadi sangkutan semua ajaran dalam Islam. Akidah juga merupakan sistem keyakinan Islam yang mendasari seluruh aktivitas umat Islam dalam kehidupannya. Akidah atau sistem keyakinan Islam dibangun atas dasar enam keyakinan atau yang biasa disebut rukun iman yang enam¹⁹. Dalam kajian Islam, akidah berarti tali pengikat batin manusia dengan yang diyakininya sebagai Tuhan yang Esa yang patut disembah dan pencipta serta pengatur alam semesta ini. Akidah sebagai sebuah keyakinan kepada hakikat yang nyata yang tidak menerima keraguan dan bantahan. Jadi akidah itu harus kuat dan tidak ada kelemahan yang membuka celah untuk dibantah.²⁰

Pada hakikatnya akhlak merupakan suatu keadaan yang melekat di dalam jiwa, maka perbuatan baru disebut akhlak jika terpenuhi beberapa syarat, yaitu:

- a. Perbuatan itu dilakukan berulang-ulang. Jika perbuatan itu dilakukan hanya sesekali saja, maka tidak dapat di katakan akhlak.
- b. Perbuatan itu timbul mudah tanpa dipikirkan atau diteliti terlebih dahulu sehingga benar-benar merupakan kebiasaan. Jika perbuatan itu timbul karena terpaksa atau setelah dipikirkan dan dipertimbangkan secara matang tidak disebut akhlak.

5.2 Tujuan Akidah Akhlak

Tujuan Akidah Islam

Tujuan akidah Islam adalah :

1. Memupuk dan mengembangkan potensi-potensi ketuhanan yang ada sejak lahir
2. Menjaga manusia dari kemusyrikan
3. Menghindari dari pengaruh akal yang menyesatkan

Tujuan Akhlak

Pada dasarnya, tujuan pokok akhlak adalah agar setiap muslim berbudi pekerti, bertingkah laku, berperangai atau beradat istiadat yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Di samping itu, setiap muslim yang berakhlak yang baik dapat memperoleh hal-hal berikut.

1. Ridha Allah SWT.
2. Kepribadian muslim

Segala perilaku muslim, baik ucapan, perbuatan, pikiran maupun kata hatinya mencerminkan sikap ajaran Islam. Allah berfirman :

¹⁹Marzuki. *Prinsip Dasar Akhlak Mulia*. (Yogyakarta: Debut Wahana Press, 2009) hal 4

²⁰Abdurrohman, dkk. *Akidah Akhlak*. (Jakarta: Kementerian Agama. 2014) hal 4

Artinya : “Siapakah yang lebih baik perkataannya daripada orang yang menyeru kepada Allah, mengerjakan amal yang saleh dan berkata, ‘Sesungguhnya aku termasuk orang-orang yang berserah diri?’” (Q.S. Fushshilat [41] : 33)²¹

3. Perbuatan yang mulia dan terhindar dari perbuatan tercela

5.3 Materi Akidah Akhlak “Ayo Bertauhid”

Pengertian Tauhid

Menurut bahasa kata tauhid berasal dari bahasa Arab *tauhid* bentuk *masdar* (inġnitif) dari kata *wahhada*, yang artinya *al-i'tiqaadubiwahdaniyyatillah* (keyakinan atas keesaan Allah). Sedangkan pengertian secara istilah tauhid ialah meyakini bahwa Allah Swt. itu Esa dan tidak ada sekutu bagi-Nya. Kesaksian ini dirumuskan dalam kalimat syahadat. *Laailaha illa Allah* (tidak ada Tuhan selain Allah). Tauhid artinya mengesakan Allah. Esa berarti Satu. Allah tidak boleh dihitung dengan satu, dua atau seterusnya, karena kepada-Nya tidak layak dikaitkan dengan bilangan. Beberapa ayat al-Qur’an telah dengan jelas mengatakan keesaan Allah. Di antaranya surah al-Ikhlâs ayat 1-4 sebagai berikut: Artinya : “Katakanlah: “Dia-lah Allah, yang Maha Esa. Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu. Dia tiada beranak dan tidak puladiperanakkan, Dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia.” (Q.S. al-Ikhlâs[112]:1-4)

