



Penggunaan Model Teams Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MIPA Pada Materi Menghindari Akhlak Tercela di Ma Annajah Tahun Pelajaran 2022/2023

Elizawati

Akidah Akhlak

MA Annajah Sesela Lombok Barat

Email: elizawati575@gmail.com

Abstract: *The problem in this research is what actions teachers take to improve student learning outcomes in the Akidah Akhlak subject. By using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research aims to find out how the implementation of the Teams Games Tournament model and to find out how the use and application of the Teams Games Tournament model can improve student learning outcomes. This research is classroom action research (PTK) with the subjects in this classroom action research being class Teams Games Tournament discussion learning model. The data collection techniques used are tests, observation and documentation. The results of this research are, first: The application of the Teams Games Tournament model in class Through this learning model, learning becomes more interesting and relevant, motivating students to be actively involved. Second: There is a significant difference between the results before and after the implementation of the Teams Games Tournament model in the subject of moral beliefs in class students in the subject of moral beliefs in class X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari West Lombok.*

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah tindakan apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan penggunaan model pembelajaran model *Teams Games Tournamen* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan model *Teams Games Tournamen* dan untuk mengetahui penggunaan dan penerapan model *Teams Games Tournamen* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X MIPA Di MA Annajah yang berjumlah 20 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak pada materi menghindari akhlak tercela melalui model pembelajaran diskusi *Teams Games Tournamen*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu, pertama: Penerapan model *Teams Games Tournamen* di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat memberikan dampak positif terhadap perubahan tingkat hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Kedua: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournamen* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023, ini dapat diartikan bahwa model *Teams Games Tournamen* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat.

Article History

Received: 15-08-23

Reviewed: 19-09-23

Published: 20-09-23

Key Words:

Model Teams Games Tournamen, Moral Creed, Avoiding Disgraceful Morals

Sejarah Artikel

Diterima: 15-08-23

Direview: 19-09-23

Diterbitkan: 20-09-23

Kata Kunci:

Model Teams Games Tournamen, Akidah Akhlak, Menghindari Akhlak Tercela

PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah adalah kelanjutan pendidikan dari sekolah tingkat pertama yang terdiri dari MTS dan SMP. Karena memiliki latar belakang yang berbeda maka kemampuan dan minat anak dalam memahami dan mempelajari pembelajaran mengalami hambatan. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran akidah akhlak adalah kurang dikemasnya pembelajaran akidah akhlak dengan metode/model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran akidah akhlak cenderung membosankan dan kurang menarik minat siswa.

Pendidikan juga merupakan bagian terpenting yang sekaligus menjadi kebutuhan pokok manusia kapanpun dan dimanapun, karena tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan mengenal berbagai hal dan tidak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Di Negara Indonesia Pendidikan menjadi salah satu program utama dalam pembangunan Nasional. Dirumuskan Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dijelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik/siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Agar pembelajaran akidah akhlak menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengubah metode pembelajaran dengan model *Teams Games Tournamen* (TGT). Dengan tujuan agar siswa dapat mengerti dan memahami dan mengungkapkan pendapat tentang fakta yang dipelajari dan guru akan mengetahui kemampuan dan daya tangkap siswa untuk dapat memahami materi, serta mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan dan pengalamannya sehingga pengetahuannya menjadi fungsional. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk membuktikan bahwa dengan penerapan Diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak.

