



**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII
MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak**

Luthfia Maulida¹, Fatimah Ahmad², Khairuddin YM³

Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : luthfiamaulida8@gmail.com, ahmadfatimah1994@gmail.com, khairuddin_ym@staijm.ac.id

DOI:

Received: Mei 2023

Accepted: Mei 2023

Published: Mei 2023

Abstract :

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the subject of moral aqidah for class VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. In the learning process the teacher uses the lecture method and the teacher still considers students as passive objects and the teacher as the center of everything (Teacher Center). Teachers only focus on explaining to students until students feel bored and tend not to listen. The result is that students' lack of interest in participating in learning is the cause of the problem of low student learning outcomes in moral aqidah subjects. The team games tournament type cooperative learning model is a variable used to improve the learning outcomes of class VIII students at MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. This research aims to find out what students' learning outcomes are in the subject of moral aqidah before and after using the cooperative learning model, teams games tournament type, for class VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. This research uses the classroom action research (PTK) method. The subjects of this research were 32 students in class VIII B of MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. This classroom action research was carried out in two cycles, where each cycle consisted of four stages, namely planning, acting, observing and reflecting. Research in Cycle I and Cycle II in implementing the teams games tournament type cooperative learning model in the subject of moral aqidah has proven to have improved student learning outcomes. This can be seen from the results of the percentage of completeness of student learning outcomes in the pre-cycle, which was 43,75% and after using the teams games tournament type cooperative learning model in the first cycle, it was 71.87% and increased in the second cycle, namely 84.37%. So it can be concluded that the application of the teams games tournament type cooperative learning model can improve student learning outcomes in the Aqidah and Morals subject for class VIII Mts Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak.

Keywords : *Teams Games Tournament, Improving, Learning Results*

Abstrak :

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada mata pelajaran aqidah akhlak siswa kelas VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. Pada proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan guru masih menganggap siswa sebagai objek yang pasif dan guru sebagai pusat segalanya (*Teacher Center*). Guru hanya fokus menjelaskan kepada siswa hingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak mendengarkan. Akibatnya adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi penyebab masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan variabel yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII

MTs tarbiyah waladiyah pulau banyak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa kelas VIII MTs tarbiyah waladiyah pulau banyak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak yang berjumlah 32 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian pada Siklus I dan Siklus II dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran aqidah akhlak terbukti telah meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada Pra siklus sebesar 43,75% dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus I sebesar 71,87% dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 84,37%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak siswa kelas VIII Mts Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Meningkatkan, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memiliki peranan penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Putri, 2019). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang menitikberatkan pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu. Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belajar dalam perspektif keagamaan merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan" (Q.S Al-Mujadalah/58:11).

Menurut (Shibab, 2017) dalam tafsir Al-Misbah menjelaskan tentang ayat diatas pentingnya menuntut ilmu bagi setiap muslim. Allah memuliakan orang beriman sekaligus berilmu melebihi muslim yang hanya beriman. Tafsir Surat Al Mujadilah ayat 11 terkait kalimat *alladzina utul 'ilm* adalah mereka yang beriman dan menghiasi diri dengan pengetahuan. Ilmu yang dimaksud dalam tafsir Surat Al Mujadilah ayat 11 bukan saja ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat. Dari ayat ini dipahami bahwa orang-orang yang mempunyai derajat yang paling tinggi di sisi Allah ialah orang yang beriman dan berilmu. Ilmunya itu diamalkan sesuai dengan yang diperintahkan Allah dan Rasul-Nya.

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT yang salah satunya adalah guru dengan beberapa derajat yang lebih tinggi dari pada orang-orang pada umumnya. Alasan itulah yang membuat guru sebagai pendidik memiliki peran yang

sangat besar, karena di dalam sekolah gurulah yang diberi tanggung jawab untuk mengajarkan siswa-siswanya, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas.

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang (Maunah, 2009). Seperti yang dijelaskan dalam undang – undang No.20 tahun 2003 bahwasannya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Namun, untuk mencapai peningkatan kualitas pendidikan ada satu hal yang harus diperhatikan yaitu penyelenggaraan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran itu merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2011).

Diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam pembelajaran, dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa. “Guru dalam proses belajar mengajar masih tetap memegang peranan penting. Peranan guru dalam pengajaran belum dapat digantikan baik oleh mesin, radio, *tape recorder*, maupun komputer yang paling modern sekalipun” (Maylani, 2021). Perubahan juga sangat perlu dilakukan pada model pembelajaran, ataupun cara mengajar. “Mengajar pada hakekatnya suatu proses, yakni mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa belajar” (Sagala, 2021). Pengajar atau guru merupakan orang yang sangat berperan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di kelas. Kelas terdiri atas sejumlah siswa yang dibimbing oleh pengajar untuk mengeksplorasi dunia dan mempelajari bagaimana mengarahkan hasil eksplorasi itu agar bermanfaat.

Penelitian ini mengambil lokasi di MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. Berdasarkan observasi awal sebelumnya guru aqidah akhlak menyampaikan materi sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan akibatnya proses pembelajaran tersebut tidak mencapai target yang sudah di rencanakan. Berkaitan dengan masalah tersebut, penyebab rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena rendahnya peran siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi penyebab masalah rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru menggunakan metode ceramah dan guru masih menganggap siswa sebagai objek yang pasif dan guru sebagai pusat segalanya (*Teacher Center*). Guru hanya fokus menjelaskan kepada siswa hingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak mendengarkan.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas VIII pada tahun 2022 sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil belajar siswa mata pelajaran akidah akhlak tahun 2022

NO	Hasil Belajar	F	%	Keterangan
----	---------------	---	---	------------

1.	Tuntas	13	38,2%	-
2.	Tidak Tuntas	21	61,8%	-
Total		34	100%	-

Berdasarkan hasil belajar siswa tahun 2022 dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah artinya tidak menggunakan model pembelajaran yang efektif dan bervariasi. Untuk menciptakan proses belajar yang terarah dan efektif diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar. Salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Ketika peneliti melakukan observasi kelas dan wawancara dengan beberapa guru, ternyata selama ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik terbiasa dengan pembelajaran konvensional, di mana peserta didik kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya- guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai variabel pembelajaran, merupakan bagian penting pengelolaan pengajaran dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. “Pengelolaan pengajaran bertujuan agar kegiatan pembelajaran secara berhasil guna dan berdaya guna” (Arifin, 2020). Karena itu pemikiran metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang berguna dalam mencapai iklim PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah tuntutan yang harus diupayakan oleh guru.

Menurut (Kunandar, 2010), menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.” (M.Wena, 2011), menambahkan melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya.. Adapun kekurangannya yaitu kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas, dan kelebihanannya yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berintraksi dan menggunakan pendapatnya dan motivasi belajar siswa bertambah.

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar aktif dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat berbeda (heterogen). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009). Dan dalam pembelajaran ini pula, bagi kelompok yang mendapat skor tinggi akan mendapatkan penghargaan kelompok, penghargaan biasanya dibagi menjadi tiga macam yaitu: tim (kelompok) istimewa, hebat, dan baik. Dengan adanya penghargaan ini maka setidaknya dapat memacu motivasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu penelitian yang dilaksanakan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus

pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi dalam kelas (Wijaya, 2013).¹ Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan. Tahapan dalam setiap Siklus tersebut meliputi: tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap Observasi dan tahap refleksi. Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas siswa saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aqidah akhlak dengan menggunakan metode *teams games tournament (TGT)*.

Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas VIII- A MTs Tarbiyah Waladiyah 3 Kampung Pulau Banyak Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 15 orang siswa wanita dan 17 orang siswa laki-laki. Sumber data dalam penelitian ini ialah siswa dan guru. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti untuk mendapatkan informasi yaitu berupa observasi, dokumentasi, wawancara dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Pelaksanaan Pra Tindakan (Pra Siklus)

Adapun kelas yang diteliti adalah kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Berdasarkan kegiatan pelaksanaan pra siklus peneliti memberikan soal kepada siswa dan di peroleh data bahwa tingkat hasil belajar siswa mata pelajaran Aqidah akhlak belum maksimal dan siswa kurang aktif serta kurangnya partisipasi siswa terhadap pembelajaran Aqidah akhlak tersebut. Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak pra siklus, dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa 43,75%. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi penyebab masalah rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pelaksanaan pra siklus diperoleh rata-rata siswa 63 dan persentase ketuntasan belajar siswa 43,75% dengan jumlah 14 siswa yang tuntas dan 18 orang siswa yang tidak tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pelaksanaan pra siklus belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang sudah ditentukan. Untuk itu peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengubah model pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti akan menerapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak tentang adab terhadap orang tua dan guru siswa kelas VIII MTs tarbiyah waladiyah pulau banyak.