Dari ayat di atas dapat ditangkap penjelasan bahwa Allah itu Maha Esa. Keesaan Allah Swt. itu menurut M. Quraish Shihab mencakup keesaan Zat, keesaan Sifat, keesaan Perbuatan, serta keesaan dalam beribadah kepadaNya. Keesaan Zat mengandung pengertian bahwa seseorang harus percaya bahwa Allah Swt. tidak terdiri dari unsur-unsur, atau bagian-bagian. Karena, bila Zat Yang Maha Kuasa itu terdiri dari dua unsur atau lebih—betapapun kecilnya unsur atau bagian itu—maka ini berarti Dia membutuhkan unsur atau bagian itu, atau dengan kata lain, unsur atau bagian ini merupakan syarat bagi wujud-Nya.

Nama-Nama Ilmu Tauhid

Ilmu tauhid memiliki beberapa sebutan lain seperti berikut:

Ilmu Ushuluddin

Kata ushuluddin terdiri dari dua kata yaitu *uṣūl* yang berarti pokok atau pangkal dan *dīn* yang berarti agama. Jadi ilmu ushuluddin adalah ilmu tentang pokok-pokok agama. Ilmu tauhid sering disebut jugadengan ilmu ushuluddin (pokok-pokok atau dasar-dasar agama) karenailmu itu menguraikan pokok-pokok atau dasar-dasar agama.

Ilmu Aqid

Ilmu tauhid sering juga disebut ilmu aqid (keyakinan), karenailmu tersebut membahas masalah-masalah yang berhubungan dengankeyakinan.

Ilmu Kalam

²¹Departemen Agama, *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*, CV> Diponegoro, Bandung, 2006, Hal 383

Kata *kalam* berarti perkataan atau kata-kata yang tersusun yang menunjukkan suatu maksud pengertian. Kata kalam kemudian dipakai untuk menunjukkan salah satu sifat Allah yaitu berkata-kata. Jadi ilmu kalam adalah ilmu tentang kalam Allah.

Ilmu Ilhiah

Ilmu tauhid juga dikenal dengan sebutan ilmu *ilhiah*, karena yang menjadi obyek utama ilmu ini pada dasarnya adalah masalah ketuhanan. Ilmu tauhid juga kadang disebut dengan teologi. Teologi adalah ilmu tentang Tuhan atau ilmu ketuhanan. Kata teologi berasal dari dua kata yaitu *theo* yang berarti Tuhan dan *logos* yang berarti ilmu. Tetapi apabila kata teologi dipakai untuk membicarakan tentang Tuhan dalam Islam, maka hendaklah selalu ditambahkan kata Islam di belakangnya, sehingga menjadi teologi Islam.

1. Ruang Lingkup Tauhid

Pokok-pokok pembahasan yang menjadi ruang lingkup ilmu tauhid meliputi tiga hal sebagai berikut:

Ma'rifat al-mabda' yaitu mempercayai dengan penuh keyakinan tentang Pencipta alam yaitu Allah Swt. Hal ini sering diartikan dengan wujud yang sempurna, wujud mutlak atau *wajibul wujud*.

Ma'rifat al-watsiqah yaitu mempercayai dengan penuh keyakinan tentang para utusan Allah Swt. yang menjadi utusan dan perantara Allah Swt. dengan umat manusia untuk menyampaikan ajaran-ajaranNya, tentang kitab-kitab Allah yang dibawa oleh para utusan-Nya dan tentang para malaikat-Nya.

Ma'rifat al-ma'ad yaitu mempercayai dengan penuh keyakinan akan adanya kehidupan abadi setelah mati di alam akhirat dengan segala hal ihwal yang ada di dalamnya.

Macam-Macam Tauhid

Berdasarkan jenis dan sifat keyakinan tauhid, para ulama membagi ilmu tauhid dalam empat bagian; yaitu:

Tauhid yang berhubungan dengan ke-Tuhanan yaitu mempercayai bahwa hanya kepada Allah-lah kita harus ber-Tuhan, beribadah, memohon pertolongan, tunduk, patuh dan merendah serta tidak kepada yang lain.