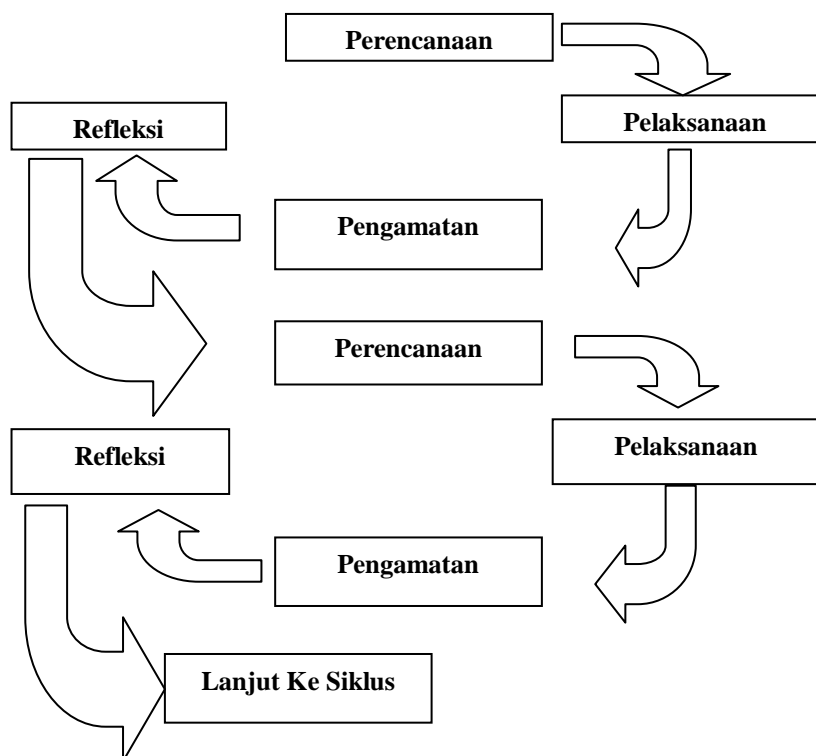
Mengingat pentingnya model *Teams Games Tournamen* (TGT) maka sepantasnyalah model ini diupayakan untuk diterapkan oleh guru dalam mengajar khususnya dalam proses belajar mengajar akidah akhlak. Terlebih kurikulum sekarang lebih menekankan untuk siswa lebih pro aktif dalam pembelajaran sedang guru bertindak sebagai pengarah. Fathurrahman. M. (2012: 40) menerangkan "Dalam proses belajar mengajar siswalah yang harus ditekankan untuk bertindak aktif sedangkan guru hendaknya memberikan situasi masalah yang nestimulasi siswa".

Maka berdasarkan paparan diatas, penulis mencoba meneliti "Penerapan Model *Teams Games Tournamen* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela Kelas X MIPA Di MA Annajah Sesela Tahun Pelajaran 2023-2024. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil terkait perlakuan guru dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakannya.

PTK dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing terdiri atas langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-Langkah penelitian dapat disajikan dalam bagan tersebut



Gambar 1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
(Arikunto, 2019 :42)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Peneliti meminta izin Bapak/ ibu Muhamad Husni, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MA Annajah untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut dalam rangka kegiatan PPG dalam jabatan batch 2 tahun 2023. Peneliti juga menyampaikan subjek penelitian adalah kelas X MIPA pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)*

Peneliti menyusun rencana yang disusun yaitu mencoba untuk melakukan penelitian pada siswa kelas X MIPA mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan/ materi Menghindari Akhlak Tercela (hubuddunya, hasad, ujub, sombong, riya') dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) Selain melakukan diskusi tentang rencana penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti juga melakukan pengamatan mengenai kondisi kelas, kondisi siswa, dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan dapat diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) belum pernah dilakukan dalam pembelajaran akidah akhlak Siswa cenderung pasif dalam aktivitas pembelajaran. Akibatnya siswa cepat merasa bosan dan hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti memperoleh data bahwa pada pembelajaran akidah akhlak masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu 75.

Mata pelajaran akidah akhlak diajarkan satu minggu 1 x pertemuan yaitu pada hari Senin pada jam ke 3-4 (45 menit setiap satu jam pelajaran). Peneliti berencana menggunakan 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Peneliti dibantu seorang pengamat atau observer. Pengamat bertugas untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta perolehan hasil belajar siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti memberikan soal awal (*pre test*) pada tahap pra siklus ini yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Menghindari Akhlak Tercela (hubuddunya, hasad, ujub, sombong, riya') sebelum penelitian dilakukan. Peneliti juga menyampaikan bahwa hasil tes awal ini digunakan untuk pembentukan kelompok. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 30 oktober PTK diikuti oleh semua siswa yang berjumlah 20 siswa. Pada tes awal ini peneliti memberikan 3 soal essay. Berdasarkan hasil tes awal/ pretest materi pelajaran Menghindari akhlak tercela (hubuddunya, hasad, ujub, sombong, dan riya') diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Nilai Tes pretest

