



Peningkatan hasil belajar akidah akhlak dengan model pembelajaran tipe *Teams games tournament* (Tgt)

Afia Nurnahdini*, Maemunah Sa'diyah, Noor Isna Alfaien

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*nurnahdina@gmail.com

Abstract

The low learning outcomes of students in the Akidah Akhlak subject, particularly on the topic of the Exemplary Traits and Special Characteristics of Ulul Azmi Prophets in class VIII-F of MTs Negeri Kota Bogor, indicate the need for the implementation of a learning model that can enhance student engagement in the learning process. This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 students of class VIII-F at MTs Negeri Kota Bogor. Data were collected through tests, observations, documentation, and field notes. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The success indicator of the study was set at a minimum of 75% of students achieving learning mastery. The results showed that the implementation of the TGT learning model was able to improve students' learning outcomes. The percentage of learning mastery increased from 46.88% in the pre-cycle to 62.50% in Cycle I and 93.75% in Cycle II. In addition, students demonstrated increased activeness in group discussions, collaboration, and participation during the learning process. These findings indicate that the success indicators of the study were achieved. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model can be used as an alternative instructional approach to improve students' learning outcomes in the Akidah Akhlak subject.

Keywords: akidah akhlak; learning outcomes; classroom action research; Teams Games Tournament (TGT).

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 46,88% pada pra siklus menjadi 62,50% pada siklus I dan 93,75% pada siklus II. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam diskusi

kelompok, kerja sama, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: akidah akhlak; hasil belajar; penelitian tindakan kelas; Teams Games Tournament (TGT).

Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa adalah Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman keagamaan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. (Damanik & Ningrum, 2025) menyatakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membangun keimanan dan membentuk akhlak siswa sehingga mampu mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 32 siswa, hanya 15 siswa (46,88%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 siswa (53,12%) belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu faktor yang diduga menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya merupakan materi yang tidak hanya menekankan aspek pengetahuan mengenai kisah dan keistimewaan para rasul, tetapi juga pemahaman serta penghayatan terhadap nilai-nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya, seperti kesabaran, keteguhan, tanggung jawab, kejujuran, dan keimanan. Oleh karena itu, pembelajaran pada materi ini memerlukan keterlibatan aktif siswa agar mereka tidak hanya mampu mengingat informasi, tetapi juga memahami makna serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan mengonstruksi pemahamannya secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang memungkinkan siswa aktif berdiskusi serta saling bertukar pemahaman mengenai materi yang dipelajari. Model ini dipandang sesuai untuk diterapkan pada materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan

Keistimewaanannya karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami nilai-nilai keteladanan para rasul melalui kegiatan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sulistio & Haryanti, 2022).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Wahab & Rosnawati, (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Rahim dkk., 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Saputra dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat Sekolah Menengah Atas mampu meningkatkan ketuntasan belajar hingga mencapai 92% pada siklus II. Penelitian Suardin dkk., (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada tingkat Sekolah Dasar meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 30% pada tahap pra-siklus menjadi 95% pada siklus II. Selain itu, Inayahwati, (2021) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Jombang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 79 menjadi 95.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan konteks penelitian. Penelitian Saputra dkk., (2024) dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di tingkat Sekolah Menengah Atas, sedangkan penelitian Suardin dkk., (2023) dilakukan pada tingkat Sekolah Dasar. Adapun penelitian Inayahwati, (2021) dilaksanakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak, tetapi berfokus pada materi tasawuf di tingkat Madrasah Aliyah. Sampai saat ini belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaanannya di tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya pada siswa kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaanannya di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaanannya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh guru atau peneliti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan tertentu yang dilaksanakan dalam beberapa siklus Arikunto dkk. (2023). Penelitian dilaksanakan di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas siswa, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta dokumen hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen observasi, dan instrumen tes. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi dianalisis pada tahap refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data penelitian. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Akidah Akhlak yang digunakan dalam penelitian ini adalah 75. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen tes disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.7 dan 4.7 materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya. Sebelum digunakan, instrumen penelitian divalidasi melalui validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus:

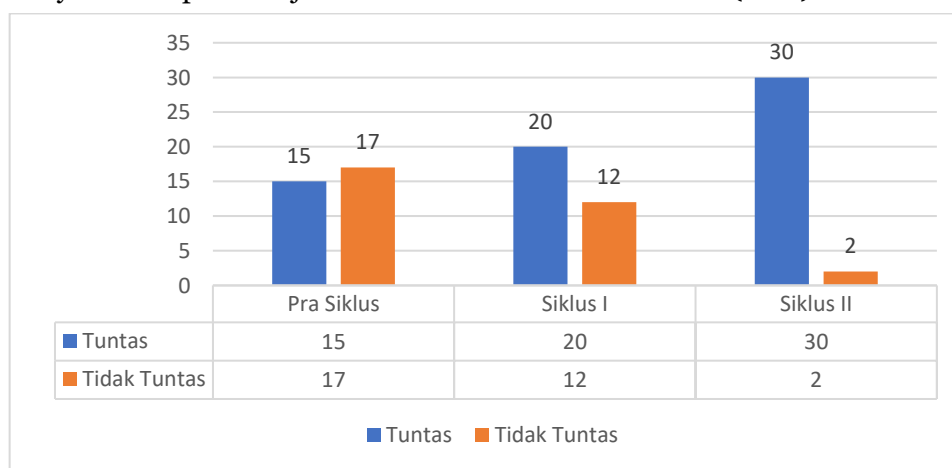
$$\text{Persentase Ketuntasan (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas (n)}}{\text{Jumlah siswa (N)}} \times 100$$

Analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono dalam Listiana & Anam (2022). Teknik ini digunakan untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada setiap siklus. Keberhasilan tindakan ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa dan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75% sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).



Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1. jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, siswa yang tuntas berjumlah 15 orang, kemudian meningkat menjadi 20 orang pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 30 orang pada siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 17 orang pada pra siklus menjadi 12 orang pada siklus I, serta menurun menjadi 2 orang pada siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata
Pra Siklus	76,28
Siklus I	77,62
Siklus II	86,06

Berdasarkan Tabel 1. rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus rata-rata nilai siswa sebesar 76,28, kemudian meningkat menjadi 77,62 pada siklus I dan mencapai 86,06 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 2. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%
Pra Siklus	15 Siswa	46,88%	17 Siswa	53,12%
Siklus I	20 Siswa	62,50%	12 Siswa	37,50%
Siklus II	30 Siswa	93,75%	2 Siswa	6,25%

Berdasarkan Tabel 2. persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang (46,88%), kemudian meningkat menjadi 20 orang (62,50%) pada siklus I dan mencapai 30 orang (93,75%) pada siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas menurun dari 17 orang (53,12%) pada pra siklus menjadi 12 orang (37,50%) pada siklus I dan hanya 2 orang (6,25%) pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan belajar klasikal telah melampaui target yang ditetapkan, yaitu 75%.

B. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 46,88% pada pra siklus menjadi 62,50% pada siklus I, dan mencapai 93,75% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Putra, 2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, model TGT memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 46,88% pada pra siklus menjadi 62,50% pada siklus I, dan mencapai 93,75% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Putra, 2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar pada ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, model TGT memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi kelompok, kerja sama, dan turnamen akademik, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui interaksi sosial. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Aunurrahman (dalam Salsabila dkk., 2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang bersifat partisipatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar.

Pada siklus I, peningkatan hasil belajar belum optimal karena ketuntasan baru mencapai 62,50%. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih beradaptasi dengan langkah-langkah pembelajaran TGT sehingga pelaksanaan diskusi dan turnamen belum berjalan secara maksimal. Siswa masih membutuhkan arahan guru dalam mengikuti tahapan pembelajaran secara sistematis. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran baru memerlukan proses penyesuaian sebelum memberikan hasil yang maksimal.

Pada siklus II, siswa telah menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap alur pembelajaran. Aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan turnamen akademik berlangsung lebih efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang mencapai 93,75%. Keberhasilan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang tepat, tetapi juga didukung oleh faktor internal dan eksternal siswa yang berperan dalam pencapaian hasil belajar (Susanti dkk., 2019). Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berhasil mengatasi berbagai kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Hidayat & Abdillah, 2019) yang menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola serta menerapkan model pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan aktivitas belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II. Pada awal pembelajaran, siswa cenderung pasif, kemudian mulai terlibat pada siklus I, dan akhirnya menjadi lebih aktif serta percaya diri pada siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses belajar telah menghasilkan perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung (Herlina dkk., 2021). Keaktifan siswa yang semakin meningkat menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat temuan utama penelitian, yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, keterlibatan siswa memiliki peran penting karena tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan karakter. Penerapan model TGT memungkinkan siswa mempelajari materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi melalui kerja sama kelompok yang interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Daud dalam Damanik & Ningrum, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak berperan dalam membentuk keimanan dan akhlak siswa sehingga nilai-nilai pembelajaran dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai 93,75%, masih terdapat 2 siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diberikan tindak lanjut berupa program remedial melalui pembelajaran ulang dan tugas perbaikan. Upaya ini dilakukan untuk memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada ketuntasan klasikal, tetapi juga ketuntasan individu.

Karakteristik model TGT yang memadukan kerja sama dan kompetisi akademik turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Slavin (dalam Hariyanto, 2025) pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi kelompok dan kompetisi yang sehat. Kondisi tersebut terlihat dalam penelitian ini, di mana peningkatan partisipasi siswa sejalan dengan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Saputra dkk. (2024), Suardin dkk. (2023), dan Inayahwati, (2021) yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa model TGT dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara konsisten.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Keteladanan Rasul Ulul Azmi dan Keistimewaannya di kelas VIII-F MTs Negeri Kota Bogor. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar yang meningkat pada setiap siklus, yaitu dari 46,88% pada pra siklus menjadi 62,50% pada siklus I dan mencapai 93,75% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Selain itu, penerapan model ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Meskipun pada siklus II masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), secara klasikal hasil belajar telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Terhadap siswa yang belum tuntas, dilakukan tindak lanjut berupa program remedial agar mereka tetap memperoleh kesempatan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Tsanawiyah.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pt Bumi Aksara.
- Damanik, M. Z., & Ningrum, D. A. A. (2025). Pembelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 509–520. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/445>
- Hariyanto, A. (2025). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Cv Budi Utama.
- Herlina, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

Penerbit Lakeisha.

- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Pengembangan, Lembaga Peduli Pendidikan Indonesia (Lpppi).
- Inayahwati, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Kd Memahami Tasawuf Kelas Xi Ips1 Man 1 Jombang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 32(3), 167–186.
- Listiana, H., & Anam, K. (2022). Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian. *Jurnal Lentara*, 15(2), 146–157. <https://www.ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/Lentera/article/view/1197>
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabara, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, S., & Syaputra, D. (2021). *Motivasi Belajar* (Vol. 32, Issue 3). Eureka Media Aksara, Juni 2023 Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/Jte/2021.
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Visipena Journal* (Vol. 2, Issue 1). Eureka Media Aksara.
- Susanti, W., Hendriyani, Y., Lukma, H. N., Mulya, R., Suryani, K., Simeru, A., Panyahuti, Tendra, G., & Sutomo. (2019). *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Cv. Adanu Abimata.