Tauhid yang berhubungan dengan sifat Allah yang Maha Meliharaya yaitu mempercayai bahwa Allah Swt. adalah satu-satunya pencipta, pemelihara, penguasa dan pengatur alam semesta ini

Tauhid yang berhubungan dengan kesempurnaan sifat Allah yaitu mempercayai hanya Allah Swt. yang memiliki segala sifat kesempurnaan dan terlepas dari sifat tercela atau dari segala kekurangan

Tauhid yang berhubungan dengan kekuasaan Allah yaitu mempercayai bahwa Allah sebagai satu-satunya Zat yang menguasai alam semesta, tidak ada lagi zat lain yang turut serta dalam kekuasaan-Nya.

Memahami Makna Kalimat Tauhid

Al-ilah adalah Zat yang harus dipertuhankan dengan sepenuh hatibahwa Dia penuh cinta (*mahabbah*), ampunan (*inabah*) kemuliaan (*ikram*),kebesaran (*alzim*). *LaailaahaillAllah* merupakan ucapan yang sangat benardan penuh kejujuran. Orang yang mengucapkan kalimat *LaailaahaillAllah* tanpa memahami dan mengamalkan isinya maka kesaksiannya itu akansia-sia dan tidak memberi manfaat kepadanya.

D. Hasil Pembahasan

1. Deskripsi Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tahap penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti melakukan tahap pra siklus dengan masih menerapkan model konvensional dimana guru masih menerapkan model ceramah dan fokus pembelajaran masih kepada guru dan siswa masih cenderung mencatat pelajaran yang diterangkan semua oleh guru. Hal ini akan dijadikan sebagai pembandingan dan patokan setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Diharapkan setelah diterapkannya model tersebut terjadi perubahan yang positif terhadap perilaku dan hasil belajar siswa yang akan memenuhi kriteria ketuntasan siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Adapun hasil belajar pada pra siklus ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Tes Pra Siklus

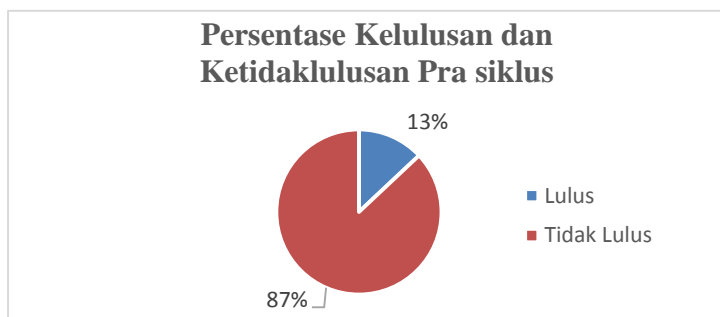
No	Nama	Nilai	Ke t
1	ABDUL MUTOYYIB	80	L
2	AL IKHSAN	50	TL
3	ARILESMANA	45	TL
4	BAGUS INDRA SAPUTRA	70	L
5	CHOIRUNNISA	60	TL
6	DICKY WAHYU. S	60	TL
7	IIS SILVIANI	40	TL
8	MARIANA	65	TL
9	MUHAMMAD RIDO	55	TL
10	MULTI NIRMALA SARI	75	L
11	MUSTAQIM	60	TL
12	NOFA SUPRIANTO	40	TL
13	NUR HAZIJAH ISNAINI	55	TL

14	NUR QOMARIAH	60	TL
15	NURUL HIDAYAH	65	TL
16	NURDILA	60	TL
17	RETNA NINGDIYAH	65	TL
18	ROBAIT MUTTAQI	45	TL
19	SITI MARWAH	50	TL
20	SITI AMINAH	65	TL
21	SOFI TRI SUCIATI	60	TL
22	SRI ASTUTI	65	TL
23	SRI PUJI LESTARI	55	TL
24	SUCI TRIANI	50	TL
25	SRI WAHYUNI	75	TL
26	SYAMSUDDIN	45	TL
27	TRESNO SAPUTRO	65	TL
28	TRI SUGIANTI	70	L
29	UMAR MUSLIM	60	TL
30	USWATUN HASANAH	50	TL
Jumlah		1790	
Rata-Rata		59,67	
Jumlah Siswa Lulus		4	
Jumlah Siswa Tak Lulus		26	