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alya Safitri	75	85	√	
2	Apriani Haliza		79	√	
3	Datin Aulia Wardina		79	√	
4	Deliana Safitri		70		√
5	Erina Safitri		73		√
6	Husnul Khotimah		79	√	
7	Indina Sakhya F.		82	√	
8	Juna Zaliani		72		√
9	Keysa Indi Rahmawati		79	√	
10	Khaerun Nisya		83	√	
11	Lailin Farhani		77	√	
12	Nadia Kamila		72		√
13	Nurul Winda Suciana		79	√	
14	Rida Askia		72		√
15	Sagita Azzahra		72		√
16	Sania Helwani		80	√	
17	Saopiaty		70		√
18	Yahdiani Nur A.W.Z		80	√	

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
19	Yunita Febriani		70		√
20	Zahra Mauliani S.		85	√	
Jumlah			1.418	12	8
Rata-rata Skor			70,9		
Ketuntasan (%)			60 %		

Sumber : Data *pre test*

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai rata-rata siswa adalah 70,9. Dari 20 siswa yang mengikuti kegiatan pretest, diketahui sebanyak 12 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan 60 %. Sedangkan 8 siswa dengan persentase 40 % masih belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditentukan. Sesuai dengan hasil perolehan nilai yang dilaksanakan pada pra siklus tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil pembelajaran akidah akhlak masih jauh dari standar ketuntasan yang ditetapkan, yaitu sebesar 100 % . Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yang akan dipaparkan pada bagian selanjutnya guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan Menghindari Akhlak Tercela Dengan harapan dengan adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran Akidah Akhlak akan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh, maka dapat diketahui kemampuan-kemampuan siswa. Pembagian anggota kelompok dipilih oleh peneliti sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Ada 5 kelompok yang dibentuk oleh peneliti dan tiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang bersifat heterogen dari jenis kelamin, latar belakang sosial dan tingkat akademik. Berikut nama-nama tiap anggota kelompok beserta nama kelompoknya. Adapun pembagian kelompok seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2: Deskripsi Pembagian Kelompok Belajar

Nama Kelompok	Kode Siswa	Nilai Pre Test
I	AS	85
	LF	77
	RA	72
	HK	79
II	AH	79
	ISF	82
	NK	72
III	SP	70
	DAW	79
	JZ	72
	NWS	79
IV	YNAWZ	80
	DS	70
	KIR	79
	SH	80
V	YF	70
	EF	73
	KN	83
	SA	72
	ZMS	85

2. Siklus I

a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan, berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3: Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I
Kelas X MIPA MA Annajah Sesela**

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Total Skor	Skor Rata-rata				
		Aktivitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Guru				Aktivitas Siswa dalam Menanyakan Materi yang Diberikan				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Individu)				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Kelompok)						Aktivitas Siswa dalam Mencari Sumber Belajar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
1	Alya Safitri				√				√				√				√				√	18	3,6
2	Apriani Haliza Datin	√				√						√		√						√		11	2,2
3	Aulia Wardina	√				√						√		√						√		11	2,2
4	Deliana Safitri	√				√				√				√						√		9	1,8
5	Erina Safitri	√				√				√				√						√		9	1,8
6	Husnul Khotimah	√				√						√		√						√		11	2,2
7	Indina Sakhiya F.				√			√					√			√					√	17	3,4
8	Juna Zaliani	√				√				√				√						√		10	2
9	Keysa Indi Rahmawati	√				√						√		√						√		11	2,2
10	Khaerun Nisya				√				√				√			√					√	18	3,6
11	Lailin Farhani	√				√				√				√						√		10	2
12	Nadia Kamila Nurul	√				√				√				√						√		9	1,8
13	Winda Suciana	√				√						√		√						√		11	2,2
14	Rida Askia	√				√				√				√						√		9	1,8
15	Sagita Azzahra	√				√				√				√						√		9	1,8
16	Sania Helwani			√				√					√			√					√	16	3,2
17	Saopiat Yahdiani	√				√				√				√						√		9	1,8
18	Nur A.W.Z			√				√					√			√					√	16	3,2
19	Yunita Febriani	√				√				√				√						√		9	1,8
20	Zahra				√				√				√			√					√	18	3,6