2. Kegiatan Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Adapun kegiatan perencanaan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok Adab Terhadap Orang Tua dan Guru.
- 2) Memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Menyiapkan sumber dan alat belajar. Dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan pedoman observasi untuk guru dan siswa berupa lembar observasi serta catatan lapangan yang telah dibuat sebelumnya. Dengan ini dapat digunakan untuk

¹ Candra Wijaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013), h.39.

mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta untuk mengetahui sejauh mana siswa aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes hasil belajar, instrumen tesnya dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dikelas VIII A pada hari Sabtu, 18 November 2023. Dengan membahas materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru. Secara sistematis proses pembelajaran siklus I dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru (peneliti) memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, guru (peneliti) memosisikan diri terlebih dahulu berdiri dihadapan para siswa, kemudian guru (peneliti) melakukan pembukaan yang diawali dengan doa lalu memulai memeriksa kehadiran siswa. Guru (peneliti) menjelaskan tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan awal dimulai oleh peneliti menerangkan materi tentang Adab Terhadap Orang Tua dan Guru, serta tidak lupa untuk menjelaskan mengenai gambaran model pembelajaran yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya yaitu:

- a) Guru (peneliti) menyampaikan materi kepada siswa, dan siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat games karena nantinya akan ada kartu pertanyaan yang akan di jawab.
- b) Guru (peneliti) mengkondisikan kelas untuk membentuk 5 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan ras.
- c) Guru (peneliti) memberikan permainan (games) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab soal yang telah dibuat oleh guru (peneliti).
- d) Selanjutnya guru (peneliti) memberikan Penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Pemberian penghargaan berdasarkan pada poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan dan masing-masing team akan mendapat reward.
- e) Peneliti kembali mengulas dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Peneliti kemudian menutup dengan memimpin berdoa dan mengucapkan salam serta terimakasih.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I diperoleh rata-rata siswa 74 dan persentase ketuntasan belajar siswa 71,87% dengan jumlah 23 siswa yang tuntas dan 9 orang siswa yang tidak tuntas. Dengan begitu bahwa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini hasil belajar siswa meningkat. Yang semula nilai ketuntasan klasikal pada pra siklus (43,75%), dan nilai ketuntasan klasikal Siklus I sebesar (71,87%). Walaupun hasil belajar siswa pada siklus I meningkat namun penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus II, karena belum

mencapai persentase ketuntasan ideal 80% yang diharapkan oleh peneliti.

c. Tahap Observasi Siklus I

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Peneliti melaksanakan observasi dan mencatat semua kejadian selama proses belajar mengajar berlangsung dengan bantuan instrumen observasi. Hasil observasi dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan, apakah siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan, apakah perlu dilakukan perbaikan, apakah pembelajaran dapat berlangsung secara aktif sesuai harapan dan apakah siswa dapat melaksanakan tugas serta dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Peserta didik sebagian besar menyukai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
- 2) Dari 32 orang siswa tidak semuanya terlihat aktif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*
- 3) Sebagian siswa masih memiliki sifat malu untuk bertanya.
- 4) Dalam proses pembelajaran berlangsung Sebagian siswa masih ada yang berbicara dengan temannya, sehingga perhatian pembelajaran belum maksimal.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi dalam siklus I ini, bahwa kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini siswa mampu membuka pikiran dalam pembelajaran, serta membuat siswa menjadi kreatif dan bekerjasama dalam kelompok. Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan muncul inisiatif belajar secara aktif dan dapat menumbuhkan pola pemikiran siswa sehingga berguna bagi mereka untuk memahami pelajaran. Namun pada pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus I ini masih terdapat kekurangan diantaranya, yaitu:

- 1) Masih ada siswa yang tidak mendengarkan dan memperhatikan teman dari kelompok lain
- 2) Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa menyumbangkan pendapatnya
- 3) Alokasi waktu pembelajaran harus dapat digunakan secara maksimal agar diakhir pembelajaran dapat menyimpulkan bersama-sama materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil belajar serta refleksi yang telah dilakukan maka dari itu untuk siklus II perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Perlu ditingkatkan motivasi kepercayaan diri siswa agar tidak malu dalam pembelajaran *teams games tournament*.
- 2) Diperlukan waktu secukupnya mungkin untuk proses pembelajaran.
- 3) Alokasi waktu pembelajaran harus bisa digunakan seefektif dan seefisien mungkin agar kesempatan waktu yang didapatkan dapat digunakan dengan baik.