Berdasarkan tes yang dilakukan setelah pembelajaran yang belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang masih menerapkan metode konvensional berupa metode ceramah diperoleh bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Siswa masih cenderung pasif dan banyak yang tidak aktif dalam pembelajaran seperti kurang adanya interaksi timbal balik antara guru dan siswa, karena pembelajaran masih terfokus kepada guru yang memberikan materi secara keseluruhan. Siswa yang tidak tertatik dengan pembelajaran akidah akhlak akan berdampak pada daya serap siswa dan juga gairah siswa dalam menerima pelajaran. Siswa menjadi tidak tertarik dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga akan berdampak pada kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang masih sangat kurang.

Hasil tes di atas menunjukkan bahwa, siswa yang lulus hanya 4 siswa atau sekitar 13,33%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 26 siswa, atau 86,67%. Rata-rata nilai yang diperoleh hanya 59,67. Oleh sebab itu, hasil refleksi pada pra siklus ini peneliti akan mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus selanjutnya yaitu siklus I dengan tujuan model tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran akidah akhlak pada materi ayo bertauhid kelas X MIAMA.

NEGERI 1 Tanjung Jabung Timur. Adapun hasil persentase kelulusan dan ketidakkelulusan pada tahap ini akan digambarkan dalam *pie chart* berikut :



Gambar 4.1. Persentase kelulusan dan ketidakkelulusan Pra Siklus

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap perencanaan siklus I dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran
Menyiapkan Silabus mata pelajaran akidah akhlak kelas X, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyiapkan instrumen penelitian
Peneliti menyusun instrumen penelitian, yaitu berupa lembar observasi dan hasil dokumentasi dari pembelajaran yang menerapkan kooperatif TGT.
- 3) Menyiapkan materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 4) Mendesain alat evaluasi berupa soal tes formatif untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif TGT.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada awal pelaksanaan tindakan pada siklus 1 telah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) kepada siswa, berikut akan dijelaskan tahap demi tahap pelaksanaan pada siklus 1

- 1) Pendahuluan
 - Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama dan mengabsen siswa.
 - Guru memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran dengan memberipertanyaan tentang materi yang akan dipelajari
- 2) Kegiatan Inti
 - Guru menjelaskan materi tentang ayo bertauhid materi secara garis besar
 - Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mulai hari ini mereka akan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Guru menjelaskan tahapan pembelajaran kooperatif TGT.
 - Guru membagi siswa menjadi 4-5 tim. Pembagian tim dilakukan secara acak supaya adil.

- Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendalami materi bersama teman satu timnya. Tugas anggota tim adalah menguasai materi dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut dengan cara berdiskusi dengan anggota timnya.
- Apabila masih mengalami kesulitan, tim bisa mengajukan pertanyaan kepada guru.
- Guru menjelaskan cara main dan aturan main *games*.
- Saat siswa melaksanakan *game*, guru bersama peneliti mengawasi jalannya *game*.
- Pertanyaan demi pertanyaan dilemparkan kepada semua kelompok, bagi kelompok yang menjelaskan dengan jawaban yang tepat akan memperoleh poin sempurna. Sedangkan kelompok yang tidak dapat menjawab dengan benar akan diemparkan kepada kelompok lain sampai semua soal pada pertemuan tersebut habis
- Setelah ronde *game* I berakhir, langsung dilanjutkan ke ronde II, dan ronde selanjutnya.
- Guru mereview jalannya *game* dan menghitung skor yang diperoleh siswa.
- Guru meminta siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tes hasil belajar materi ayo bertauhid

3) Penutup

- Guru dan siswa bersama-sama melakukan kesimpulan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru memberikan hadiah/penghargaan kepada kelompok yang memenangkan *game*
- Guru menyampaikan tugas mandiri terstruktur
- Bersama-sama menutup pelajaran dengan membaca hamdalah/doa
- Guru mengucapkan salam kepada para peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam.

c. Observasi/Pengamatan

Observasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran kooperatif *TeamsGames Tournament* (TGT) dan untuk mengetahui kemampuan siswa menerima materi pembelajaran dengan adanya model pembelajaran kooperatif TGT. Pada saat observasi berlangsung, kegiatan guru adalah memantau pelaksanaan pembelajaran kooperatif TGT. Guru melakukan penyajian kelas tentang pelaksanaan model kooperatif TGT dan penjelasan konsep materi tentang ayo bertauhid. Guru juga melakukan penilaian terhadap peran serta siswa selama kegiatan pembelajaran, yang meliputi kemampuan bekerja sama dalam belajar tim dan kerja tim, kemampuan bertanya atau mengeluarkan pendapat dan kemampuan menjawab pertanyaan.