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Total Skor	Skor Rata-rata				
		Aktivitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Guru				Aktivitas Siswa dalam Menanyakan Materi yang Diberikan				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Individu)				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Kelompok)						Aktivitas Siswa dalam Mencari Sumber Belajar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
	Mauliani S.																						
Jumlah																							
Total Skor																		241					
Rata-rata																		12,05					

Sumber : Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan dari tabel dan analisis aktivitas belajar siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran mencapai rata-rata 12,05 pada siklus I dengan kualifikasi aktivitas siswa tergolong aktif. Namun demikian, hasil tersebut dirasa belum maksimal sehingga diperlukan sebuah upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT), guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi Menghindari Akhlak Tercela yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan tes berbentuk essay yang berjumlah 5 soal yang diberikan kepada siswa kelas X MIPA di MA Annajah Sesela. Berikut ini data hasil belajar siswa siklus I:

Tabel 4: Hasil Nilai Tes Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alya Safitri	75	85	√	
2	Apriani Haliza		79	√	
3	Datin Aulia Wardina		79	√	
4	Deliana Safitri		75	√	
5	Erina Safitri		73		√
6	Husnul Khotimah		79	√	
7	Indina Sakhiya F.		82	√	
8	Juna Zalianti		74		√
9	Keysa Indi Rahmawati		79	√	
10	Khaerun Nisya		83	√	
11	Lailin Farhani		77	√	
12	Nadia Kamila		74		√
13	Nurul Winda Suciana		79	√	
14	Rida Askia		75	√	
15	Sagita Azzahra		74		√
16	Sania Helwani		80	√	
17	Saopiati		73		√

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
18	Yahdiani Nur A.W.Z		80	√	
19	Yunita Febriani		74		√
20	Zahra Mauliani S.		85	√	
21					
Jumlah		1.559	14	6	
Rata-rata Skor		77,95			
Ketuntasan (%)		70%			

Sumber : Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus I di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 77,95 dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 70%. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar tahap siklus I sudah lebih baik dari tahap pra siklus hanya saja belum sesuai yang diharapkan karena belum memenuhi persentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah ditetapkan yaitu sebesar 100% dengan standar ketuntasan belajar pada perolehan nilai KKM yakni 75 Sehingga dirasa perlu ada perbaikan kembali hasil belajar siswa pada siklus berikutnya.

c. Tahap refleksi

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, peneliti melakukan kegiatan refleksi berdasarkan hasil tes dan observasi pada siklus 1 dibantu observer, maka diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil tes pada siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil tes awal (pra siklus). Ketuntasan belajar siswa juga meningkat, terbukti dengan hasil presentase ketuntasan belajar siswa dari 60% dengan nilai rata-rata 70,09 pada pretest meningkat menjadi 70% dengan nilai rata-rata 77,95 pada siklus I.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* aktivitas siswa menunjukkan peningkatan, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum terpenuhi dengan maksimal.
- 3) Suasana kelas yang masih belum terkondisikan dengan baik, karena mereka belum terbiasa dengan pengelompokan dan tanggung jawab siswa terhadap tugas individu maupun kelompok masih kurang.
- 4) Kegiatan kelompok kurang lancar, karena siswa masih ragu untuk menyampaikan ide atau pendapatnya.