Berdasarkan refleksi, siklus I ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai nilai persentsi ketuntasan ideal yang ditentukan sebesar 80%. Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Nilai ketuntasan klasikal pada pra siklus hanya sebesar 43,75%, namun terjadi peningkatan siklus I sebesar 71,87%. Perlu dilakukan tindak lanjut untuk memperoleh hasil belajar siswa yang diharapkan. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, dengan

memperbaiki desain pembelajaran sebaik mungkin, serta guru (peneliti) harus lebih berinteraksi dan membimbing siswa lebih baik lagi dalam proses belajar.

3. Kegiatan Pelaksanaan Siklus II

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Adapun kegiatan perencanaan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok Adab Terhadap Orang Tua dan Guru.
- 2) Memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Menyiapkan sumber dan alat belajar. Dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan pedoman observasi untuk guru dan siswa berupa lembar observasi serta catatan lapangan yang telah dibuat sebelumnya. Dengan ini dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta untuk mengetahui sejauh mana siswa aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes hasil belajar, instrumen tesnya dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dikelas VIII A pada hari Senin, 20 November 2023. Peneliti melihat pada siklus I masih ada banyak kekurangan, maka di siklus II akan dilakukan perbaikan proses pembelajaran. Perbaikan proses pembelajaran seperti mengkoordinasikan siswa, menyampaikan materi yang diajarkan dengan lebih menekankan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan jelas, dan menambah semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas.

1) Kegiatan Pendahuluan

Guru (peneliti) memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, guru (peneliti) memosisikan diri terlebih dahulu berdiri dihadapan para siswa, kemudian guru (peneliti) melakukan pembukaan yang diawali dengan doa lalu memulai memeriksa kehadiran siswa. Guru (peneliti) menjelaskan tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai oleh peneliti menerangkan materi tentang Adab Terhadap Orang Tua dan Guru, serta tidak lupa untuk menjelaskan mengenai gambaran model pembelajaran yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya yaitu:

- a. Guru (peneliti) menyampaikan materi kepada siswa, dan siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat games karena nantinya akan ada kartu pertanyaan yang akan di jawab.
- b. Guru (peneliti) mengkondisikan kelas untuk membentuk 5 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan ras.

- c. Guru (peneliti) memberikan permainan (games) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab soal yang telah dibuat oleh guru (peneliti).
- d. Selanjutnya guru (peneliti) memberikan Penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Pemberian penghargaan berdasarkan pada poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan dan masing-masing team akan mendapat reward.
- e. Peneliti kembali mengulas dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Peneliti kemudian menutup dengan memimpin berdoa dan mengucapkan salam serta terimakasih.

Berdasarkan pada pelaksanaan tes hasil pembelajaran siklus II, diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 80 dan persentase ketuntasan klasikal 84,37% dengan jumlah 27 siswa yang tuntas dan 5 orang yang tidak tuntas. Yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* ini meningkat. Artinya tingkat ketuntasan siswa untuk memahami pembelajaran adab terhadap orang tua dan guru dikategorikan baik yang semula nilai persentase ketuntasan klasikal siklus I sebesar 71,87% dan pada siklus II menjadi 84,37% meningkat sebesar 12,50%.

c. Tahap Observasi Siklus II

Pada siklus II aktifitas peserta didik terlihat sangat aktif. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari antusias dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang cenderung pandai dan aktif akan membantu peserta didik yang kurang aktif sehingga dalam kelompok akan dapat menunjukkan keaktifan secara menyeluruh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Siswa mulai aktif dan tidak malu-malu lagi dalam bertanya.
- 2) Siswa mulai terlihat aktif senang dalam proses pembelajaran

d. Tahap Refleksi Siklus II

Dari pelaksanaan pembelajaran siklus II seluruh siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Aqidah akhlak yang menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Aktivitas siswa sudah meningkat sebab mulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari kerjasama siswa dalam berdiskusi dan peneliti mampu membangun minat serta keaktifan siswa dalam pembelajaran Aqidah akhlak. Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada siklus II diperoleh data ketuntasan meningkat sehingga hasil pada siklus II ini sudah maksimal. Hal ini terbukti pada kegiatan siklus II persentase ketuntasan klasikal pada siklus II 84,37 % dan sudah lebih besar dari siklus I hanya 71,87%. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai setiap siswa mengalami ketuntasan dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada siklus II dari proses pembelajaran melalui Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ke siklus berikutnya tidak perlu dilakukan. Hal ini disebabkan karena sudah tercapainya peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran sudah mencapai persentase ketuntasan klasikal yang diharapkan oleh peneliti.

4. Pembahasan

a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak sebelum menggunakan

model kooperatif tipe *teams games tournament* kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak

Berdasarkan observasi pada September 2023, di peroleh data bahwa tingkat hasil belajar siswa mata pelajaran Aqidah akhlak belum maksimal dan siswa kurang aktif serta kurangnya partisipasi siswa terhadap pembelajaran Aqidah akhlak tersebut. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus mata pelajaran Aqidah akhlak, dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa 43,75%. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi penyebab masalah rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru menggunakan metode ceramah dan guru masih menganggap siswa sebagai objek yang pasif dan guru sebagai pusat segalanya (*Teacher Center*). Guru hanya fokus menjelaskan kepada siswa hingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak mendengarkan.

b. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru.

Diperlukan metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dianggap cocok untuk meningkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Kelebihan model kooperatif tipe *teams games tournament* adalah dapat meningkatkan semangat belajar siswa, siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung, siswa memiliki kebebasan untuk berintraksi dan menggunakan pendapatnya.

Penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dikatakan berjalan dengan baik dan berhasil diterapkan di kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak hal ini dapat dilihat dari observasi hasil belajar siswa pada siklus I peneliti memperoleh data hasil belajar siswa sebesar 71,87% dan belum mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%. Sedangkan pada siklus II nilai observasi hasil belajar siswa telah meningkat mencapai 84,37% jadi kesimpulannya bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* telah mengalami peningkatan sebanyak 12,50% dari awal siklus I hanya 71,87% menjadi 84,37%.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Adab terhadap orang tua dan guru pada siswa MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak memperoleh hasil yang baik.

c. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Aqidah akhlak setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa kelas VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak Materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru

Peserta didik mampu memahami materi yang diberikan oleh peneliti dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, pesera didik merasa senang dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil, baik hasil yang terjadi selama proses pembelajaran maupun hasil belajar yang diperoleh dari tiap akhir tindakan. Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa aktivitas yang

dilakukan oleh peneliti dan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selalu mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Dari hasil tes siswa, juga dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa juga selalu mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya.

Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Nilai ketuntasan belajar pada pra siklus 43,75% meningkat menjadi 71,87% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,37% pada siklus II.

d. **Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak**

Dari hasil praktik pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru yang di peroleh siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan mengalami peningkatan. Pada hasil observasi ini dapat dibuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Nilai persentase ketuntasan klasikal pada pra siklus 43,75% meningkat menjadi 71,87% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,37% pada siklus II.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah akhlak sebelum menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak di peroleh data bahwa tingkat hasil belajar siswa mata pelajaran Aqidah akhlak sangat rendah dan belum maksimal, siswa kurang aktif serta kurangnya partisipasi siswa terhadap pembelajaran Aqidah akhlak tersebut. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa 43,75%. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi penyebab masalah rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru menggunakan metode ceramah dan guru masih menganggap siswa sebagai objek yang pasif dan guru sebagai pusat segalanya (*Teacher Center*). Guru hanya fokus menjelaskan kepada siswa hingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak mendengarkan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak dapat dilaksanakan dengan baik melalui dua siklus. Hal ini dapat diketahui melalui aktivitas yang siswa lakukan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang semula pada siklus I hanya mencapai skor 71,87% kemudian meningkat sebanyak 12,50% menjadi 84,37% pada siklus II.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Aqidah akhlak setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa kelas VIII MTs Tarbiyah waladiyah pulau banyak dapat diketahui dari hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II. Nilai ketuntasan belajar pada pra siklus 43,75% meningkat menjadi 71,87% pada siklus I, dan

meningkat lagi menjadi 84,37% pada siklus II.

Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Adab Terhadap Orang Tua dan Guru yaitu pra siklus yang hanya mencapai nilai presentasi belajar siswa 43,75% dan meningkat pada siklus I menjadi 71,87% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,37% .

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, D. P. (2020). *Transformasional Kepala Sekolah dan Komite Sekolah*. Bandung: PT. Sarana Panca Karya Nusa.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. PT. Rafika Aditama: Bandung.
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- M.Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Maylani, C. (2021). *Pedagogi Strategi dan Teknik Mengajar dengan Berkesan*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.
- Putri, R. N. (2019). Pengaruh Gender Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 35 Gedong Tataan kabupaten Pesawaran. *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 207.
- Sagala, S. (2021). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shibab, M. Q. (2017). *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media.
- Wijaya, C. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.