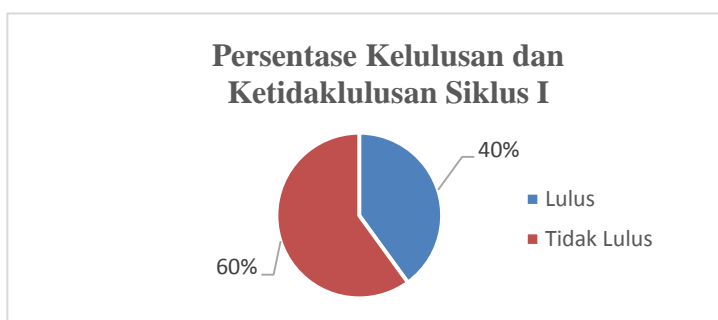
Siswa terlihat kurang antusias saat penyajian materi secara ceramah oleh guru. Siswa terlihat mulai antusias ketika pelaksanaan belajar dan kerja tim. Siswa belajar bersama timnya tentang materi ayo bertauhid dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum bisa menyesuaikan diri dengan timnya. Suasana pembelajaran mulai tampak aktif dengan adanya interaksi antar anggota tim. Pada ronde *game* kedua, terlihat antusiasme siswa sangat tinggi saat *games* berlangsung. Masing-masing siswa berusaha untuk menyumbangkan skor bagi tim mereka. Saat evaluasi berlangsung, beberapa siswa telah mengerjakan soal tes dengan baik dan mandiri. Adapun hasil tes pada siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 2: Hasil Tes Siklus I

No	Nama	Nilai	Ket
1	ABDUL MUTOYYIB	75	L
2	AL IKHSAN	80	L
3	ARI LESMANA	65	TL
4	BAGUS INDRA SAPUTRA	75	L
5	CHOIRUNNISA	65	TL
6	DICKY WAHYU. S	80	L
7	IIS SILVIANI	80	L
8	MARIANA	80	L
9	MUHAMMAD RIDO	65	TL
10	MULTI NIRMALA SARI	80	L
11	MUSTAQIM	75	L
12	NOFA SUPRIANTO	65	TL
13	NUR HAZIJAH ISNAINI	65	TL
14	NUR QOMARIAH	85	L
15	NURUL HIDAYAH	80	L
16	NURDILA	85	L
17	RETNA NINGDIYAH	65	TL
18	ROBAIT MUTTAQI	65	TL
19	SITI MARWAH	80	L
20	SITI AMINAH	80	L
21	SOFI TRI SUCIATI	65	TL
22	SRI ASTUTI	65	TL
23	SRI PUJI LESTARI	65	TL
24	SUCI TRIANI	85	L
25	SRI WAHYUNI	85	L
26	SYAMSUDDIN	65	TL
27	TRESNO SAPUTRO	85	L
28	TRI SUGIANTI	75	L
29	UMAR MUSLIM	65	TL
30	USWATUN HASANAH	60	TL
Jumlah		2205	
Rata-Rata		73,5	
Jumlah Siswa Lulus		16	
Jumlah Siswa Tak Lulus		12	

Hasil tes di atas menunjukkan bahwa, siswa yang lulus sebanyak 16 siswa atau sekitar 60%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 12 siswa, atau 40%. Rata-rata nilai yang diperoleh hanya 73,5. Oleh sebab itu, hasil refleksi pada pra

siklus ini peneliti akan mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus selanjutnya yaitu siklus I dengan tujuan model tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran akidah akhlak pada materi ayo bertauhid kelas XI MA. NEGERI 1 Tanjung Jabung Timur. Adapun hasil persentase kelulusan dan ketidaklulusan pada tahap ini akan digambarkan dalam *pie chart* berikut :



d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT mampu meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas. Dengan demikian, pada siklus I hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus I, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

Masih terdapat siswa yang belum bisa bekerjasama dengan anggota dalam timnya karena ketidakcocokan antar satu dengan yang lain.

Tidak adanya siswa yang bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerja tim secara sukarela.

Masih banyak siswa yang pasif saat game berlangsung, padahal beberapa siswa telah banyak berkontribusi untuk keaktifan kelompoknya

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi dan analisis di atas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi dan lebih memantapkan hasil yang diperoleh pada siklus I maka dilaksanakan siklus II.

3. Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan Siklus II dilaksanakan sesuai dengan siklus I pada sebelumnya, bedanya akan dipelajari lanjutan materi ayo bertauhid dari siklus I. Tahap perencanaan tindakan II meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap perencanaan siklus II dijabarkan sebagai berikut :

Menyiapkan perangkat pembelajaran. Menyiapkan Silabus mata pelajaran akidah akhlak kelas X, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menyiapkan instrumen penelitian. Peneliti menyusun instrumen penelitian, yaitu berupa lembar observasi dan hasil dokumentasi dari pembelajaran yang menerapkan kooperatif TGT. Menyiapkan materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Mendesain alat evaluasi berupa soal tes formatif untuk mengetahui tingkathasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif TGT.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada awalpelaksanaan tindakan pada siklus 1 telah menerapkan model pembelajarankooperatif Teams Games Tournament (TGT) kepada siswa, berikut akan dijelaskan tahap demi tahap pelaksanaan padasiklus 1

1) Pendahuluan

Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan kemudian berdoa bersama dan mengabsen siswa. Guru memotivasi siswa sebelum memulai pelajaran dengan memberipertanyaan tentang materi yang akan dipelajari

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang ayo bertauhidmateri secara garis besar. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mulai hari ini mereka akan belajardengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Gurumenjelaskan tahapan pembelajaran kooperatif TGT. Guru membagi siswa menjadi 4-5 tim. Pembagian tim dilakukan secara secara acak supaya adil. Guru memberi waktu kepada siswa untuk mendalami materi bersama teman satu timnya. Tugas anggota tim adalah menguasai materi dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut dengan cara berdiskusi dengan anggota timnya. Apabila masih mengalami kesulitan, tim bisa mengajukan pertanyaan kepada guru. Guru menjelaskan cara main dan aturan main *games*. Saat siswa melaksanakan *game*, guru bersama peneliti mengawasi jalannya *game*. Pertanyaan demi pertanyaan dilemparkan kepada semua kelompok, bagi kelompok yang menjelaskan dengan jawaban yang tepat akan memperoleh poin sempurna. Sedangkan kelompok yang tidak dapat menjawab dengan benar akan diemparkan kepada kelompok lain sampai semua soal pada pertemuan tersebut habis. Setelah rondegame I berakhir, langsung dilanjutkan ke ronde II. Guru mereview jalannya *game* dan menghitung skor yang diperoleh siswa. Guru meminta siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tes hasil belajar materi ayo bertauhid

3) Penutup

Guru dan siswa bersama-sama melakukan kesimulan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru menyampaikan tugas mandiri terstruktur Bersama-sama menutup pelajaran dengan membaca hamdalah/doa Guru mengucapkan salam kepada para peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam.

c. Observasi/Pengamatan

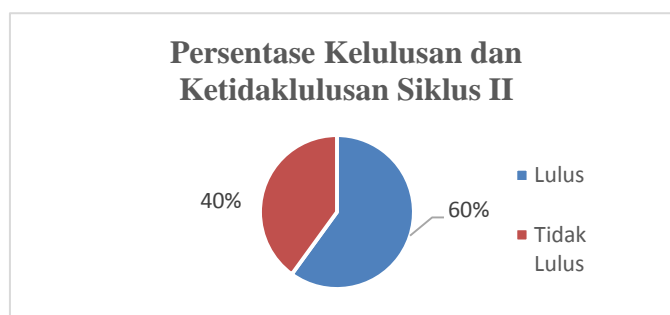
Selama pembelajaran kooperatif TGT berlangsung, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Siswa belajar bersama timnya tentang materi ayo bertauhid dengan baik, sebagian besar siswa sudah dapat memberikan kontribusi bagi timnya masing-masing. Pada saat turnamen berlangsung terlihat siswa sangat antusias, mereka berusaha menyumbangkan skor bagi tim mereka. Peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada Siklus II. Siswa yang semula hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru dan teman telah berani bertanya, mengeluarkan pendapat, berperan aktif pada kelompoknya untuk ikut menjawab jawaban yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan guru terus memberikan motivasi kepada para siswa agar dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil tes pada siklus II sudah meningkat secara signifikan. Adapun rincian hasil tes pada siklus II dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3: Hasil Tes Siklus II

No	Nama	Nilai	Ket
1	ABDUL MUTOYYIB	80	L
2	AL IKHSAN	90	L
3	ARI LESMANA	80	L
4	BAGUS INDRA SAPUTRA	85	L
5	CHOIRUNNISA	65	TL
6	DICKY WAHYU. S	85	L
7	IIS SILVIANI	75	L
8	MARIANA	90	L
9	MUHAMMAD RIDO	85	L
10	MULTI NIRMALA SARI	65	TL
11	MUSTAQIM	85	L
12	NOFA SUPRIANTO	65	TL
13	NUR HAZIJAH ISNAINI	80	L
14	NUR QOMARIAH	85	L
15	NURUL HIDAYAH	85	L
16	NURDILA	85	L
17	RETNA NINGDIYAH	90	L
18	ROBAIT MUTTAQI	65	TL
19	SITI MARWAH	85	L
20	SITI AMINAH	85	L
21	SOFI TRI SUCIATI	65	TL
22	SRI ASTUTI	80	L
23	SRI PUJI LESTARI	65	TL

24	SUCI TRIANI	90	L
25	SRI WAHYUNI	95	L
26	SYAMSUDDIN	85	L
27	TRESNO SAPUTRO	90	L
28	TRI SUGIANTI	85	L
29	UMAR MUSLIM	80	L
30	USWATUN HASANAH	85	L
Jumlah		2430	
Rata-rata		81	
Jumlah siswa lulus		24	
Jumlah siswa tidak lulus		6	

Hasil tes di atas menunjukkan bahwa, siswa yang lulus telah mencapai 24 siswa atau sekitar 80%, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 6 siswa, atau 20%. Rata-rata nilai yang diperoleh telah mencapai 81. Oleh sebab itu, hasil refleksi pada pra siklus ini peneliti akan mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus selanjutnya yaitu siklus I dengan tujuan model tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran akidah akhlak pada materi ayo bertauhid kelas XMIA MA. NEGERI 1 Tanjung Jabung Timur. Adapun hasil persentase kelulusan dan ketidakkelulusan pada tahap ini akan digambarkan dalam *pie chart* berikut :



c. Analisis/Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus II yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Siswa sudah jelas dan paham mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif TGT karena siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini tentu saja menyebabkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi lebih efektif. Berikut merupakan hasil analisis dan interpretasi tindakan pada siklus II, sekaligus refleksi terakhir pada siklus ini adalah sebagai berikut :

1) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan. Siswa secara lebih kondusif mengikuti turnamen akademik yang dilaksanakan dengan semangat.

2) Karena hasil tes pada siklus II juga telah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan, maka peneliti menetapkan bahwa penelitian tidak akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya atau berhenti pada siklus II ini.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran dengan model ini memberikan alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, sebelumnya model pembelajaran yang diterapkan dalam KBM adalah model konvensional dengan metode ceramah. Kegiatan siswa dalam model pembelajaran konvensional hanyalah mencatat materi, mendengarkan penjelasan dari guru, sementara itu setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT siswa dituntut untuk dapat bertukar pikiran dengan timnya, bekerja sama dengan timnya dan dapat menjawab soal-soal dalam turnamen. Setiap siklus yang diterapkan pada proses pembelajaran ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4: Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah siswa			Persentase		
	Sebelum Penerapan TGT	Siklus I	Siklus II	Sebelum Penerapan TGT	Siklus I	Siklus II
Tuntas	4	16	24	13,33%	60%	80%
Tidak Tuntas	26	12	6	86,67%	40%	20%

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti terlihat bahwa nilai hasil evaluasi siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berkisar antara 40 – 80 dengan nilai rata-rata kelas 59,67. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang/sangat rendah, sebab banyak siswa yang belum mencapai nilai 75,00 yang merupakan nilai batas tuntas keberhasilan siswa. Masih rendahnya nilai ulangan siswa disebabkan siswa kurang memahami sepenuhnya materi yang diberikan oleh guru dan siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Penyajian materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada siklus I nilai ulangan harian siswa berkisar antara 65-90 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,5 terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum adanya penerapan model kooperatif TGT. Sebesar 60% persentase kelulusan siswa atau sebanyak 16 siswa telah lulus tes tertulis, sedangkan 12 siswa sisanya atau sebesar 40% belum lulus dalam tes tertulis. Hal ini menunjukkan siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru dengan

adanya penerapan model pembelajaran koopertaif TGT. Pada siklus II hasil evaluasi siswa berkisar antara 70-95 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81. Siswa yang lulus mencapai 24 siswa atau sebesar 80% persentase kelulusan siswa, sedangkan 20% sisanya atau sebanyak 6 siswa belum lulus tes tertulis.

Berdasarkan data siklus I dan siklus II diperoleh hasil belajar yang selalu mengalami peningkatan. Model pembelajaran kooperatif TGT berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran akidah akhlak. Hal ini terbukti pada peningkatan peran serta siswa pada pembelajaran dan hasil belajar siswa. Temuan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar antara lain:

- a. Kegiatan belajar mengajar di kelas didominasi dengan kegiatan memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas, belajar tim/ diskusi, tanya jawab dan menjawab soal-soal.
- b. Pada siklus II antusias siswa dalam mengikuti pelajaran terus mengalami peningkatan. Terbukti dengan adanya siswa yang bertanya pada guru selama KBM maupun selama diskusi dengan timnya.
- c. Adanya keleluasaan strategi bagi guru untuk menyajikan materi karena penerapan model pembelajaran kooperatif TGT bersifat fleksibel, hal ini memungkinkan strategi penyajian materi guru bervariasi (ada kesempatan belajar sendiri, diskusi kelompok, tanya jawab, bermain sambil belajar dan tugas dirumah).
- d. Kegiatan belajar mengajar yang menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Hasil belajar tersebut dinyatakan tuntas karena secara umum pencapaian hasil belajar siswa berada di atas standar batas tuntas yaitu 75,00. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa telah memahami materi yang disajikan dengan baik melalui KBM dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

E. Kesimpulan

Bardasarkan uraian di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara permainan akademik seperti ini, siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan, materi yang disajikan pun menjadi lebih mudah dipahami sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Hasil pembahasan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang disesuaikan pula dengan materi pembelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung. Peneliti melihat hasil tes siswa dalam setiap siklusnya selalu meningkat nilai rata-rata hasil tes siswa pada pra siklus adalah 59,67 pada siklus I adalah 73,5 dan pada siklus II adalah 81 dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak di kelas X MIA Tanjung Jabung Timur dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abdurrohim, dkk. *Akidah Akhlak*. Jakarta: Kementrian Agama, 2014.
- Anni, Chatharina, dkk. *Psikologi Belajar*. Semarang. UNNES Press, 2009.
- Anonim, *Buku Siswa Akidah Akhlak Keas X*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum)*. Bandung : Remaja Rosda Karya, 2005.
- Marzuki. *Prinsip Dasar Akhlak Mulia*. Yogyakarta: Debut Wahana Press, 2009.
- Nur, Mohamad. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika UNESA, 2015.
- Prasetyo, Bambang., Dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindi Prasada, 2005.
- Richard I, Arends. *Learning To Teach..* terj. Helly Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Frenada Media, 2006.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2008.
- Soekamto, Toeti dan Winataputra, Udin Syarifudin. *Teori Belajar dan Metodemetode Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud, 1996.
- Solihatin, Etin & Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sistem Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007.