Ada beberapa kendala yang dihadapi Observer dan peneliti selama pelaksanaan tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Dari hasil yang diperoleh pada tes siklus I, masih ada beberapa indikator yang belum dikuasai siswa.
- 2) Suasana kelas agak ramai karena mereka belum terbiasa dengan pengelompokan dan kurangnya rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas individu maupun kelompok.
- 3) Kegiatan diskusi masih belum lancar karena masih ada beberapa siswa yang kurang aktif.
- 4) Siswa terlihat masih ragu untuk mengajukan pertanyaan atau pendapat ketika belajar kelompok.

- 5) Kurang perhatian saat guru menjelaskan materi, sehingga tidak bisa mengerjakan tugas
- 6) Beberapa siswa yang terkadang sibuk sendiri (berbicara dengan teman)

Ditinjau dari hasil refleksi dan kendala yang dihadapi guru, maka perlu dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaikinya pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Untuk perbaikan pada siklus II, guru akan lebih menekankan penyampaian materi pada indikator tersebut.
- 2) Guru mengkondisikan siswa agar tenang dan memotivasi serta mengarahkan siswa untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dan aktif dalam belajar kelompok.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa dan memberikan pesan kepada siswa agar tidak takut untuk bertanya atau berpendapat secara individu maupun ketika belajar kelompok.
- 5) Memberikan ide dan masukan untuk menambah semangat belajar siswa

Dari uraian di atas, pada siklus I belum terlalu menunjukkan partisipasi aktif dari siswa dan peningkatan hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar belum memenuhi standar yang diharapkan. Belum adanya keberhasilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)*. Oleh karena itu perlu dilanjutkan pada siklus II agar hasil belajar siswa meningkat sesuai yang diharapkan.

3. Siklus II

a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan, berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5: Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II Kelas X MIPA MA Annajah Sesela

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Total Skor	Skor Rata-rata				
		Aktivitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Guru				Aktivitas Siswa dalam Menanyakan Materi yang Diberikan				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Individu)				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Kelompok)						Aktivitas Siswa dalam Mencari Sumber Belajar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
1	Alya Safitri			√					√				√				√				√	20	4
2	Apriani Haliza			√				√				√				√				√		15	3
3	Datin Aulia Wardina			√				√				√				√				√		15	3
4	Deliana Safitri		√					√				√				√				√		13	2,6
5	Erina Safitri		√					√				√				√				√		13	2,6
6	Husnul Khotimah			√				√				√				√				√		15	3
7	Indina Sakhiya F.				√				√				√				√				√	19	3,8

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Total Skor	Skor Rata-rata				
		Aktivitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Guru				Aktivitas Siswa dalam Menanyakan Materi yang Diberikan				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Individu)				Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Tugas (Kelompok)						Aktivitas Siswa dalam Mencari Sumber Belajar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
8	Juna Zaliani			√				√				√				√				√		15	3
9	Keysa Indi Rahmawati			√				√				√				√				√		15	3
10	Khaerun Nisya				√				√				√				√				√	20	4
11	Lailin Farhani			√				√				√				√				√		15	3
12	Nadia Kamila Nurul			√				√				√				√				√		13	2,6
13	Winda Suciana			√				√				√				√				√		13	2,6
14	Rida Askia			√				√				√				√				√		13	2,6
15	Sagita Azzahra			√				√				√				√				√		15	3
16	Sania Helwani			√					√				√				√				√	18	3,6
17	Saopiati			√				√				√				√				√		16	3,2
18	Yahdiani Nur A.W.Z			√				√				√				√				√		17	3,4
19	Yunita Febriani			√				√				√				√				√		14	2,8
20	Zahra Mauliani S.				√				√				√				√				√	20	4
Jumlah																							
Total Skor																		314	62,20				
Rata-rata																		15,17	3,14				

Sumber : Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan dari tabel dan analisis aktivitas belajar siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran mencapai rata-rata 15,17 pada siklus II dengan kualifikasi aktivitas siswa tergolong sangat aktif. Dan hasil tersebut sudah maksimal sehingga sudah dapat tercapai hasil belajar siswa yang diharapkan guru pada mata pelajaran akidah akhlak materi menghindari akhlak tercela (hubuddunya, hasad, ujub, sombong, dan riya').

b. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT), guru ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa pada materi Menghindari Akhlak Tercela yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan tes berbentuk essay yang berjumlah 5 soal yang diberikan kepada siswa kelas X MIPA di MA Annajah Sesela. Berikut ini data hasil belajar siswa siklus II:

Tabel 6: Hasil Nilai Tes Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alya Safitri	75	95	√	
2	Apriani Haliza		80	√	
3	Datin Aulia Wardina		83	√	
4	Deliana Safitri		80	√	
5	Erina Safitri		78	√	
6	Husnul Khotimah		87	√	
7	Indina Sakhiya F.		89	√	
8	Juna Zaliani		78	√	
9	Keysa Indi Rahmawati		89	√	
10	Khaerun Nisya		93	√	
11	Lailin Farhani		79	√	
12	Nadia Kamila		78	√	
13	Nurul Winda Suciana		80	√	
14	Rida Askia		80	√	
15	Sagita Azzahra		79	√	
16	Sania Helwani		88	√	
17	Saopiati		79	√	
18	Yahdiani Nur A.W.Z		85	√	
19	Yunita Febriani		78	√	
20	Zahra Mauliani S.		94	√	
21					
Jumlah		1.672	20	0	
Rata-rata Skor		83,6			
Ketuntasan (%)		83%			

Sumber : Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus II di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor untuk satu kelas adalah 83,6 dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh 100%. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar tahap siklus II sudah sangat baik dari tahap siklus I dan memenuhi persentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah ditetapkan yaitu sebesar 100% dengan standar ketuntasan belajar pada perolehan nilai KKM yakni 75.

c. Tahap refleksi

Setelah proses pembelajaran selesai observer bersama peneliti berkolaborasi melakukan kegiatan refleksi diri guna mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran serta untuk menentukan langkah perbaikan pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan observer menjelaskan secara garis besar kegiatan pembelajaran dalam siklus II ini tergolong sangat berhasil.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, peneliti melakukan kegiatan refleksi berdasarkan hasil tes dan observasi pada siklus II dibantu observer, maka diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil tes pertama (siklus I). Ketuntasan belajar siswa juga sangat meningkat, terbukti dengan hasil presentase ketuntasan belajar siswa dari 70% dengan nilai rata-rata 77,95 pada siklus I meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata 83,6 pada siklus II.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* aktivitas siswa menunjukkan peningkatan, meskipun masih ada beberapa aspek yang belum terpenuhi dengan maksimal.
- 3) Suasana kelas sudah terkondisikan dengan baik, karena mereka terbiasa dengan pengelompokan dan tanggung jawab siswa terhadap tugas individu maupun kelompok.
- 4) Kegiatan kelompok lancar, walau terkadang ada beberapa siswa masih ragu untuk menyampaikan ide atau pendapatnya.

Dari uraian di atas, pada siklus II sudah menunjukkan partisipasi aktif dari siswa dan peningkatan hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar sudah memenuhi standar yang diharapkan. Dengan adanya keberhasilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT). Oleh karena itu penelitian ini sudah dianggap cukup pada tahap siklus II tanpa perlu dilanjutkan pada siklus III, karena hasil belajar Akidah Akhlak siswa sudah mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan.

KESIMPULAN

1. Penerapan model *Teams Games Tournamen* (TGT) di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat memberikan dampak positif terhadap perubahan tingkat hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* sebagai sarana pembelajaran, sehingga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dengan siswa yang aktif dalam setiap kegiatan yaitu *Games Tournamen* diskusi. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mengalami peningkatan, yang dapat tercermin dalam perubahan positif pada peningkatan hasil belajar mereka.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023, ini dapat diartikan bahwa model *Teams Games Tournamen* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas X MIPA MA Annajah Sesela Gunungsari Lombok Barat. Perbedaan tersebut dapat mencakup peningkatan pemahaman konsep, penerapan nilai-nilai aqidah akhlak, dan hasil evaluasi akademis secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrahman. M. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional