PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH PLUS AD-DIMASQ DESA KASIKAN KECAMATAN TAPUNG HULU KABUPATEN KAMPAR

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

LISTI HUSNUL KHOTIMAH
NIM : 1238.22.1729

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Listi Husnul Khotimah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1729
Tempat/Tanggal Lahir	: Kasikan, 01 Agustus 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH PLUS AD-DIMASQY DESA KASIKAN KECAMATAN TAPUNG HULU KABUPATEN KAMPAR,** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Kasikan, 09 Juni 2026
Penulis



LISTI HUSNUL KHOTIMAH
NIM. 1238.22.1729

Dr. Connaidi, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS PEMBIMBING
Perihal : *Skripsi Listi Husnul Khotimah*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

Nama	: Listi Husnul Khotimah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1729
Tempat/Tanggal Lahir	: Kasikan, 01 Agustus 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqosah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 09 Juni 2026
Pembimbing I

Dr. Connaidi, M.Pd.I
NIDN:2118088001

Supri, S.Pd.I., M.Pd

DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : *Skripsi Listi Husnul Khotimah*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi saudara :

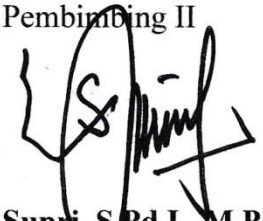
Nama	: Listi Husnul Khotimah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1729
Tempat/Tanggal Lahir	: Kasikan, 01 Agustus 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian munaqosah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 09 Juni 2026

Pembimbing II



Supri, S.Pd.I., M.Pd

NIDN:2104038803

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi. Dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, yang di tulis oleh :

Nama	:	Listi Husnul Khotimah
Nomor Induk Mahasiswa	:	1238.22.1729
Tempat Tanggal Lahir	:	Kasikan, 01 Agustus 2002
Program	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Connaidi, M.Pd.I	**Supri, S.Pd.I., M.Pd**
NIDN:2118088001	**NIDN:2104038803**

Mengetahui,

Ketua Program Pendidikan Agama Islam

Dr. Wirda Ningsih, S.Pd., M.Pd
NIDN: 2107098406

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 0187/SP/A/FTK-PAI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Aklak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Listi Husnul Khotimah**
NIM	: 1238.22.1729
Telah dimunaqasahkan pada	: Jum'at, 31 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Marzuki, M.Pd.)
NIDN.2106058802

Penguji II

(Eri Ihsan, M.Pd.)
NIDN. 2115098605

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu purnamasari S, M.Pd)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PAI

(Dr. Wirda Wingsih, M.Pd.)
NIDN.2107098406

Pekanbaru, 31 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya:

"Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu"

(QS. Thaha: 114)

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya:

"Barangsiapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga"

(HR. Muslim)

اَلْعِلْمُ خَيْرٌ مِنَ الْمَالِ. اَلْعِلْمُ يَحْرُسُكَ وَأَنْتَ تَحْرُسُ الْمَالَ

Artinya:

"Ilmu itu lebih utama daripada harta. Ilmu menjagamu, sedangkan engkau menjaga harta"

~ Sayyidina Ali bin Abi Thalib RA ~

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya:

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain"

(HR. Ahmad, ath-Thabrani. Dishahihkan al-Albani)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama Dari Segalanya ~
"Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik"

~Ayah Dan Bunda Tercinta ~
"Ayah, Bunda orang tuaku yang luar biasa. Terima kasih atas setiap doa, peluh, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti demi anakmu ini. Terima kasih karena selalu percaya dan mendukung setinggi-tingginya. Setiap langkah penulis sampai di sini adalah karena cinta dan restu kalian. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dengan surga"

~Adik-Adik Tersayang ~
"Untuk kedua adikku, terima kasih sudah jadi penyemangat dan penghibur di saat penulis lelah. Terima kasih atas doa, dukungan, dan tawa yang selalu menguatkan. Tumbuh jadi anak yang hebat ya, bangga punya kalian. Semoga kita bisa saling membanggakan"

~ Dosen Pembimbing~
"Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dari awal sampai akhir. Ilmu dan nasihat beliau sangat berarti"

~Sahabat dan Teman Seperjuangan ~
"Terima kasih untuk teman-teman yang sudah mewarnai perjalanan kuliah penulis. Terima kasih atas support, bantuan, dan semangatnya. Perjuangan ini terasa ringan karena ada kalian"

~ Diriku Sendiri~
"Terima kasih kepada diriku sendiri yang sudah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah. Terima kasih sudah memilih untuk terus maju meski banyak rintangan. Bangga sama diri sendiri"

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiyamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **"Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar."**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Agama Islam.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A. selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku wakil rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku wakil rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Dr. Wirda Ningsih, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Agama Islam Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Dr. Connaidi, M.Pd.I selaku dosen Pembimbing I dan Supri, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus ini.
8. Nurhayati, S.Pd.I., Gr selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Desa Kasikan yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.

9. Orang tua Ayah Yurnalis dan Ibu Rina Wati yang telah memberikan semangat dan do'a terbaiknya untuk peneliti agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang selalu memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.
11. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Teruntuk Listi Husnul Khotimah, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terimakasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan semesta hadirkan. Terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan , walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terimakasih telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terimakasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena tetap jujur pada rasa takut , namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting terima kasih karena sudah berani memilih, memilih

untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan penelitian ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi pengembangan dunia pendidikan.

Kasikan, 09 Juni 2026
Penulis

LISTI HUSNUL KHOTIMAH
NIM. 1238.22.1729

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal,Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal fathah ditulis dengan “a”, kasrah dengan “i”, dlomah dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قالmenjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Ũ misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya‘ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “I”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan “ya” nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya‘ setelah fathah ditulis dengan ‖aw‖ dengan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = وـmisalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = يـmisalnya خير menjadi khayrun

C. Ta’ marbûthah (ة)

Ta’ marbuthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta‘ marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan ”h” misalnya الرسالة للمدرسة menjadi arisalat li al-madrasah, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *Mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في الله رحمة menjadi fi *rahmatillah*.

D. Kata Sandang Dan Lafdh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah Kata Sandang berupa —al‖ (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan —al‖ dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.
2. Masyâ‘ Allâh kâna wa mâ lam yasya‘ lam yak

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **xix**
ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **xx**
ABSTRAK BAHASA ARAB ..... **xxi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 7
C. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan Penelitian 9
E. Manfaat Penelitian 10
1. Manfaat Teoritis 10
2. Manfaat Praktis 10
BAB II KAJIAN TEORI **11**
A. Kerangka Teori 11
1. Belajar dan Pembelajaran 11
2. Hasil Belajar 15
3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 22

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 27
5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 29
6. Materi Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) 30
B. Penelitian Relevan 40
C. Kerangka Berfikir 43
D. Indikator Keberhasilan 45
BAB III METODE PENELITIAN 50
A. Jenis Penelitian 50
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 51
C. Subjek dan Objek Penelitian 51
D. Prosedur Penelitian 53
1. Perencanaan 54
2. Tindakan Penelitian 54
3. Observasi Tindakan 54
4. Refleksi 54
E. Teknik Pengumpulan Data 54
F. Teknik Analisis Data 59
BAB IV HASIL PENELITIAN 64
A. Deskripsi Data Awal 64
1. Riwayat Sekolah 64
2. Visi dan Misi 65
3. Setting Ruang Kelas 66
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 68
5. Profil Awal Pembelajaran 69
B. Deskripsi Persiklus 71
1. Siklus I 71
2. Siklus II 79
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 86
1. Siklus I 87
2. Siklus II 87

BAB V PENUTUP..... 91
A. Kesimpulan..... 91
B. Saran..... 92
DAFTAR PUSTAKA 94
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 143

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan Guru dalam % 26
Tabel IV. 1 Hasil Pra Siklus 71
Tabel IV. 2 Daftar Nilai Siswa Siklus I Pertemuan I..... 74
Tabel IV. 3 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II..... 78
Tabel IV. 4 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I..... 81
Tabel IV. 5 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-2..... 84
Tabel IV. 6 Perbandingan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan ke-I 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Grafik Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I..... 79
Gambar IV. 2 Grafik Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I & 2 85
Gambar IV. 3 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus,..... 86

ABSTRAK

Listi Husnul Khotimah (2026): Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada prasiklus, rata-rata hasil belajar sebesar 57,37 dengan ketuntasan 15,79% (3 siswa). Siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 63,95 dengan ketuntasan 31,58% (6 siswa), dan pertemuan kedua menjadi 67,37 dengan ketuntasan 36,84% (7 siswa). Siklus II pertemuan pertama mencapai rata-rata 72,63 dengan ketuntasan 57,89% (11 siswa), sedangkan pertemuan kedua mencapai 83,16 dengan ketuntasan 84,21% (16 siswa). Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong keterlibatan serta kerja sama siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, Akidah Akhlak, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Listi Husnul Khotimah (2026): The Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model to Improve Islamic Creed and Morals Learning Outcomes in Grade IV at Islamic Elementary School Plus Ad-Dimasqy, Kasikan Village, Tapung Hulu District, Kampar Regency.

This study was motivated by low student learning outcomes in the Islamic Creed and Morals subject, a lack of student engagement during the learning process, and instruction that was still dominated by the lecture method. The study aimed to examine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model to improve student learning outcomes in Islamic Creed and Morals for fourth-grade students at Islamic Elementary School Plus Ad-Dimasqy, Kasikan Village, Tapung Hulu District, Kampar Regency. This research was a Classroom Action Research (CAR) study conducted over two cycles; each cycle consisted of two meetings comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 19 fourth-grade students. Data collection techniques included learning outcome tests, observation of teacher and student activities, and documentation. Data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results showed an improvement in student learning outcomes. In the pre-cycle stage, the average learning outcome was 57.37, with a mastery rate of 15.79% (3 students). In Cycle I, the average rose to 63.95 with 31.58% mastery (6 students) in the first meeting, and to 67.37 with 36.84% mastery (7 students) in the second meeting. In Cycle II, the average reached 72.63 with 57.89% mastery (11 students) in the first meeting, while the second meeting reached 83.16 with 84.21% mastery (16 students). Thus, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model successfully improved student learning outcomes and fostered student engagement and cooperation during the learning process.

Keywords*:* ***Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes, Islamic Creed and Ethic), Classroom Action Research.***

ملخص

ليستي حسن الخاتمة (٢٠٢٦) : تنفيذ نموذج بطولة ألعاب الفرق لتحسين نتائج التعلم عقيدة أخلاق (العقيدة والأخلاق الإسلامية) في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الدمشقي، كامبار.

انطلقت هذه الدراسة نتيجةً لتدني مخرجات تعلم الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق، وضعف تفاعلهم أثناء العملية التعليمية، وهيمنة أسلوب المحاضرة التقليدي على التدريس. هدفت الدراسة إلى بحث تطبيق نموذج بطولة ألعاب الفرق لتحسين مخرجات تعلم الطلاب في مادة "العقيدة والأخلاق" لطلاب الصف الرابع في مدرسة "مدرسة ابتدائية بلس الدمشقي كامبار. اتخذ البحث شكل "بحث إجرائي صفي" نُفِّذ على مدار دورتين؛ حيث تضمنت كل دورة لقاءين شملت مراحل التخطيط، والتنفيذ الإجرائي، والملاحظة، والتأمل. شملت عينة البحث ١٩ طالباً من طلاب الصف الرابع. وتضمنت تقنيات جمع البيانات اختبارات قياس مخرجات التعلم، وملاحظة أنشطة المعلم والطلاب، والتوثيق. جرى تحليل البيانات باستخدام الأساليب الوصفية الكمية والنوعية. وأظهرت النتائج تحسناً في مخرجات تعلم الطلاب؛ ففي مرحلة ما قبل الدورات، بلغ متوسط مخرجات التعلم ٥٧.٣٧، بمعدل إتقان ٧٩.١٥ فى المائة (٣ طلاب). وفي الدورة الأولى، ارتفع المتوسط إلى ٦٣.٩٥ بمعدل إتقان ٣١.٥٨ فى المائة (٦ طلاب) في اللقاء الأول، وإلى ٣٧.٦٧ بمعدل إتقان ٣٦.٨٤ فى المائة (٧ طلاب) في اللقاء الثاني. أما في الدورة الثانية، فقد وصل المتوسط إلى ٧٢.٦٣ بمعدل إتقان ٥٧.٨٩ فى المائة (١١ طالباً) في اللقاء الأول، بينما وصل في اللقاء الثاني إلى ١٦.٨٣ بمعدل إتقان ٨٤.٢١ فى المائة (١٦ طالباً). وبذلك، نجح تطبيق نموذج بطولة ألعاب الفرق في تحسين مخرجات تعلم الطلاب وتعزيز تفاعلهم وتعاونهم أثناء العملية التعليمية.

.

الكلمات الرئيسية :*استراتيجية المباريات والبطولات بين المجموعات، نواتج التعلم، العقيدة والأخلاق، البحث الإجرائي الصفي.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Selain itu pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan tujuan menggali dan mengembangkan potensi-potensi dalam diri manusia, melalui pendidikan diharapkan terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan yang disebut oleh al-Asfahani adalah pemenuhan kebutuhan manusia secara perlahan.[2]

[1] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI, 2006). hlm.5

[2] Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*, 1sted. (Yogyakarta: Deepublish, 2018). hlm. 5

Dalam GBPP pendidikan akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah Swt dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan al-Qur'an dan hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengamalan. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.[3]

Guru adalah pendidik profesional, karenanya secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima[4] dan memiliki sebagian tanggung jawab pendidikan. Pendidik adalah pendidik yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.

Pendidikan merupakan sarana mutlak yang dipergunakan untuk menciptakan masyarakat madani yang mampu menguasai, mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam dunia pendidikan tidak mengenal usia dan tempat. Adapun pendidikan itu sendiri memiliki banyak faktor yang mendukungnya antara lain yaitu kurikulum, pendidik, peserta didik, sarana prasarana, metode dan masih banyak lagi. Dalam sistem pendidikan modern metode adalah bagian

---

[3] Tim Perumus Cipayung, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pengelolaan Kurikulum Berbasis Madrasah (Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah), (Dapertemen Agama RI, 2003). hlm.1

[4] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005). hlm. 31

dari kurikulum.[5] Metode merupakan salah satu faktor dalam pendidikan yang tidak alah penting berperan untuk mensukseskan jalannya proses belajar mengajar. Dalam pendidikan hal itu bisa ditemukan dalam suasana belaka kelompok atau diskusi yang sering digunakan.

Metode adalah cara atau jalan yang tepat untuk melakukan sesuatu atau suatu jalan yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Tanpa metode suatu materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode pembelajaran yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT :

ٱدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلْحِكْمَةِ وَٱلْمَوْعِظَةِ ٱلْحَسَنَةِ ۖ وَجَٰدِلْهُم بِٱلَّتِى هِىَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِٱلْمُهْتَدِينَ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah [845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk".(QS. An-Nahl: 125)[6]

Dalam pendidikan banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus lebih tepat dan peka dalam memilih

[5] Sehat Sultoni Dalimunthe, "Metode Kisah Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 23, No.2, Juli-Desember 2016, hlm. 275

[6] Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya di lengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadis Sahih (Bandung: Sigma), Juz 16

suatu metode, strategi atau model pembelajaran dan juga terampil harus dilengakapi dengan kemampuan mengatur kelas, yaitu menertipkan peserta didik sehingga mereka dengan tekun bisa mengikuti pelajaran.[7]

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak perlu penguasaan materi agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Disini setiap guru bagus berpikir untuk keberhasilan belajar yang disebut Sehat Sultoni Dalimunthe dengan berpikir kritisisme Guru berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan kemampuan guru haruslah sesuai dengan bidangnya masing- masing. Di antaranya kemampuan memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter peserta didik.

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran untuk dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, saling menampilkan diri atau berperan diantara teman-teman sebaya sehingga dapat memacu semangat siswa untuk saling membantu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif memiliki nilai lebih untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran pada peserta didik. Tipe *Teams*

[7] Sehat Sultoni Dalimunthe, *Ontologi Pendidikan Islam: Mengupas Hakikat Pendidikan Islam Dari Konsep Khalifah, Insan, Kamil, Taqwa, Akhlak dan Khairu Al-Ummah*, (Yogyakarta: Depublish, 2018). hlm. 11

Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Karena pembelajaran dilakukan dengan cara bermain, dimungkinkan timbul rasa senang dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan yang ditimbulkan dalam mengikuti pembelajaran, maka dimungkinkan hasil belajar juga lebih baik

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan kegiatan belajar berkelompok dan kerja sama dengan siswa yang lain, saling memberikan ide agar pembelajaran lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jadi peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan akidah akhlak.

Dengan cara bermain sambil belajar dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar**,** diperoleh informasi bahwa proses pem**b**elajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang memahami materi yang disampaikan, serta mudah merasa bosan karena proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Selain itu, guru masih

jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penelitian dan data nilai MID Semester Tahun Pelajaran 2025/2026, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih tergolong rendah. Dari 19 orang siswa, hanya 3 siswa (15,79%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 16 siswa (84,21%) belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy perlu dirancang dan dilaksanakan secara optimal melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT), karena model ini mampu mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok, permainan eduaktif, dan turnamen akademik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas membuat peneliti tertarik ingin melakukan penelitian, dengan judul: “ Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji”

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul, maka perlu adanya penegasan istilah, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan

   Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. Jadi, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.[8]

2. Meningkatkan

   Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggi. Jadi, meningkatkan adalah menaikkan atau mempertinggi hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

3. *Teams Games Tournament* (TGT)

   Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda-beda.[9]

---

[8] Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 1180

[9] Muhammad Fathurrohman, Model-model Pembelajaran Inovatif (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2015), hlm. 55.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran yang menuntut kerjasama dan partisipasi siswa belajar dalam sebuah kelompok bermain.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Tapung Hulu Kabupaten Kampar pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji. Maka, untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilakukan serangkaian tes yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengetahuan yang ingin diketahui.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

a. Rendahnya hasil belajar akidah akhlak siswa pada materi akhlak terpuji.
b. Proses pembelajaran yang kurang menarik
c. Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran

2. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung

Hulu Kabupaten Kampar pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar?

b. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung akan menambah pengetahuan yang menunjang ilmu pengetahuan khususnya tentang model pembelajaran TGT ini. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran TGT untuk diterapkan dalam akidah akhlak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak yang memuaskan.

b. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dijadikan salah satu alternatif pembelajaran akidah akhlak yang mengasyikkan.

c. Bagi sekolah, diharapkan agar menjadi salah satu masukan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan kualitas sekolah Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran akidah akhlak.

d. Bagi peneliti, sebagai pedoman untuk memperdalam wawasan dan pengetahuan peneliti dalam penelitian.

e. Pihak lain, sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda serta menambah khazanah ilmu pengetahuan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan fisik. Untuk itu hasil yang dicapai adalah berupa perubahan-perubahan dalam fisik. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan rohaniah dan psychis. Sasaran yang dicapai disini adalah perubahan-perubahan jiwa.[10] Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang belajar dari sudut pandangan masing-masing, antara lain:

Menurut Skinner sebagaimana yang dikutip oleh Dimyanti dan Mujiono "belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya jika tidak belajar maka responnya menurun. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensinya tersebut. Sebagai ilustri, prilaku respon si pelajar yang baik diberi hadiah, prilaku respon yang tidak baik diberi teguran atau hukuman".[11]

---

[10] Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pengalaman Lapangan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 12

[11] Dimyanti dan Mudjiona, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). hlm.1

The Guidennce Of Learning aktivitisme W.H. Burton Mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu, antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.[12]

H. C. Witherington dalam Educational Psychology menjelaskan pengertian belajar adalah sebagai suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. James O. Whitetaker yang dikutip oleh Abdurrahman mengemukakan belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku timbul atau diubah melalui latihan atau pengalaman.[13]

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian belajar, peneliti menarik kesimpulan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memproleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.[14] Dimana perubahan yang dialami adalah perubahan sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Miarso menyatakan bahwa pelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah

---

[12] Dimyanti, *Belajar dan Pembelajaran*..., hlm.4.
[13] Abdurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 35.
[14] Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 128

ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

b. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan Agama Islam adalah sejumlah mata pelajaran yang terdiri dari: al-Qur'an, hadist, akidah, akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam.[15] Dimana dalam pendidikan agama Islam akidah dan akhlak bagian pelajaran. Adapun pengertian "akidah" ikatan, perjanjian, dan kokoh. Kata akidah dalam bahasa Arab atau dalam bahasa Indonesia ditulis akidah menurut terminology berarti ikatan, sangkutan. Disebut demikian karena akidah mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Para ahli sering mengutip hadis, "innama bu "itstu li utammima makarim al- akhlaq". Hadis ini dikutip pula oleh Zuqzuq dalam Muqaddimah fi,,Ilmi al-Akhlaq. Hal ini menunjukkan bahwa akhlak merupakan misi utama kehidupan manusia. Sedangkan kata akhlak berasal dari bahasa Arab, اخلاق bentuk jamak dari mufradnya *khuluq* خلقberarti "budi pekerti".[16] Zaqzûq mendefinisikan akhlak, ilmu yang menjelaskan kehidupan yang berhubungan dengan perilaku (al- akhlâqiyyah), membantu untuk mengetahui tujuan akhir dari hidup, menjelaskan standar hukum perilaku dalam perbuatan. Secara singkat katanya yang menjelaskan

[15] Sehat Sultoni Dalimunthe, Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No. 2, Juli-Desember 2014

[16] Rachmat Djatnika, *Sistem Ethika Islam (Akhlak Mulia)* (Jakarta: Pustaka Panjimas,1992), hlm.26.

tentang baik dan buruk, memberi gambaran perilaku yang baik untuk dicontoh.[17]

Akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah Swt. dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Mata Pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang dilakukan dengan cara mempelajarinya, memperdalam serta memperkaya kajian dalam bidang akidah dan akhlak. Mata pelajaran Akidah Akhlak juga merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan namun juga memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, materi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak hendaknya tidak hanya berisi pengetahuan yang kognitif namun berbasis kontekstual yang akan memacu peserta didik untuk membiasakan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.[18]

Saat ini pelajaran akidah akhlak di M1 disesuaikan dengan kurikulum merdeka dimana di dalam pembelajaran akidah akhlak peserta didik diharuskan memenuhi standar minimal yang ditentukan.

---

[17] Sehat Sultoni Dalimunthe, "Perspektif Al-Qur'an Tentang Pendidikan Akhlak," *Jurnal Miqot*, Vol. XXXIX, No. 1, Januari-Juni 2015, hlm. 150.

[18] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm43-45

Dalam pencapaian standar ini memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompotensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melalui pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dari dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.[19]

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap, dan tingkah lakunya. Aspek perubahan ini mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hamalik menyatakan bahwa "hasil belajar" adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah

[19] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 44.

mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.[20]

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Gagne yang dikutip oleh Abdurrahman menyimpulkan ada lima macam hasil belajar,[21]

Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.

a. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal

   masing-masing individu dalam memperhatikan belajar, mengingat dan berfikir.

b. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.

c. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan menkoordinasikan gerakan-gerakan yang

[20] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 30.
[21] Abdurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 47

berhubungan dengan otot.

d. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Menurut Benyamin Bloom, klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana dijelaskan ketiga ranah tersebut sebagai berikut:[22]

a. Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi
c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

[22] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja, Rosyakarya, 2001), hlm. 22.

Ranah Kognitif yang telah dijelaskan di atas dapat diuraikan lagi menjadi, yaitu:

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*), pengetahuan di sini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghapal atau mengingat kembali pengetahuan yang pernah diterima. Termasuk di dalamnya tujuan kemampuan untuk menghafal, meniru, mengungkapkan kembali dan sebagainya.
b. Tingkat Pemahaman (*Comprehension)*, yaitu kemampuan untuk mengerti, mengintrepretasikan, dan menyatakan kembali dalam bentuk lain. pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.
c. Tingkat Penerapan *(Aplication)*, yaitu kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan teori, prinsip, peraturan, atau informasi ke dalam situasi yang baru. Penerapan di sini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan untuk memecahkan berbagai masalah yang timbul masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat Analisis *(Analysis*), yaitu menganalisis suatu masalah yang kompleks dengan membaginya menjadi beberapa bagian kecil untuk ditelaah satu persatu (kasus). Tingkat ini dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang merinci dan membandingkan pengetahuan atau data yang begitu rumit serta mengklasifikasikannya menjadi beberapa kategori, dengan tujuan agar dapat mengenal hubungan dan kedudukan masing-masing data terhadap data lain.

e. Tingkat Sintesis *(Syntesis)*, yaitu menggabungkan beberapa bagian (hal) ke dalam satu wadah/bentuk baru. Tingkat sintesis *(Syntesis*) dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*, kemampuan untuk menentukan kriteria. Tingkat ini dimaksud sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berlandaskan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.[23]

Ranah Afektif mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan sikap, prilaku, perasaan dan nilai. Kategori ini dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, yaitu:[24]

---

[23] Sediman N, *Ilmu Pendidikan (*Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980), hlm. 113.

[24] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 30

a. Penerimaan *(Receiving/Attending)*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (*stimulus*) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tingkatan ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
b. Pemberian Respon *(Responding*), yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
c. Penghargaan *(Valuing)*, yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesedian menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
d. Pengorganisasian (*Organization*), yaitu pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lainnya dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
e. Krakterisasi (*Characterization*), yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang

mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keluhuran nilai dan krakteristiknya.

Ranah Psikomotorik berkenaan dengan aspek ketrampilan motorik atau gerak dari peserta didik. Menurut Simpson sebagaimana yang dikutip oleh Sudjana domain psikologi terbagi atas tujuan kategori tingkatan yaitu:[25]

a. Persepsi, aspek ini mengacu pada penggunaan alat dirior untuk memproleh kesadaran akan suatu objek/ gerakan dan mengalihkannya ke dalam kegiatan/ perbuatan
b. Kesiapan, aspek ini mengacu ada kesiapan memberikan respon secara mental, fisik maupun perasaan untuk suatu kegiatan.
c. Respon terbimbing, aspek ini mengacu pada pemberian respon sesuai dengan contoh perilaku/ gerakan-gerakan yang diperlihatkan/ didemonstrasikan sebelumnya.
d. Mekanisme, aspek ini mengacu pada keadaan di mana respon fisik yang dipelajari telah menjadi kebiasaan
e. Respon yang kompleks, aspek ini mengacu pada pemberian respon atau penampilan perilaku/gerakan yang cukup rumit dengan trampil dan efisien.
f. Adaptasi, aspek ini mengacu pada kemampuan menyesuaikan respon atau perilaku/gerakan dengan situasi yang baru.

[25] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*…, hlm. 31.

g. Organisasi, aspek ini mengacu pada kemampuan menampilkan dalam arti menciptakan perilaku/ gerakan yang baru.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Sejarah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media, tipe-tipe, program-program media computer, dan kurikulum (sebagai kursus belajar).[26] Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran oleh para guru dalam melaksanakan pembelajaran.[27]

TGT (*Teams Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memproleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Miftahul Huda *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.[33] *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan

---

[26] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Banjarmesin: Aswara Pressindo, 2012), hlm. 27

[27] Trisno, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 52

tournamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.[28]

Menurut Saco yang dikutip oleh Rusman, dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memproleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselangi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).[29]

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, ras yang berbeda.[36] TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status.

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang di tulis pada kartu-kartu yang diberi angka dengan anggota-anggota tim lain untuk memproleh skor bentuk kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kadang- kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari

---

[28] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Bandung: Rajawali Pers, 2010), hlm. 224.

[29] Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II* (Jakarta: PT. Raja Gra findo Persada, 2010), hlm. 224.

semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya.

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, Games Tournament, Penghargaan kelompok.[30]

b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Muhammad Faturrohman tujuan model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi.[31] Tiap meja tournament ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakna agar tidak ada peserta yang berasal dari kolompok yang sama. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen**.**

c. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT)

Ada lima komponen-komponen utama dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

a) Penyajian Kelas (*Class Pressentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang

[30] Rusman, *Model- Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 225.
[31] Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 57

dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.[32]

b) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggita kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.[33]

c) Permainan *(Game)*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai

---

[32] Lelianti Shara, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pokok Bahasan Bilangan Pecahan Di Kelas VII SMP N I Barumun Tengah Kabupaten Padang lawas", Skripsi (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2018), hlm.27-28.

[33] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 143.

dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d) Kompetisi (*Tournament)*

Tourmanent biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan penyajian di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada tournament pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja tournament. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

Adapun rentang nilai pada penempatan meja tournament dengan patokan sebagai berikut:

Tabel II. 1 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan Guru dalam %

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1	86-100 %	Sangat tinggi
2	71-85%	Tinggi
3	56-70%	Sedang
4	41-55%	Rendah
5	< 40%	Sangat rendah

e) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Suatu kelompok akan mendapat julukan "*Super Teams*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Teams*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Teams*" apabila rata-ratanya 30-40.[34]

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Secara umum implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: presentasi guru, kelompok belajar, tournament, dan pengenalan kelompok.

a) Guru menyiapkan
   1) Kartu soal
   2) Lembar kerja siswa
   3) Alat/Bahan
b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
c) Guru menyerahkan aturan permainannya.[35] Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

---

[34] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung; Pustaka Setia, 2011), hlm. 225.

[35] Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 132.

1) Siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
2) Guru menyiapkan pelajaran kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis siswa tidak dapat saling membantu.

d) Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
e) Kelompok pembaca bertugas:
   1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
   2) Baca pertanyaan keras-keras
   3) Beri jawaban
f) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua, kemudian cek lembar jawaban . kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.

g) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau hadiah (reward) yang lain.[36]

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

e. Kelebihan TGT

1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu
2) Belajar lebih menyenangkan karena mengarah pada suatu permainan
3) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
4) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain
5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial
6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam

[36] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2015), hlm. 240-242.

proses belajar mengajar

7) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
8) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

f. Kelemahan TGT

1) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama
2) Memerlukan kerja keras dalam memadukan kemampuan individu siswa dengan kerjasamanya.
3) Harus dilakukan secara berkesinambungan.
4) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
5) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk di hapal atau di ingat kembali.[38]
6) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

6. Materi Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun)

Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Pekerti materi Akhlak Terpuji merupakan materi pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV semester II (Genap).

[37] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*…, hlm. 242.

[38] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 243.

a. Kompetensi Inti :

1) Menghargai dan menghayati ajaran agama Islam
2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri dalam beriteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3) Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4) Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat), dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

b. Kompetensi Dasar

1) Memahami pengertian husnuzhan,mtawadhu, tasamuh, dan ta'awun
2) Menyebutkan dalil husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun.
3) Menunjukkan contoh dan dampak positif dari

husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

4) Membiasakan prilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

c. Indikator

1) Siswa dapat menjelaskan pengertian dari husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun.
2) Siswa dapat menyebutkan dalil husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
3) Siswa mampu menyebutkan contoh dan dampak positif dari husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
4) Siswa dapat membiasakan perilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh dan ta'awun dalam kehidupan sehari- hari.

d. Mata Pelajaran

1) Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
2) Dalil husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
3) Contoh dan Dampak positif husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
4) Membiasakan perilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun.

e. Materi Husnuzhan

1) Husnuzhan

a) Pengertian Husnuzhan

Menurut bahasa husnuzhan adalah berbaik

sangka. Sedangkan menurut istilah adalah berbaik sangka terhadap apa yang terjadi atau dilakukan orang lain.

b) Dalil dan Bentuk-bentuk Husnuzhan

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakkan dari prasangka (kecurigaan) karena sebagian dari prasangka itu dosa, dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranyayang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya, dan bertaqwalah kepada Allah. Sesengguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang. (QS. Al-Hujarat: 12)

Secara umum husnuzhan ada dua macam, yaitu: Husnuzhan kepada Allah dan Husnuzhan kepada sesama

2) Contoh dan Dampak Positif Husnuzhan

a) Adapun contoh Husnuzhan yaitu:

- Menyakini segala takdir yang diterima merupakan hal yang terbaik baginya

- Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dan ujian hidup
- Selalu mensyukuri nikmat yang diberikan Allah
- Memberi kepercayaan kepada sesame manusia tentang suatu urusan dengan kepercayaan bahwa ia dapat melaksanakan tugasnya, dll.
- Menghargai orang lain
- Menghormati orang lain
- Mengakui kelebihan orang lain
- Tidak suka gibah, fitnah dan lain-lain.

b) Adapun dampak positif husnuzhan, yaitu:

- iman dan taqwa kepada Allah Swt
- Bersabar apabila tertimpa musibah
- Memiliki sikap optimis dalam menjalani kehidupan
- Tidak mudah putus asa dan mengeluh
- Memperkuat hubungan persaudaraan, dll.

3) Cara membiasakan perilaku Husnuzhan

a) Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber serta kebenarannya

b) Berusaha untuk sering bertemu dengan sesama, teman, atau anggota masyarakat

c) Dengan sering bertemu, dapat mengantisipasi munculnya gossip yang sering merusak hubungan persaudaraan.

f. Tawadhu'

1) Pengertian Tawadhu'

Tawadhu' secara bahasa berarti rendah hati. Secara istilah, tawadhu' ialah merendahkan hati, baik dihadapan Allah Swt, maupun sesama manusia.

2) Dalil tentang Tawadhu'

وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّكَ لَن تَخْرِقَ الْأَرْضَ

وَلَن تَبْلُغَ الْجِبَالَ طُولًا

Artinya: "Dan janganlah kamu berjalan dimuka bumi ini dengan sombong, karena Sesungguhnya kamu sekali-kali tidak dapat menembus bumi dan sekali-kali kamu tidak akan sampai setingi gunung (QS, Al-Israa: 37)"

3) Contoh dan Dampak positif Tawadhu'

Adapun contoh tawadhu', yaitu:

a) Tidak menyombongkan diri atas jabatan, pangkat, ilmu bahkan kekayaan yang dimiliki kepada orang lain

b) Menghormati orang yang lebih tua

c) Menghargai pendapat orang lain

d) Bersedia mengalah demi kepentingan umum

e) Santun dalam berbicara kepada siapapun

f) Tidak suka disanjung orang lain atas kebaikan yang dicapai, dll.

2) Adapun dampak positif tawadhu', yaitu:

a) Terhindar dari Perilaku sombong dan tamak

b) Mengangkat derajat dirinya sendiri dalam pandangan Allah maupun manusia

c) Mudah dalam menjalin ukhwah, dll.

3) Membiasakan perilaku Tawadhu'

a) Menyadari sepenuhnya bahwa setiap orang mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda

b) Berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak menampakkan kelebihan yang dimiliki

c) Melatih diri untuk dapat menghargai kemampuan orang lain, tidak meremehkannya.

g. Tasamuh

1) Pengertian Tasamuh

Menurut bahasa tasamuh berarti toleransi. Sedangkan menurut istilah tasamuh berarti sama-sama/ saling berlaku baik, lemah lembut dan saling memaafkan.

2) Dalil Tasamuh

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُم مِّن ذَكَرٍ وَأُنثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِندَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : " *Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesunguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal (QS. Al-Hujarat: 13)".*

3) Contoh Tasamuh

Adapun contoh tasamuh, yaitu:

a) Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinannya
b) Tidak memaksakan kehendak orang lain untuk memeluk agama kita
c) Tolong-menolong hanya dalam hal dunia bukan peribadahan
d) Bergaul/berteman dengan wajar kepada teman yang berbeda agama
e) Tidak mencela sesembahan agama lain
f) Saling menghargai bahasa, budaya, suku, dll.

4) Adapun dampak positif tasamuh, yaitu:

a) Hidup menjadi aman, damai, dan tentram
b) Menjalin ukhwah sesama manusia meskipun berbeda agama, suku, dan budaya
c) Menghindari perselisihan antar uamat beragama, bahasa, budaya, dan suku
d) Menciptakan persatuan dan kesatuan (Bhinneka Tunggal Ika).

5) Membiasakan diri bersikap tasamuh

a) Berusaha untuk menghormati orang lain sebagaimana dirinya ingin di hormati
b) Berusaha menghormati kelebihan yang dimiliki orang lain
c) Tidak selalu melihat kekurangan orang lain
d) Berusaha lebih teliti melihat perbuatan sendiri.
e) Kemungkinan, orang lain lebih benar dari pada apa yang kita lakukan
f) Senantiasa mengevaluasi diri, sehingga tahu akan kekurangan diri sendiri untuk diperbaiki dan mau menghargai orang lain.

h. Ta’awun

1) Pengertian Ta’awun

Ta’awun adalah tolong-menolong antar sesame umat manusia dalam hal kebaikan, supaya saling melengkapi dalam memenuhi kebutuhan pribadi maupun kebutuhan bersama.

2) Dalil tentang Ta’awun

وَتَعَاوَنُوْا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰىۖ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلَى الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِۖ وَاتَّقُوا اللّٰهَۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ۲

Artinya: “ Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran dan bertaqwalah kamu kepada Allah , Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (QS.Al-Maidah: 2)”.

3) Contoh dan Dampak Positif Ta’awun

Adapun contoh ta’awun, yaitu:

a) Tolong-menolong dalam kebaikan
b) Membantu guru dan teman
c) Memberi orangtua
d) Membantu kegiatan sosial (gotong-royong, bakti social, dll)
e) Memberi makan anak yatim

f) Menjenguk orang sakit, dll.

4) Adapun dampak positif ta'awun, yaitu:

a) Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
b) Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesame
c) Meringankan beban orang lain, dll.

5) Membiasakan berperilaku ta'awun dalam kehidupan

a) Menyadari bahwa kondisi manusia lemah tak mampu mencukupi kebutuhan hidupnya
b) Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama
c) Mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan dirinya sendiri dan keluarga

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu hasil penelitian yang adalah kajian terhadap hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh seorang peneliti yang berkaitan dengan judul penelitian yang dilakukan oleh penulis. Di samping itu tinjauan pustaka ini juga dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran secukupnya mengenai tema yang ada. Peneliti mengambil penelitian yang relevan yaitu:

1. Pada skripsi yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Zakat

dan Hikmahnya di Kelas X MAS Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinonoa Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara" oleh Ahmad Yasi Pohan memaparkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada mata zakat dan hikmahnya, siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah menggunakan model pembelajaran tipe TGT, hasilnya model ini mampu meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I presentase keaktifan siswa sebesar 70% dengan katagori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan kategori baik sekali.

Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah materi dan lokasi penelitian.

2. Siti Fujiyanti dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat" memaparkan bahwa peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Instrument penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan berganda dan berdasarkan analisis nilai rata-rata pada pre-test membuktikan bahwa kelas kontrol menggunakan model puzzle= 61 dan kelas eksperimen menggunakan model TGT = 64. Sedangkan post- test pada kelas kontrol = 78 dan kelas eksperimen 85.

   Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah

menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar. Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah lokasi penelitian dan menggunakan instrumen tes berupa soal essay.

3. Skripsi berjudul: " Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar *Teams Games Tornament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Jakarta, 2015). Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma" oleh Yeni Maryani, Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Padangsidimpuan yang dilakukan pada siswa kelas XI B yang terdiri dari 32 siswa yaitu 12 siswi dan 20 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada Siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42%. Pada Siklus I Pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80,42% dan meningkat pada Siklus II persentase angket motivasi siswa mencapai 92,92%. Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya pada materi pembelajan Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji di kelas IV siswa MI Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar yang terdiri dari 19 siswa.

C. Kerangka Berfikir

Upaya meningkatkan hasil pembelajaran Akidah Akhlak perlu diperhatikan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu menuntun siswa untuk berfikir kreatif dan membentuk sikap yang positif, memecahkan masalah dan memungkinkan siswa mampu mengorganisir cara belajarnya sendiri sehingga dapat memahami konsep pembelajaran akidah akhlak khususnya pada mateti akhlak terpuji secara benar dan mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika proses pembelajaran tentunya ada interaksi antara guru dengan siswa. Upaya guru adalah membelajarkan siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian menyajikan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan ini siswa harus benar-benar memperhatikan persentasi guru. Setelah itu guru membagi tim yang terdiri dari empat atau lima kelompok. Pada kesempatan ini guru memberikan soal pada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan guru, maka anggota yang lain memberikan jawaban atau menjelaskan.

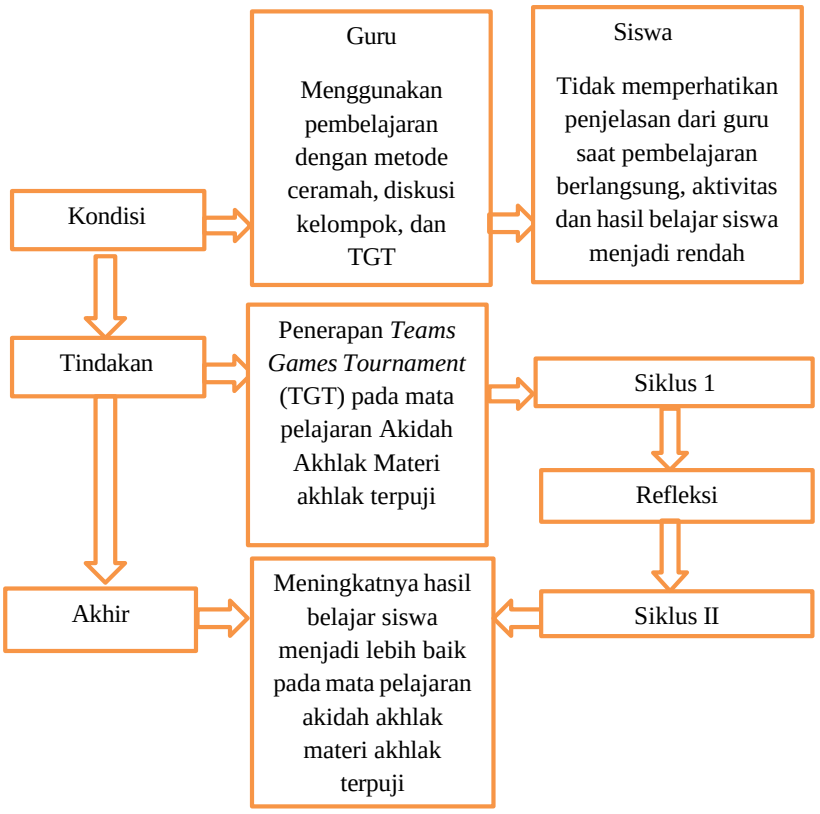
Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam suatu permainan terdiri dari kelompok pembaca, pemain, penentang I, penentang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok

pembaca bertugas mencari pertanyaan pada lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras serta membuka kunci jawaban setelah pertanyaan dijawab. Kelompok pemain bertugas membuka kartu kartu dan memberikan jawaban atas pertanyaan kartu tersebut. Kelompok I bertugas menyetujui pemain atau memberikan jawaban yang berbeda.

Sedangkan kelompok penentang II bertugas menyetujui pamain atau memberi jawaban yang berbeda pula. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan dari uraian di atas dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diduga dapat mendorong siswa termotivasi, sehingga muncul minat belajar siswa yang meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

KERANGKA BERFIKIR



D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai tolok ukur untuk menentukan keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian meliputi kinerja guru, aktivitas belajar siswa, dan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut.

1. Indikator Kinerja Guru

Indikator kinerja guru digunakan untuk menilai keterlaksanaan langkah-langkah model Teams Games Tournament (TGT) selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi:

a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.
b. Menyampaikan materi Akidah Akhlak tentang Akhlak Terpuji dengan jelas dan sistematis.
b. Membentuk kelompok belajar secara heterogen.
i. Membimbing siswa dalam kegiatan belajar kelompok.
c. Menjelaskan aturan permainan akademik dan tournament dengan jelas.
a. Mengelola kegiatan permainan dan tournament secara tertib dan adil.
b. Membimbing siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam kelompok.
c. Memberikan penghargaan kepada kelompok atau siswa yang memperoleh hasil terbaik.
d. Melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa.
e. Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan pembelajaran.
f. Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan pembelajaran.
g. Kinerja guru dinyatakan berhasil apabila hasil observasi mencapai minimal 80% dengan kategori baik.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Aspek yang diamati meliputi:

a. Siswa memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran.
b. Siswa membaca dan memahami materi Akidah Akhlak yang diberikan.
c. Siswa aktif mengikuti kegiatan belajar dalam kelompok.
d. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas.
e. Siswa berani bertanya apabila mengalami kesulitan.
f. Siswa berani mengemukakan pendapat atau jawaban.
g. Siswa mengikuti permainan akademik dengan aktif dan tertib.
h. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan tournament.
i. Siswa mampu menghargai pendapat teman dan bekerja sama dengan baik.
j. Siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan penuh perhatian.
k. Aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas siswa mencapai minimal 80% dengan kategori baik.

3. Indikator Ketuntasan Belajar

Indikator ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model Teams Games Tournament (TGT). KKM mata pelajaran Akidah Akhlak yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70. Berdasarkan data hasil penelitian, siswa dengan nilai 70 masih dikategorikan belum tuntas sehingga ketuntasan individual dalam pengolahan data penelitian ditetapkan pada nilai di atas 70.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila:

a. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus ke Siklus I dan Siklus II.
b. Persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus.
c. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 80% dari jumlah seluruh siswa.

Dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang, ketuntasan klasikal minimal 80% berarti sekurang-kurangnya 16 siswa mencapai ketuntasan belajar.

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus:

Ketuntasan Klasikal = (Jumlah siswa yang tuntas / Jumlah seluruh siswa) × 100%

Apabila kinerja guru, aktivitas belajar siswa, dan ketuntasan belajar siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan, maka penerapan model

Teams Games Tournament (TGT) dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Alasan memilih metode penelitian tindakan kelas karena penelitian tindakan kelas bertujuan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian. Upaya ini dilakukan dengan cara mengubah kebiasaan (misalnya, metode, strategi, media) yang ada dalam kegiatan pembelajaran, perubahan tindakan yang baru ini diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi professional dalam kegiatan proses KBM.

Menurut Kemmis yang dikutip oleh Wina Sanjaya Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.[39]

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang terjadi dilapangan dalam kegiatan belajar di dalam kelas dimana guru sebagai pemberi arahan kepada siswa berdasarkan pengalaman yang mereka miliki.

[39] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 24

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas IV Madrasah Ibtidahiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar yang beralamatkan di. JL. Kasikan Desa Kaskan Kec. Tapung Hulu Pada tahun ajaran 2025 - 2026 pada materi akhlak terpuji. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret - April 2026.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini berbasis kelas dengan lokasi Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Adapun subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2025-2026, yang terdiri dari I kelas dengan jumlah siswa terdiri dari 19 orang, siswa laki-laki 11 orang dan Perempuan 8 orang . Alasan memilih satu kelas karena nilai di kelas tersebut dibawah rata-rata KKM dan jumlah siswa nya yang lumayan banyak sehingga hanya satu kelas saja dengan waktu yang sangat singkat dan Aklak Terpuji merupakan mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan, Kecamatan Tapung Hulu, Kabupaten Kampar, yang beralamat di Jalan Kasikan, Desa Kasikan, Kecamatan Tapung Hulu, Kabupaten Kampar. Penelitian dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2025-2026 pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji**.**

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Maret sampai dengan April 2026 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Bulan Maret 2026 dilaksanakan kegiatan observasi awal, identifikasi masalah, penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta pelaksanaan Siklus I yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Bulan April 2026 dilaksanakan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan Siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah seluruh tindakan selesai, dilakukan analisis data, penyusunan hasil penelitian, dan penarikan kesimpulan.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Maret 2026	April 2026
1	Observasi awal	✓	
2	Penyusunan perangkat pembelajaran	✓	
3	Penyusunan instrumen penelitian	✓	
4	Pelaksanaan Siklus I	✓	
5	Refleksi Siklus I	✓	
6	Pelaksanaan Siklus II		✓
7	Refleksi Siklus II		✓
8	Analisis data		✓
9	Penyusunan laporan penelitian		✓

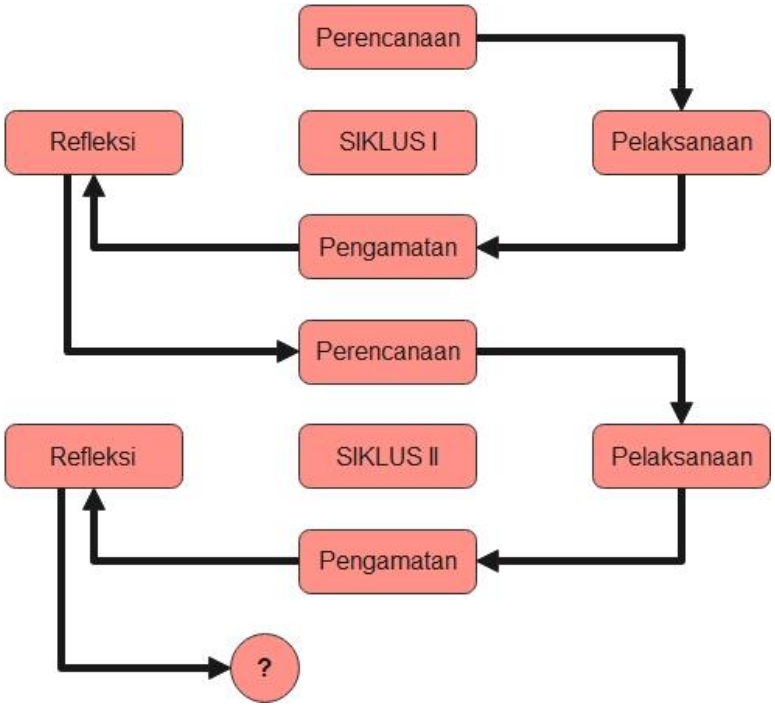
Penelitian ini berbasis kelas dengan lokasi Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Adapun subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung

Hulu Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2025-2026 yang berjumlah 19 orang siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan model Hopkins. Menurut Hopkins pada model ini penelitian dilakukan dengan membentuk yang dimulai dengan merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan melakukan refleksi serta melakukan rencana ulang dan seterusnya. Alasan melakukan 2 siklus karena apabila di siklus 1 belum berhasil maka akan dilakukan perbaikan lagi dengan menggunakan siklus 2 sampai mencapai nilai KKM.

Model Hopkins digambarkan seperti berikut:[40]



[40] Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016), hlm. 231-233.

Masing-masing komponen pada setiap siklus dalam penelitian ini berisikan:

1. **Perencanaan**

   Pada perencanaan tindakan dilakukan dengan menyusun rencana pembelajaran, merencanakan asesmen, serta mempersiapkan lembar pengamatan

2. **Tindakan Penelitian**

   Pelaksanaan tindakan dilakukan proses pada materi perubahan sifat benda sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Penerapan Model Emosional Siswa.

3. **Observasi Tindakan**

   Pelaksanaan Observasi atau pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan lembar observasi atau pengamtan.

4. **Refleksi**

   Mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dan tindakan, kelmahan dan kekurangan dan tindakan diperbaiki pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu diperoleh dari Guru MI Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, dan sumber data sekunder atau sumber data pelengkap atau pendukung dalam penelian ini diperoleh dari kepala sekolah, pengawai administrasi, dan yang dianggap relevan.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi.

1. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji. Tes diberikan kepada siswa pada setiap akhir siklus, yaitu setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta menentukan ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal.

2. Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru

1) Observasi aktivitas guru dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlaksanaan langkah-langkah model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji. Observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang terdiri atas 15 indikator. Setiap indikator diberi skor 1–4, yaitu skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik.

2) Indikator aktivitas guru yang diamati meliputi: (1) membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan, dan memotivasi siswa; (2) melakukan apersepsi dan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa; (3) menyampaikan materi Akidah Akhlak secara jelas dan sistematis; (4) mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari; (5) menjelaskan langkah-langkah dan aturan model TGT; (6) membentuk kelompok secara heterogen dan mengatur pembagian tugas; (7) membimbing siswa dalam kegiatan Teams; (8) memfasilitasi kegiatan Games sesuai aturan; (9) membimbing dan mengawasi pelaksanaan Tournament; (10) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat; (11) memberikan bantuan kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan; (12) memberikan penguatan, motivasi, dan penghargaan terhadap keterlibatan siswa; (13) mengelola waktu, kelas, dan suasana pembelajaran dengan baik; (14) melaksanakan evaluasi terhadap pemahaman siswa; dan (15) melakukan refleksi, memberikan penguatan, menyampaikan tindak lanjut, serta menutup pembelajaran.

3) Hasil observasi aktivitas guru digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan tindakan pada setiap pertemuan. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus: P = (Skor yang diperoleh / Skor maksimum) × 100%. Hasil tersebut digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kekuatan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran.

b. Observasi Aktivitas Siswa

1) Observasi aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji. Observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang terdiri atas 15 indikator. Setiap indikator diberi skor 1–4, yaitu skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik.

2) Indikator aktivitas siswa yang diamati meliputi:
   a) mengikuti pembukaan, doa, dan menyiapkan diri untuk belajar
   b) memperhatikan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru
   c) menjawab pertanyaan apersepsi dan menghubungkannya dengan materi
   d) menyimak penjelasan materi dan mencatat informasi penting
   e) memahami aturan dan mekanisme pembelajaran TGT
   f) bekerja sama dalam kelompok heterogen dan menjalankan tugas masing-masing pada tahap Teams
   g) aktif berdiskusi, saling membantu, dan menjelaskan materi kepada anggota kelompok
   h) mengikuti permainan kartu soal sesuai aturan pada tahap Games
   i) menjawab pertanyaan dengan percaya diri, jujur, dan sportif

j) mengikuti turnamen akademik sesuai aturan dan giliran pada tahap Tournament
k) menghargai peserta lain dan menerima hasil turnamen dengan sportif
l) berkontribusi terhadap perolehan skor kelompok
m) menerima penghargaan atau apresiasi dan memberikan penghargaan kepada kelompok lain
n) mengerjakan evaluasi individu dengan sungguh-sungguh; dan
o) mengikuti refleksi, menyampaikan kesimpulan, serta mengikuti penutup pembelajaran.

3) Hasil observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus: P = (Skor yang diperoleh / Skor maksimum) × 100%. Hasil persentase dan catatan pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**.** Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Data hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sehingga dapat dijadikan dasar dalam

melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh data pendukung selama penelitian berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi profil Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy, data guru, data siswa kelas IV, daftar nilai hasil belajar siswa, perangkat pembelajaran (modul ajar, LKPD, dan instrumen penelitian), serta foto-foto kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh melalui tes dan observasi.

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil refleksi pada setiap siklus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru serta aktivitas siswa.

1. Tes

   Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes tulisan, atau sering disebut tes

tertulis. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan dengan cara siswa menjawab sejumlah item soal dengan cara tertulis.

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus. Pemberian tes bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari serta peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan.

Nilai hasil tes siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

- Skor yang diperoleh = jumlah jawaban benar yang diperoleh siswa.
- Skor maksimum = jumlah seluruh skor soal.

Selanjutnya, hasil tes dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy, yaitu 70. Siswa yang memperoleh nilai ≥70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai <70

dinyatakan belum tuntas.

Adapun tes yang digunakan peneliti yaitu tes objektif berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 10 soal dalam setiap pertemuan. Pemberian tes dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Hal ini dilakukan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah kegiatan pemberian tindakan.

Cara menentukan soal dengan cara mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang dan sukar. Misalnya jumlah soalnya 10 maka tingkat kemudahannya 30%, sedangnya 40% dan tingkat kesukaranya 30%.

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.

Adapun tujuan dari observasi adalah mendeskripsikan setting yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Beberapa butir aktivitas diantaranya kegiatan-kegiatan emosional belajar yang diamati adalah sebagai berikut:

a. Siswa berani mengajukan pertanyaan
b. Siswa berani menjawab pertanyaan dan mengutarakan pendapatnya
c. Siswa aktif menyimak dan mengamati proses pembelajaran

d. Siswa aktif berdiskusi dalam suasana kelompok

e. Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah seluruh data pada setiap pertemuan terkumpul. Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data observasi dianalisis secara persentase dan digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

a. Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh melalui tes tertulis pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap pertemuan tindakan. Nilai setiap siswa dihitung dengan rumus: Nilai = (Skor yang diperoleh / Skor maksimum) × 100.

Nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus: Mean = ΣX / N.

Keterangan: Mean = nilai rata-rata kelas; ΣX = jumlah seluruh nilai siswa; N = jumlah seluruh siswa.

Persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus: P = (F / N) × 100%.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase ketuntasan belajar; F = jumlah siswa yang tuntas; N = jumlah seluruh siswa.

- Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam pengolahan data penelitian, siswa dengan nilai di atas 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa dengan nilai 70 atau di bawahnya dinyatakan belum tuntas.
- Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar secara klasikal mencapai minimal 80%, yang berarti sekurang-kurangnya 16 dari 19 siswa mencapai ketuntasan belajar.

b. Analisis Data Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Data observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT). Persentase aktivitas dihitung dengan rumus: P = (Skor yang diperoleh / Skor maksimum) × 100%.

Hasil persentase kemudian dibandingkan dengan kriteria keberhasilan proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Hasil observasi juga digunakan sebagai dasar refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Awal

1. Riwayat Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berciri khas Islam di bawah naungan Yayasan Markas Da'wah Islam Kasikan. Madrasah ini didirikan pada tahun 2015 dengan tujuan memberikan layanan pendidikan yang memadukan ilmu pengetahuan umum dan pendidikan agama Islam sehingga mampu membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, dan berprestasi.

Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy beralamat di Jalan Kampung Baru, Desa Kasikan, Kecamatan Tapung Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau Sejak berdiri, madrasah terus mengalami perkembangan, baik dari segi jumlah peserta didik, tenaga pendidik, maupun sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter Islami.

Saat ini Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy dipimpin oleh Nurhayati, S.Pd.I., Gr selaku Kepala Madrasah. Di bawah kepemimpinan beliau, madrasah terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan berbagai model pembelajaran yang inovatif, pengembangan kompetensi guru sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga membina akhlak, kedisiplinan, dan karakter peserta didik melalui berbagai kegiatan keagamaan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan seluruh warga madrasah, Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy terus berkomitmen menjadi lembaga pendidikan yang mampu mencetak generasi yang berilmu, beriman, dan berakhlakul karimah.

2. Visi dan Misi

Visi Madrasah

Visi Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar :

“ Menjadikan Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy sebagai kiblat percontohan pendidikan islam yang mencetak generasi unggul dalam berprestasi serta berakhlakul karimah dengan landasan iman dan takwa kepada Allah SWT."

Misi Madrasah

Untuk mewujudkan visi tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar menetapkan misi sebagai pedoman operasional dan strategi pengembangan madrasah. Misi ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan umum yang berkualitas dan tetap mengedepankan ajaran Agama Islam.

2. Membina dan mengembangkan potensi siswa dalam menghadapi perkembangan zaman dalam bidang sosial, keagamaan, budaya, bangsa dan negara.
3. Mengembangkan dan mengamalkan akhlakul karimah yang sesuai dengan ajaran islam dalam kehidupa sehari- hari.
4. Menyelenggarakan pendidikan yang mampu memadukan pendidikan umum dan pendidikan agama serta ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Menggali dan mengembangkan potensi anak sesuai dengan bakat yang dimiliki.
6. Membekali siswa dengan nilai dan ajaran yang bercirikan agama
7. Membiasakan berperilaku yang sopan dan santun.

Dengan misi tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar berusaha mengimplementasikan visi secara menyeluruh dalam setiap aspek pendidikan dan pengelolaan madrasah, sehingga mampu menghasilkan lulusan yang berkompeten, berkarakter, dan berdaya saing.

3. Setting Ruang Kelas

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik dibagi

menjadi 3 kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik peserta didik. Pembagian kelompok terdiri atas satu kelompok yang beranggotakan 7 orang dan dua kelompok lainnya masing-masing beranggotakan 6 orang.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru mengatur posisi meja dan kursi agar anggota setiap kelompok dapat berdiskusi dengan nyaman. Guru berada di bagian depan kelas untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan penjelasan materi, serta menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah penyampaian materi, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada tahap berikutnya, kegiatan dilanjutkan dengan permainan (games) dan turnamen. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk mengikuti turnamen akademik sesuai dengan aturan model *Teams Games Tournament* (TGT). Skor yang diperoleh setiap peserta dikumpulkan sebagai nilai kelompok. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh seorang observer yang bertugas mengamati aktivitas guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Pengaturan ruang kelas tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong kerja sama antarpeserta didik sehingga pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan secara efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Guru yang mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas penelitian merupakan guru yang bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Dalam proses pembelajaran, guru telah menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, serta instrumen penilaian yang digunakan sebagai pedoman selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Meskipun metode tersebut telah membantu penyampaian materi, namun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

b. Keadaan Siswa

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar yang berjumlah 19 orang. Secara umum, peserta didik memiliki kemampuan akademik yang beragam sehingga dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mereka dibagi ke dalam

kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian peserta didik telah menunjukkan minat belajar yang cukup baik, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan. Selain itu, kerja sama antarpeserta didik dalam kegiatan kelompok juga belum optimal sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah.

Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif, mampu bekerja sama dalam kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi sehingga hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dapat meningkat.

5. Profil Awal Pembelajaran

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru berperan lebih aktif dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik cenderung menjadi pendengar sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal, dari jumlah 19 peserta didik masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan, serta kurang bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang interaktif dan peserta didik mudah merasa bosan.

Selain itu, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi awal yang menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, bermain sambil belajar, serta berkompetisi secara sehat melalui kegiatan turnamen akademik. Diharapkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tabel IV. 1 Hasil Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	AHMAD AIDIL RAMBE	75	Tuntas
2	ADELLIA AZZAHRA	50	Tidak Tuntas
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA	35	Tidak Tuntas
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA	80	Tuntas
5	CINTA ALMIRA PANDI	60	Tidak Tuntas
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH	60	Tidak Tuntas
7	FAUZAN TSAQIF	70	Tidak Tuntas
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR	50	Tidak Tuntas
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA	30	Tidak Tuntas
10	RADHIN NABIL ALAUNA	50	Tidak Tuntas
11	RAFANI RIZQI AZALIA	65	Tidak Tuntas
12	REZZA ANUGRA IZAM	60	Tidak Tuntas
13	ZULFA TALITA ZAHRA	55	Tidak Tuntas
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI	80	Tuntas
15	ALFI ZAHIRAH	50	Tidak Tuntas
16	ASYIAH HANIFAH	55	Tidak Tuntas
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA	65	Tidak Tuntas
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI	30	Tidak Tuntas
19	M.ADE ALBI ARDIANSYAH	70	Tidak Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			1090
Rata-rata kelas			57,37
Jumlah Tuntas			3 Siswa
Persentase ketuntasan belajar siswa			15,79 %

Penelitian tindakan kelas dengan tahapan yang dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, hal ini dijelaskan sebagai berikut:

B. Deskripsi Persiklus

1. Siklus I

Pertemuan 1

a. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- Keaktifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan masih kurang
- Sistem pembelajaran yang sifatnya masih klasik dan konvensional yakni berpusat pada guru
- Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang optimal
- Siswa menunjukkan sikap yang kurang aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setelah diberikan tindakan setiap pertemuan peneliti melihat hasil belajar siswa melalui tes kemampuan siswa dan digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa.

b. Perencanaan *(Planning)*

Adapun perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan lembar observasi, menyiapkan soal tes yang berguna sebagai sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan alat pembelajaran dan menyiapkan kartu berwarna dalam proses pembelajaran dalam proses permainan berlangsung.

c. Tindakan *(Action)*

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 2x 45 menit. Penelitian ini pada hari Kamis tanggal 26 Maret 2026 di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy. Tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi salam memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kedatangan, kemudian mengabsen siswa. Sebelum dilakukan pembelajaran peneliti menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan berbeda dengan metode yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebelumnya. Peneliti membagi 3 kelompok kemudian memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengatur tempat duduk kelompok siswa dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian peneliti menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat/bahan, membagi kelompok terdiri dari (5 atau 6 orang), kemudian peneliti membaca aturan permainan tentang TGT yang akan dilakukan.

Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan dari materi yang dipelajari dan memberikan lembar soal kepada para siswa untuk dijawab agar peneliti mengetahui hasil belajar adakah meningkat atau sebaliknya dan memberikan reward kepada yang mendapatkan poin tertinggi.

d. Tahap Pengamatan (Observing)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada pokok bahasan Akhlak terpuji, pada kegiatan pendahuluan peneliti membuka pelajaran dan membimbing siswa dan memberikan motivasi dan tujuan pembelajaran, pada kegiatan inti peneliti menjelaskan pengertian Akhlak terpuji dan bagian-bagian akhlak terpuji menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pada pertemuan ini masih banyak siswa terfokus pada permainannya bukan pada materi yang dijelaskan gurunya sehingga pada saat diberikan tes masih banyak siswa yang memproleh hasil belajar yang rendah. Terdapat sekitar 5 siswa yang tuntas pada pertemuan ini sedangkan 14 siswa belum tuntas.

e. Refleksi

Tabel IV. 2 Daftar Nilai Siswa Siklus I Pertemuan I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	AHMAD AIDIL RAMBE	85	Tuntas
2	ADELLIA AZZAHRA	50	Tidak Tuntas
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA	50	Tidak Tuntas
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA	70	Tidak Tuntas
5	CINTA ALMIRA PANDI	60	Tidak Tuntas
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH	60	Tidak Tuntas
7	FAUZAN TSAQIF	90	Tuntas
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR	50	TidakTuntas
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA	40	Tidak Tuntas
10	RADHIN NABIL ALAUNA	40	Tidak Tuntas
11	RAFANI RIZQI AZALIA	70	Tidak Tuntas
12	REZZA ANUGRA IZAM	60	Tidak Tuntas
13	ZULFA TALITA ZAHRA	70	Tidak Tuntas
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI	85	Tuntas

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
15	ALFI ZAHIRAH	75	Tuntas
16	ASYIAH HANIFAH	50	Tidak Tuntas
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA	70	Tidak Tuntas
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI	50	Tidak Tuntas
19	M.ADE ALBI ARDIANSYAH	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa		1215
	Rata-rata kelas		63,95
	Jumlah tuntas		6 Siswa
	Persentase ketuntasan belajar siswa		31.58 %

Dapat disimpulkan dari penelitian ini terdapat beberapa masalah saat menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu terdapat 14 siswa yang hanya terfokus pada permainan bukan pada materi. Untuk memperbaiki kegagalan tersebut maka peneliti harus lebih fokus dalam menjelaskan materi agar siswa juga terfokus pada materi yang disampaikan.

Pertemuan Ke- 2

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar tes pada setiap

pertemuan. Pembuatan instrumen penelitian ini disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

b. Pelaksanaan Kegiatan

Guru dalam pelaksanaan ini adalah si peneliti sendiri. Siklus I Pertemuan ke-II dilaksanakan hari Kamis tanggal 02 April 2026 kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 2x 45 menit dimana diakhir pertemuan akan diberi tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada materi akhlak terpuji.

Peneliti kemudian membagi kelompok siswa siapa saja yang akan menjadi kelompok pembaca, kelompok penentang I, dan kelompok penentang ke II dan seterusnya sampai permainan selesai dilakukan. Peneliti mengawasi kegiatan tersebut, kemudian memberikan kesimpulan materi, memotivasi para siswa dan terakhir menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu materi Akhlak Terpuji masih ada siswa yang tidak memperhatikan, ada yang berbicara, mengantuk, dan bermain-main tetapi pada pertemuan kali ini siswa lebih bersemangat dari pada pertemuan sebelumnya.

Jumlah siswa yang tidak tuntas ada sebanyak 12 siswa sedangkan

yang tuntas sebanyak 7 siswa, namun hal tersebut belum bisa dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 75 % dari jumlah seluruh siswa dalam kelas tersebut.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah data hasil tes Siklus I pertemuan kedua dianalisis, diperoleh jumlah nilai seluruh siswa sebesar 1.280 dengan jumlah siswa 19 orang. Siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan rata-rata kelas 67,37 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 36,84%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan prasiklus, tetapi indikator keberhasilan belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

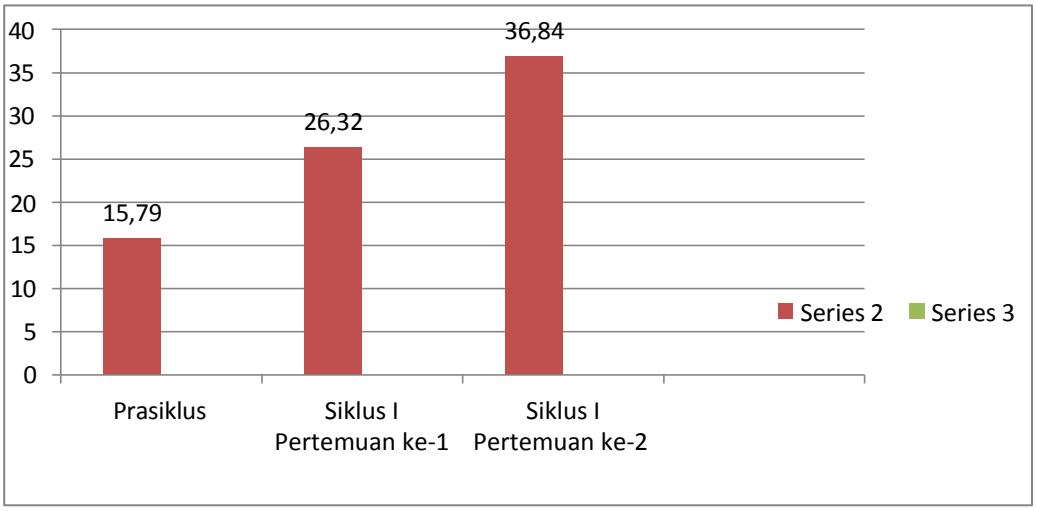
Hasil belajar siswa pada Siklus I pertemuan kedua menunjukkan bahwa masih terdapat 12 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, guru perlu memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II, terutama dalam memberikan penjelasan materi, membimbing kerja kelompok, dan mengarahkan siswa agar lebih fokus pada permainan akademik sekaligus memahami materi.

Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas belajar tetapi telah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, guru diharapkan mampu memaksimalkan penjelasan materi dengan sebaik-baiknya. Dalam peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel IV. 3 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	AHMAD AIDIL RAMBE	85	Tuntas
2	ADELLIA AZZAHRA	55	Tidak Tuntas
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA	40	Tidak Tuntas
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA	80	Tuntas
5	CINTA ALMIRA PANDI	60	Tidak Tuntas
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH	50	Tidak Tuntas
7	FAUZAN TSAQIF	90	Tuntas
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR	60	Tidak Tuntas
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA	55	Tidak Tuntas
10	RADHIN NABIL ALAUNA	50	Tidak Tuntas
11	RAFANI RIZQI AZALIA	80	Tuntas
12	REZZA ANUGRA IZAM	55	Tidak Tuntas
13	ZULFA TALITA ZAHRA	65	Tidak Tuntas
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI	90	Tuntas
15	ALFI ZAHIRAH	65	Tidak Tuntas
16	ASYIAH HANIFAH	75	Tuntas
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA	70	Tidak Tuntas
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI	65	Tidak Tuntas
19	M.ADE ALBI ARDIANSYAH	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1280	
	Rata-rata kelas	67,37	
	Jumlah Tuntas	7 Siswa	
	Persentase ketuntasan belajar	36,84%	

Dari hasil belajar pada tes prasiklus, siklus I pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-2 belum bisa dikatakan memuaskan, maka layak untuk dilanjutkan kepada siklus selanjutnya. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada grafik nilai rata-rata siswa dari Prasiklus, siklus I pertemuan ke-1 dan 2.



Gambar IV. 1 Grafik Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I

2. Siklus II

Pertemuan I

a. Identifikasi Masalah

Yang menjadi permasalahan pada siklus II adalah semua ketidakberhasilan yang ada pada siklus I, kemudian pada siklus II ini akan dimaksimalkan semaksimal mungkin**.**

b. Perencanaan (*Planning*)

Siklus 2 ini dengan mengubah kelompok masing- masing berdasarkan hasil observasi pada Siklus 1 dan akan melakukan bimbingan dan arahan lebih kepada siswa. Adapun rencana pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti pada Siklus 2 pertemuan ke-I ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan RPP
2. Mengidentifikasi masalah belajar pada pertemuan yang lewat
3. Mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi lembar permainan dan lembar jawaban
4. Membuat alat pengumpulan data yaitu lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar hasil belajar
5. Memaksimalkan pembelajaran dengan baik.

c. Tindakan (Action)

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar menguasai materi yang dipelajari, kemudian peneliti menyampaikan sub bahasan yang akan dibahas pada materi akhlak terpuji.

Peneliti membagi kelompok yang baru untuk melakukan diskusi, peneliti mengawasi kegiatan jalannya permainan TGT sampai selesai. Setelah itu peneliti memberi kesimpulan tentang materi yang dipelajari.

d. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Hasil pengamatan peneliti pada siklus II pertemuan I sudah mulai meningkat dan membaik dibanding dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, baik itu mendengarkan penjelasan dari peneliti, , mengerjakan soal Latihan.

Adapun hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada Siklus II pertemuan pertama menunjukkan bahwa dari 19 siswa,

sebanyak 11 siswa telah mencapai ketuntasan dan 8 siswa belum tuntas. Rata-rata kelas sebesar 72,63 dengan persentase ketuntasan belajar 57,89%. Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan minimal 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II pertemuan kedua.

e. Refleksi

Setelah data hasil belajar Siklus II pertemuan pertama dianalisis, diperoleh jumlah nilai seluruh siswa sebesar 1.380 dengan jumlah siswa 19 orang. Siswa yang tuntas sebanyak 11 orang, dengan rata-rata kelas 72,63 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 57,89%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan dibandingkan Siklus I, tetapi ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II pertemuan kedua.

Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar menjadi 57,89%, walaupun belum seluruhnya masuk kategori tuntas. Sementara yang belum tuntas sebanyak 7 orang dan rata-rata kelasnya mencapai 75,79, dapat dilihat dari tabel dibawah.

Tabel IV. 4 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	AHMAD AIDIL RAMBE	90	Tuntas
2	ADELLIA AZZAHRA	55	Tidak Tuntas
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA	50	Tidak Tuntas
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA	80	Tuntas
5	CINTA ALMIRA PANDI	60	Tidak Tuntas
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH	60	Tidak Tuntas

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
7	FAUZAN TSAQIF	95	Tuntas
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR	50	Tidak Tuntas
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA	55	Tidak Tuntas
10	RADHIN NABIL ALAUNA	65	Tidak Tuntas
11	RAFANI RIZQI AZALIA	80	Tuntas
12	REZZA ANUGRA IZAM	75	Tuntas
13	ZULFA TALITA ZAHRA	80	Tuntas
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI	95	Tuntas
15	ALFI ZAHIRAH	80	Tuntas
16	ASYIAH HANIFAH	75	Tuntas
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA	80	Tuntas
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI	65	Tidak Tuntas
19	M.ADE ALBI ARDIANSYAH	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa Rata-rata kelas		1380 72,63
	Jumlah Tuntas		11 siswa
	Persentase ketuntasan belajar siswa		57,89%

Dari hasil belajar pada sikus II pertemuan I peneliti ingin melanjutkan kepada pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke-2

a. Identifikasi Masalah

Yang menjadi masalah pada pertemuan ini ialah ketidak berhasilan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya

b. Perencanaan

Adapun perencanaan yang disusun pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan RPP
- Mengidentifikasi masalah belajar pada pertemuan yang lewat

- Mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi lembar permainan dan lembar jawaban
- Membuat alat pengumpulan data yaitu lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar hasil belajar
- Memaksimalkan pembelajaran dengan baik

c. Tindakan

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa agar menguasai setiap materi yang dipelajari, peneliti juga menyampaikan poin atau sub bahasan yang akan dibahas pada materi akhlak terpuji.

d. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Hasil pengamatan peneliti dalam pertemuan II siklus II ini adalah mengalami peningkatan dibanding dengan pertemuan sebelumnya. Dalam pertemuan ini nilai ketuntasan siswa sudah dapat dikategorikan lulus atau mencapai nilai KKM standar ketuntasan sekolah.

Pada Siklus II pertemuan kedua, dari 19 siswa terdapat 16 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar mencapai 84,21% dan rata-rata kelas sebesar 83,16. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% ketuntasan klasikal.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian Siklus II diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil refleksi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- Peserta diidik menjadi lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran ketika mengalami kesulitan.
- Saat melakukan pembelajaran dalam kelompok peserta didik sudah terbiasa mengemukakan pendapat, memberi masukan dan membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan
- Peserta didik sudah lebih semangat dalam mengikuti

Tabel IV. 5 Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-2

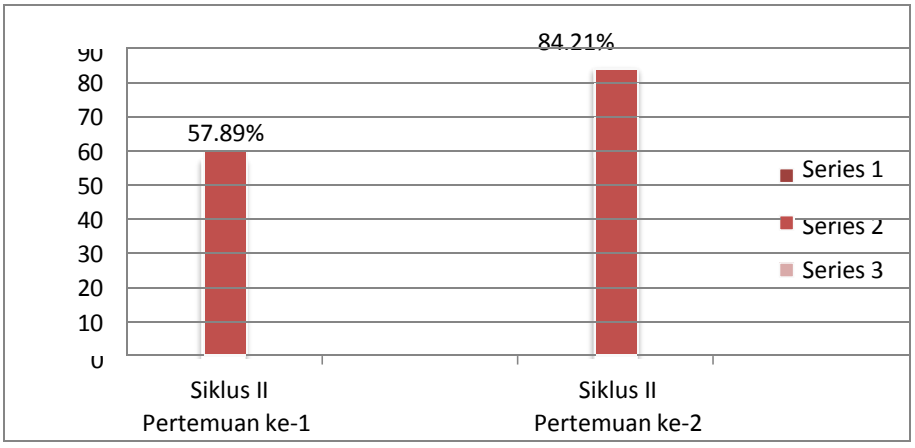
No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	AHMAD AIDIL RAMBE	95	Tuntas
2	ADELLIA AZZAHRA	80	Tuntas
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA	70	Tidak Tuntas
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA	90	Tuntas
5	CINTA ALMIRA PANDI	75	Tuntas
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH	80	Tuntas
7	FAUZAN TSAQIF	95	Tuntas
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR	80	Tuntas
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA	85	Tuntas
10	RADHIN NABIL ALAUNA	65	Tidak Tuntas
11	RAFANI RIZQI AZALIA	100	Tuntas
12	REZZA ANUGRA IZAM	90	Tuntas
13	ZULFA TALITA ZAHRA	85	Tuntas
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI	90	Tuntas
15	ALFI ZAHIRAH	80	Tuntas
16	ASYIAH HANIFAH	90	Tuntas
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA	80	Tuntas
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI	65	Tidak Tuntas
19	M.ADE ALBI ARDIANSYAH	85	Tuntas

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
	Jumlah nilai seluruh siswa		1580
	Rata-rata kelas		83,16
	Jumlah Tuntas		16 Siswa
	Persentase ketuntasan belajar siswa		84,21%

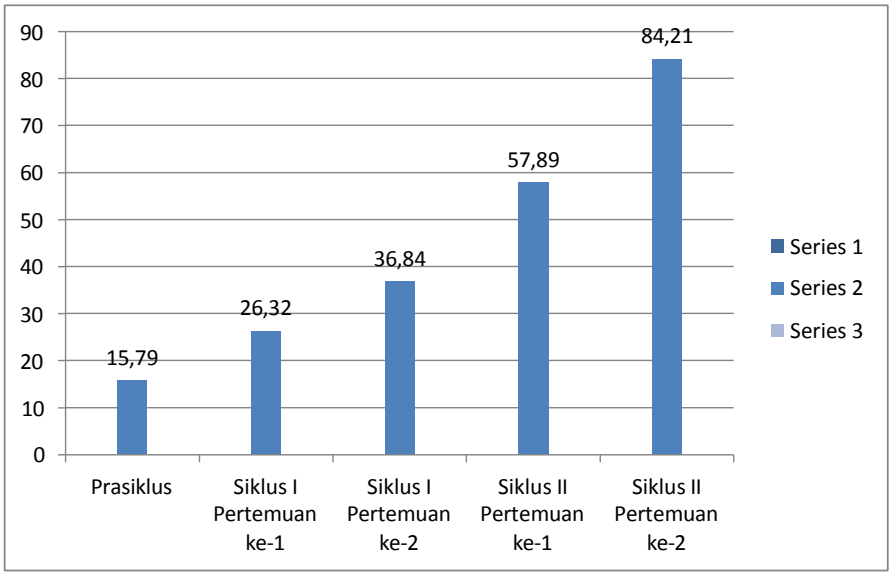
Selanjutnya dapat di lihat terdapat peningkatan hasil belajar dari Siklus II Pertemuan I dengan Pertemuan ke-II pada tabel berikut:

Tabel IV. 6 Perbandingan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan ke-I dengan Pertemuan ke-I

No	Hasil Tes Pertemuan I Siklus II	Hasil Tes Pertemuan II Siklus II	Peningkatan
1	57,89%	84,21 %	26,32%



Gambar IV. 2 Grafik Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I & 2



Gambar IV. 3 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I & Siklus II

Dapat gambar di atas disimpulkan bahwa setiap pertemuan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

C. Pembahasan Dari Setiap Siklus

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah proses model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Berdasarkan hasil tes prasiklus yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belum tuntas dalam materi akhlak terpuji, terbukti dari 19 orang siswa hanya 3 siswa yang tuntas. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk menyampaikan materi akhlak terpuji.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Pembahasan hasil penelitian disajikan berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus.

1. Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan prasiklus. Ketuntasan belajar mencapai 31,58% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 36,84% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan klasikal minimal 80%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih belum aktif berdiskusi, belum berani mengemukakan pendapat, dan masih memerlukan bimbingan dalam bekerja sama serta memahami aturan permainan.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, meningkatkan motivasi belajar siswa, mengoptimalkan kerja sama kelompok, dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hasilnya, ketuntasan belajar meningkat menjadi 57,89% pada pertemuan pertama dan mencapai 84,21% pada pertemuan kedua. Dengan

demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada Siklus II pertemuan kedua.

Peningkatan hasil belajar dari prasiklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan serta mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat sehingga membantu siswa memahami materi Akhlak Terpuji.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama tim, permainan akademik, dan turnamen sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi yang sehat.

Dalam proses pelaksanaannya diawali dengan memotivasi siswa dengan menyampaikan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dan betapa pentingnya akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, kemudian menjelaskan materi terkait akhlak terpuji.

Dengan memainkan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk

belajar permainan menarik perhatian siswa yang selama ini monoton dengan model pembelajaran yang konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah peneliti melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya akhlak terpuji. Banyak siswa yang antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok, permainan akademik, serta turnamen yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa *Teams* Games *Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim, permainan akademik, dan turnamen. Melalui kegiatan tersebut, siswa saling membantu memahami materi, meningkatkan tanggung jawab terhadap kelompok, serta termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, model TGT tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan rasa percaya diri.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Rusman (2017**)** yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena proses pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam model ini siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, saling membantu dalam kelompok, dan berkompetisi secara sehat melalui turnamen akademik. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 15,79% pada prasiklus menjadi 31,58% dan 36,84% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 57,89% dan 84,21% pada Siklus II. Pada Siklus II pertemuan kedua, sebanyak 16 dari 19 siswa telah mencapai ketuntasan sehingga indikator keberhasilan minimal 80% tercapai.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari nilai rata-rata kelas, yaitu 57,37 pada prasiklus, 63,95 pada Siklus I pertemuan pertama, 67,37 pada Siklus I pertemuan kedua, 72,63 pada Siklus II pertemuan pertama, dan 83,16 pada Siklus II pertemuan kedua. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal 84,21% pada Siklus II pertemuan kedua, tindakan dihentikan karena indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang semula 15,79% pada prasiklus, meningkat menjadi 31,58% pada Siklus I pertemuan pertama, 36,84% pada Siklus I pertemuan kedua, 57,89% pada Siklus II pertemuan pertama, dan 84,21% pada Siklus II pertemuan kedua. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 57,37 pada prasiklus menjadi 83,16 pada Siklus II pertemuan kedua.

Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 84,21% atau 16 dari 19 siswa pada Siklus II pertemuan kedua, indikator keberhasilan minimal 80% telah terpenuhi. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima, yaitu penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari beberapa kali pertemuan, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Madrasah

   Diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran yang aktif dan inovatif, termasuk Teams Games Tournament (TGT), dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

   Guru dapat menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran Akidah Akhlak, terutama pada materi yang memungkinkan kegiatan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Guru juga perlu memberikan arahan aturan permainan secara jelas agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

   Siswa diharapkan berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman, berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta tetap fokus memahami materi selama mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan model TGT pada mata pelajaran, materi, jenjang, atau indikator hasil belajar yang berbeda serta dengan instrumen observasi yang lebih lengkap.

5. Bagi penelitian lebih lanjut

Bagi peneliti selanjutnya yang judul skripsinya hampir bersamaan dengan peneliti ini dapat lebih bijak dalam memanfaatkan waktu pada saat menerapkan model pembelajaran TGT, lebih mampu membimbing kelompok secara merata, berusaha lebih keras untuk memanamkan sikap-sikap dalam diri siswa, dan lebih fokus pada siswa yang lamban dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012)

Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

Abuddin, Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009.

Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016)

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006.

Asril, Zainal, *Micro Teaching Disertai dengan Pengalaman Lapangan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012

Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan*, Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2006.

Dimyanti dan Mudjiona, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

Djamarah, Syaiful Bahri, Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduaktif , Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005.

Dradjat, dkk, *Imu Pendidikan slam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008

Eveline & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010

Fathurrohman, Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015*Filsafat Pendidikan Akhlak*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2016)

Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies, 1sted. (Yogyakarta: Deepublish, 2018)

Fujiyati, Siti, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat", Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.

Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007. Istarani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Mediapersada, 2013.

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung; Pustaka Setia, 2011)

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya di lengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadis Sahih (Bandung: Sigma), Juz 16

Lelianti Shara, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Metamatis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pokok Bahasan Bilangan Pecahan Di Kelas VII SMP N I Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas", Skripsi Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2018.

Miftahul, Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosyakarya, 2002

Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Bandung: Rajawali Pers, 2010)

Muhammad, Ahsan, & Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

N, Sediman, *Ilmu Pendidikan,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980.

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja, Rosyakarya, 2001)

Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Banjarmesin: Aswara Pressindo, 2012)

Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

Ontologi Pendidikan Islam: Mengupas Hakikat Pendidikan Islam Dari Konsep Khalifah, Insan, Kamil, Taqwa, Akhlak dan Khairu Al-Ummah, (Yogyakarta: Depublish, 2018)

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah,

"Perspektif Al-Qur'an Tentang Pendidikan Akhlak," *Jurnal Miqot,* Vol. XXXIX, No. 1, Januari-Juni 2015

Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah,* Vol. 21, No. 2, Juli-Desember 2014

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017)

Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014

Rachmat Djatnika, *Sistem Ethika Islam (Akhlak Mulia)* (Jakarta: Pustaka Panjimas,1992)

Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005)

Rusman, *Model- Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)

Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II* (Jakarta: PT. Raja Gra findo Persada, 2010)

Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan Press, 2016.

Sanjaya, Wina , *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009.

Sediman N, *Ilmu Pendidikan (*Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980)Sehat Sultoni Dalimunthe, Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No. 2, Juli- Desember 2014

Sehat Sultoni Dalimunthe, "Metode Kisah Dalam Perspektif Al-Qur'an," Jurnal Tarbiyah, Vol. 23, No.2, Juli-Desember 2016.

Sehat Sultoni Dalimunthe, "Perspektif Al-Qur'an Tentang Pendidikan Akhlak," *Jurnal Miqot*, Vol. XXXIX, No. 1, Januari-Juni 2015.

Sehat Sultoni Dalimunthe, Dimensi Akhlak Dalam Shalat, *Jurnal Miqot*, Vol.XVII. No. 2, 2012/1433

Sehat Sultoni Dalimunthe, *Epistemologi Pendidikan Islam,* Bekasi: Fima Rodheta, 2010.

Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Akhlak*, 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*, 1sted. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Sehat Sultoni Dalimunthe, *Ontologi Pendidikan Islam: Mengupas Hakikat*

Pendidikan Islam Dari Konsep Khalifah, Insan Kamil, Takwa, Akhlak dan Khairu Al- Ummah,, (Yogyakarta: Depublish, 2018), hlm.11

Siti Fujuyati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat", Skripsi (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015).

Syaiful Bahri Djamarah, Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduaktif (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005)

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar,* Bandung: PT Remaja Rosyakarya, 2001.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabetha, 2012.
Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta:

Balai Pustaka, 2001.

Tim Perumus Cipayung, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pengelolaan Kurikulum Berbasis Madrasah (Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah), (Dapertemen Agama RI, 2003)

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2001)

Trianto Ibnu Badar al- Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual,* Jakarta: Pranadamedia Group, 2014.

Trisno, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)

Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI, 2006.

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009)

Zainal Aqid, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yrama Wijaya, 2010. Zakiah

Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pengalaman Lapangan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)

DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Instrumen Yang Digunakan

Pedoman Observasi

Dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Plus Ad-Dimasqy Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji'' penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

No.	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB
1.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas, tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa sebelum mulai pembelajaran Akidah akhlak				
2.	Guru menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan lingkungan dan masalah sehari-hari				
3.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan hal-hal terkait materi pelajaran				
4.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dan memancing rasa ingin tahu siswa terkait materi pembelajaran				
5.	Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum memulai pembelajaran				
6.	Guru membnatu siswa yang mendapat kesulitan saat menyelesaikan tugas ataupun persoalann				

No.	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB
7.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap tugas-tugas yang siswa kerjakan				

Ket:

Angka	Kriteria
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (CB)
1	Kurang Baik (KB)

Pengamat,

Listi Husnul Khotimah

SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE-1

1. Yang menjelaskan pengertian Husnuzhan menurut bahasa adalah ….
   a. Baik dan sangkaan atau keyakinan
   b. Rendah hati
   c. Tolong-menolong
   d. Berprasangka buruk

2. Ayat di atas menjelaskan tentang…
   a. Tawadhu
   b. Husnuzhan
   c. Tasamuh
   d. Ta'awun

3. Dibawah ini yang menunjukkan nilai-nilai positif dalam husnuzhan yaitu..
   a. Bersabar apabila tertimpa musibah
   b. Santun dalam berbicara kepada siapapun
   c. Saling menghargai bahasa, budaya dan suku
   d. Meringankan beban orang lain

4. Contoh husnuzhan dalam kehidupan sehari-hari adalah…
   a. Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dalam hidup
   b. Menghargai pendapat orang lain
   c. Tolong menolong dalam kebaikan
   d. Hidup menjadi tentram, damai dan aman

5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan diri berprilaku Husnuzhan adalah, kecuali….
   a. Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber kebenarannya
   b. Berusaha untuk sering bertemu dengan semua teman atau anggota masyarakat
   c. Menyadari sepenuhnya bahwa setiap manusia mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda

d. Dengan sering bertemu, dapat mengantisipasi munculnya gossip yang sering merusak hubungan persaudaraan

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian Tawadhu adalah….
   a. Berprasangka baik
   b. Toleransi
   c. Tolong-menolong
   d. Rendah hati

7. Ayat di atas menjelaskan tentang…..
   a. Husnuzhan
   b. Tawadhu’
   c. Tasamuh
   d. Ta’awun

8. Contoh perilaku yang menunjukkan bersikap tawadhu adalah…
   a. Menjalankan kehidupan sesuai syariah
   b. Bekerja keras pantang menyerah
   c. Merendahkan orang lain
   d. Menghormati orang yang lebih tua

9. Perhatikan table berikut!

I Akan memiliki kepribadian yang kharismatik, disegani oleh banyak orang karena kebaikannya	III Memberikan dorongan kepada orang lain untuk mengembangkan potensi hidupnya
II Menimbulkan rasa simpati pihak lain sehingga suka bergaul dengannya	IV Dapat meringankan tugas yang berat karena dilakukan secara bersama-sama

Yang menunjukkan dampak positif perilaku tawadhu terdapat pada angka romawi…

a. I
b. II
c. III
d. IV

10. Dibawah ini yang termasuk cara membiasakan berperilaku tawadhu adalah…
    a. Tidak suka disanjung orang lain atau keberhasilan yang dicapai
    b. Tidak menghormati orang yang lebih tua
    c. Tidak menghargai pendapat orang lain
    d. Suka dipuji atas perbuatan yang telah diperbuat

Kunci Jawaban:

1. a
2. b
3. a
4. b
5. c
6. d
7. b
8. d
9. b
10. a

SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE-2

1. Yang menjelaskan pengertian Husnuzhan menurut bahasa adalah ….
   a. Baik dan sangkaan atau keyakinan
   b. Rendah hati
   c. Tolong-menolong
   d. Berprasangka buruk

2. Ayat di atas menjelaskan tentang…
   a. Tawadhu
   b. Husnuzhan
   c. Tasamuh
   d. Ta'awun

3. Dibawah ini yang menunjukkan nilai-nilai positif dalam husnuzhan yaitu..
   c. Bersabar apabila tertimpa musibah
   d. Santun dalam berbicara kepada siapapun
   e. Saling menghargai bahasa, budaya dan suku
   f. Meringankan beban orang lain

4. Contoh husnuzhan dalam kehidupan sehari-hari adalah…
   c. Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dalam hidup
   d. Menghargai pendapat orang lain
   e. Tolong menolong dalam kebaikan
   f. Hidup menjadi tentram, damai dan aman

5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan diri berprilaku Husnuzhan adalah, kecuali….
   e. Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber kebenarannya
   f. Berusaha untuk sering bertemu dengan semua teman atau anggota masyarakat
   g. Menyadari sepenuhnya bahwa setiap manusia mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda

h. Dengan sering bertemu, dapat mengantisipasi munculnya gossip yang sering merusak hubungan persaudaraan

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian Tawadhu adalah….

c. Berprasangka baik
c. Tolong-menolong
d. Toleransi
d. Rendah hati

7. Ayat di atas menjelaskan tentang…..

a. Husnuzhan
c. Tasamuh
b. Tawadhu’
d. Ta’awun

8. Contoh perilaku yang menunjukkan bersikap tawadhu adalah…

c. Menjalankan kehidupan sesuai syariah

c. Merendahkan orang lain
d. Bekerja keras pantang menyerah
d. Menghormati orang yang lebih tua

9. Perhatikan table berikut!

I Akan memiliki kepribadian yang kharismatik, disegani oleh banyak orang karena kebaikannya	III Memberikan dorongan kepada orang lain untuk mengembangkan potensi hidupnya
II Menimbulkan rasa simpati pihak lain sehingga suka bergaul dengannya	IV Dapat meringankan tugas yang berat karena dilakukan secara bersama-sama

Yang menunjukkan dampak positif perilaku tawadhu terdapat pada angka romawi…

a. I
b. II
c. III
d. IV

10. Dibawah ini yang termasuk cara membiasakan berperilaku tawadhu adalah…
    e. Tidak suka disanjung orang lain atau keberhasilan yang dicapai
    f. Tidak menghormati orang yang lebih tua
    g. Tidak menghargai pendapat orang lain
    h. Suka dipuji atas perbuatan yang telah diperbuat

Kunci Jawaban:

11. a
12. b
13. a
14. b
15. c
16. d
17. b
18. d
19. b
20. a

SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE-1

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian tasamuh adalah…

   a. Toleransi
   b. Berbaik sangka
   c. Tolong-menolong
   d. Rendah hati

1. Ayat di atas menjelaskan tentang…..
   a. Husnuzhan
   b. Tasamuh
   c. Tawadhu
   d. Ta'awun

2. Berikut ini yakni dampak positif sikap tasamuh, kecuali….
   a. Menciptakan persatuan dan kesatuan
   b. Menimbulkan pepecahan dan Perselisihan
   c. Menumbuhkan rasa cinta terhadap sesama
   d. Menghindarkan dari kekerasan dan kekacauan

3. Yang menunjukkan contoh berperilaku tasamuh di bawah ini adalah…
   a. Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinanya
   b. Menjenguk orang sakit
   c. Membatu orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah
   d. Bersedia mengalah demi kepentingan umum

4. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku tasamuh dalam kehidupan sehari-hari yaitu….
   a. Menyadari bahwa manusia makhluk yang lemah

b. Melatih diri untuk menghargai orang lain
c. Menjalin tali silatuhrami kepada sesama
d. Berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak menampakkan kelebihan yang dimiliki

5. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian ta'awun adalah…
   a. Tenggang rasa/toleransi
   b. Saling menghormati
   c. Tolong-menolong
   d. Rendah hati

7. Ayat di atas menjelaskan tentang…
   a. Husnuzhan
   b. Tawadhu
   c. Tasamuh
   d. Ta'awun

8. Dibawah ini yang tidak termasuk dampak positif sikap Ta'awun adalah
   a. Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
   b. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesama
   c. Meringankan beban orang lain
   d. Mempersulit orang lain

9. Berikut ini yang bukan contoh dari sikap ta'awun adalah….
   a. Memberi makan anak yatim
   b. Dapat menjalin kebersamaan dan kekeluargaan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
   c. Membantu kegiatan social
   d. Dapat meringankan beban orang lain dan diri sendiri apabila sedang mengalami kesusahan atau mendapatkan musibah

10. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku ta'awun dalam kehidupan sehari-hari yaitu…

a. Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama

b. Senantiasa mengevaluasi diri

c. Mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan diri sendiri

d. Tidak menyombongkan diri dengan orang lain

Kunci Jawaban:

1. a
2. b
3. a
4. a
5. d
6. c
7. d
8. d
9. b
10. a

Lampiran IX

SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE-2

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian tasamuh adalah…
   a. Toleransi
   b. Berbaik sangka
   c. Tolong-menolong
   d. Rendah hati
2. Ayat di atas menjelaskan tentang…..
   c. Husnuzhan
   d. Tasamuh
   c. Tawadhu
   d. Ta'awun
3. Berikut ini yakni dampak positif sikap tasamuh, kecuali….
   a. Menciptakan persatuan dan kesatuan
   b. Menimbulkan pepecahan dan Perselisihan
   c. Menumbuhkan rasa cinta terhadap sesama
   d. Menghindarkan dari kekerasan dan kekacauan
4. Yang menunjukkan contoh berperilaku tasamuh di bawah ini adalah…
   c. Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinanya
   d. Menjenguk orang sakit
   e. Membatu orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah
   f. Bersedia mengalah demi kepentingan umum
5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku tasamuh dalam kehidupan sehari-hari yaitu….
   g. Menyadari bahwa manusia makhluk yang lemah

h. Melatih diri untuk menghargai orang lain
i. Menjalin tali silatuhrami kepada sesama
j. Berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak menampakkan kelebihan yang dimiliki

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian ta'awun adalah…
   k. Tenggang rasa/toleransi
   l. Saling menghormati
   c. Tolong-menolong
   d. Rendah hati

7. Ayat di atas menjelaskan tentang…
   a. Husnuzhan
   b. Tawadhu
   c. Tasamuh
   d. Ta'awun

8. Dibawah ini yang tidak termasuk dampak positif sikap Ta'awun adalah
   a. Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
   b. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesama
   c. Meringankan beban orang lain
   d. Mempersulit orang lain

9. Berikut ini yang bukan contoh dari sikap ta'awun adalah….
   a. Memberi makan anak yatim
   b. Dapat menjalin kebersamaan dan kekeluargaan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
   c. Membantu kegiatan social
   d. Dapat meringankan beban orang lain dan diri sendiri apabila sedang mengalami kesusahan atau mendapatkan musibah

10. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku ta'awun dalam kehidupan sehari-hari yaitu…

a. Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama

b. Senantiasa mengevaluasi diri

c. Mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan diri sendiri

d. Tidak menyombongkan diri dengan orang lain

Kunci Jawaban:

1. a
2. b
3. a
4. a
5. d
6. c
7. d
8. d
9. b
10. a

LAMPIRAN INSTRUMEN OBSERVASI
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT)
Sekolah : MI Plus Ad-Dimasqy
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas : IV
Siklus : _____ Pertemuan : _____ Hari/Tanggal : _____
Petunjuk: Berikan skor 1–4 sesuai keterlaksanaan aktivitas guru. 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik.

No	Aktivitas Guru	Skor 1–4	Keterangan
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran serta kesiapan siswa.		
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.		
3	Guru melakukan apersepsi yang berkaitan dengan materi Akhlak Terpuji.		
4	Guru menyajikan materi secara jelas dan sistematis (Presentasi Kelas).		
5	Guru menjelaskan aturan, tujuan, dan mekanisme pembelajaran TGT.		
6	Guru membentuk kelompok secara heterogen dan menjelaskan tugas setiap anggota (Teams).		
7	Guru membimbing siswa berdiskusi dan memastikan setiap anggota berpartisipasi.		
8	Guru menyiapkan kartu soal/permainan dan menjelaskan aturan permainan (Games).		
9	Guru mengarahkan siswa menjawab soal		

	secara tertib, jujur, dan sportif.		
10	Guru mengatur meja/kelompok turnamen dan mengatur pergantian peserta (Tournament).		
11	Guru mengawasi jalannya turnamen dan memberikan bimbingan bila diperlukan.		
12	Guru menghitung skor individu dan skor kelompok secara objektif.		
13	Guru memberikan penghargaan/apresiasi kepada kelompok sesuai hasil turnamen (Team Recognition).		
14	Guru memberikan evaluasi individu dan menghubungkan hasil evaluasi dengan tujuan pembelajaran.		
15	Guru melakukan refleksi, memberikan penguatan, menyampaikan tindak lanjut, dan menutup pembelajaran.		

Jumlah Skor : _____ / 60
Persentase Aktivitas Guru = (Jumlah Skor / 60) × 100% = _____%
Kategori : _____
Observer/Pengamat: _____ Guru/Peneliti: _____

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT)
Sekolah : MI Plus Ad-Dimasqy
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak Kelas : IV
Siklus : _____ Pertemuan : _____ Hari/Tanggal : _____
Petunjuk: Berikan skor 1–4 sesuai aktivitas siswa. 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik.

No	Aktivitas Siswa	Skor 1–4	Keterangan
1	Siswa mengikuti pembukaan, doa, dan menyiapkan diri untuk belajar.		
2	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru.		
3	Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dan menghubungkannya dengan materi.		
4	Siswa menyimak penjelasan materi dan mencatat informasi penting.		
5	Siswa memahami aturan dan mekanisme pembelajaran TGT.		
6	Siswa bekerja sama dalam kelompok heterogen dan menjalankan tugas masing-masing (Teams).		
7	Siswa aktif berdiskusi, saling membantu, dan menjelaskan materi kepada anggota kelompok.		
8	Siswa mengikuti permainan kartu soal sesuai aturan (Games).		
9	Siswa menjawab pertanyaan dengan percaya diri, jujur,		

	dan sportif.		
10	Siswa mengikuti turnamen akademik sesuai aturan dan giliran (Tournament).		
11	Siswa menghargai peserta lain dan menerima hasil turnamen dengan sportif.		
12	Siswa berkontribusi terhadap perolehan skor kelompok.		
13	Siswa menerima penghargaan/apresiasi dan memberikan penghargaan kepada kelompok lain.		
14	Siswa mengerjakan evaluasi individu dengan sungguh-sungguh.		
15	Siswa mengikuti refleksi, menyampaikan kesimpulan, dan mengikuti penutup pembelajaran.		

Jumlah Skor : _____ / 60
Persentase Aktivitas Siswa = (Jumlah Skor / 60) × 100% = _____%
Kategori : _____
Observer/Pengamat: _____ Guru/Peneliti: _____

2. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

SIKLUS 1 Pertemuan Ke-1

Sekolah : MI PLUS AD-DIMASQY

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas/ Semester : IV/Genap

Materi Pokok : Husnuzhan, Tawadhu',

Tasamuh, danTa'awun Alokasi waktu : 2x 45

Menit

A. Kompotensi Inti

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1. Memahami pengertian, dan pentingnya *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 2. Memahami dalil tentang *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 3. Menunjukkan contoh dan dampak positif dari *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* 4. Membiasakan berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* dalam kehidupan sehari-hari	1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya husnuzhan, tasamuh, dan ta'awun 2. Siswa mampu menyebutkan dalil yang berkaitan dengan perilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun 3. Siswa mampu menyebutkan contoh dan dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun 4. Siswa mampu membiasakan berperilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses mengamati, menanyak, mengeskplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasi, maka siswa diharapkan mampu menjelaskan, menyebutkan, dan mengidentifikasi dan membiasakan perilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun*.

D. Materi Pembelajaran

Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun)

E. Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT)

F. Media danAlat/Bahan

1. Media: Papan tulis, gambar, kartu soal TGT, kartu bernomor, papan skor, dan timer.
2. Bahan/Alat: Kertas, spidol, lembar kerja, kartu soal, dan lembar skor kelompok.
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas IV Buku yang relevan

G. Langkah-langkahPembelajaran

1. Pendahuluan (10 Menit)
   a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik
   b) Membaca Al-qur'an secara bersama-sama
   c) Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, tempat duduk
   d) Memberikan motivasi kepada siswa untuk mampu menguasai materi yang akan dipelajari
   e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
   f) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang dipelajari

2. Kegiatan Inti (70 Menit)
   1. Tahap 1: Presentasi Kelas (Class Presentation)
      1) Guru menyampaikan materi Akhlak Terpuji (husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun) secara singkat dan jelas dengan menggunakan gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari.
      2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan TGT, cara memperoleh skor, dan menegaskan bahwa permainan tetap berorientasi pada penguasaan materi.
   2. Peserta didik menyimak penjelasan, mencatat poin penting, dan mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami.

   Tahap 2: Pembentukan Teams (Kelompok)

   Guru membagi 19 peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik siswa. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa.

   c. Setiap kelompok berdiskusi untuk mempelajari materi, mengerjakan lembar kerja, saling menjelaskan, dan memastikan seluruh anggota memahami materi karena setiap anggota akan menjadi wakil dalam permainan.

a. Guru berkeliling membimbing kelompok, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, dan mengamati aktivitas siswa.

b. Tahap 3: Games (Permainan Akademik)

Guru menyiapkan kartu soal bernomor yang berisi pertanyaan tentang materi Akhlak Terpuji. Peserta didik secara bergiliran mengambil kartu, membaca soal, dan menjawabnya.

Jawaban benar memperoleh skor, sedangkan jawaban yang kurang tepat dapat ditanggapi oleh anggota lain sesuai aturan permainan. Guru mencatat skor setiap kelompok pada papan skor.

Tahap 4: Tournament (Turnamen)

d. Guru menempatkan wakil dari setiap kelompok pada meja turnamen yang memiliki kemampuan relatif seimbang. Setiap peserta didik menjawab soal secara bergiliran dan memperoleh poin untuk kelompok asalnya.

1) Peserta didik mengikuti turnamen dengan tertib, jujur, percaya diri, dan sportif. Guru mengawasi jalannya turnamen serta memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang diperdebatkan.

2) Tahap 5: Team Recognition (Penghargaan Kelompok)

e. Guru menjumlahkan skor yang diperoleh anggota masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan skor tertinggi.

1) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar terus meningkatkan hasil belajar.

2) Evaluasi Individu

3) Peserta didik mengerjakan tes individu pada akhir pembelajaran untuk mengetahui penguasaan materi dan hasil belajar setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT).

3. Penutup (10 Menit)
    a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi kepada seluruh peserta didik.
    b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, permainan, dan turnamen yang telah dilaksanakan.
    c. Guru memberikan penguatan terhadap materi Akhlak Terpuji dan meluruskan konsep yang masih kurang dipahami.
    d. Menyampaikan inti kegiatan untuk pelajaran berikutnya bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan doa.

H. Penilaian

1. Penilaian sikap: Teknik non tes bentuk pengamatan dalam proses pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan: Pilihan ganda dan essai (LKS)
3. Penilaian keterampilan: Teknik non tes bentuk kinerja.

Kasikan, 26 Maret 2026
Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Nurhayati, S.Pd.I, Gr

Mahasiswa Akidah Akhlak

Listi Husnul Khotimah
Nim : 1238.22.17

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

SIKLUS 1 Pertemuan Ke-2

Sekolah : MI PLUS AD-DIMASQY

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas/ Semester : Kelas IV /Genap

Materi Pokok : Husnuzhan, Tawadhu',

Tasamuh, dan Ta'awun Alokasi waktu :2x 45 Menit

H. Kompotensi Inti

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

I. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
5. Memahami pengertian, dan pentingnya *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 6. Memahami dalil tentang *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 7. Menunjukkan contoh dan dampak positif dari *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* 8. Membiasakan berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* dalam kehidupan sehari-hari	5. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya husnuzhan, tasamuh, dan ta'awun 6. Siswa mampu menyebutkan dalil yang berkaitan dengan perilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun 7. Siswa mampu menyebutkan contoh dan dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun 8. Siswa mampu membiasakan berperilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

J. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses mengamati, menanyak, mengeskplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasi, maka siswa diharapkan mampu menjelaskan, menyebutkan, dan mengidentifikasi dan membiasakan perilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun*.

K. Materi Pembelajaran

Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun)

L. Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT)

M. Media danAlat/Bahan

1. Media: Papan tulis, gambar, kartu soal TGT, kartu bernomor, papan skor, dan timer.
2. Bahan/Alat: Kertas, spidol, lembar kerja, kartu soal, dan lembar skor kelompok.
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas IV Buku yang relevan

N. Langkah-langkahPembelajaran

4. Pendahuluan (15 Menit)

a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik

b) Membaca Al-qur'an secara bersama-sama

c) Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, tempat duduk

d) Memberikan motivasi kepada siswa untuk mampu menguasai materi yang akan dipelajari

e) Menyampaikan tujuan pembelajaran

f) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang dipelajari

5. Kegiatan Inti (65 Menit)

1. Tahap 1: Presentasi Kelas (Class Presentation)

3) Guru menyampaikan materi Akhlak Terpuji (husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun) secara singkat dan jelas dengan menggunakan gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari.

4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan TGT, cara memperoleh skor, dan menegaskan bahwa permainan tetap berorientasi pada penguasaan materi.

2. Peserta didik menyimak penjelasan, mencatat poin penting, dan mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami.

a. Tahap 2: Pembentukan Teams (Kelompok)

iii. Guru membagi 19 peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik siswa. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa.

Setiap kelompok berdiskusi untuk mempelajari materi, mengerjakan lembar kerja, saling menjelaskan, dan memastikan seluruh anggota memahami materi karena setiap anggota akan menjadi wakil dalam permainan.

a. Guru berkeliling membimbing kelompok, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, dan mengamati aktivitas siswa.

b. Tahap 3: Games (Permainan Akademik)

Guru menyiapkan kartu soal bernomor yang berisi

pertanyaan tentang materi Akhlak Terpuji. Peserta didik secara bergiliran mengambil kartu, membaca soal, dan menjawabnya.

Jawaban benar memperoleh skor, sedangkan jawaban yang kurang tepat dapat ditanggapi oleh anggota lain sesuai aturan permainan. Guru mencatat skor setiap kelompok pada papan skor.

Tahap 4: Tournament (Turnamen)

Guru menempatkan wakil dari setiap kelompok pada meja turnamen yang memiliki kemampuan relatif seimbang. Setiap peserta didik menjawab soal secara bergiliran dan memperoleh poin untuk kelompok asalnya.

1) Peserta didik mengikuti turnamen dengan tertib, jujur, percaya diri, dan sportif. Guru mengawasi jalannya turnamen serta memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang diperdebatkan.
2) Tahap 5: Team Recognition (Penghargaan Kelompok)

Guru menjumlahkan skor yang diperoleh anggota masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan skor tertinggi.

1) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar terus meningkatkan hasil belajar.
2) Evaluasi Individu
3) Peserta didik mengerjakan tes individu pada akhir pembelajaran untuk mengetahui penguasaan materi dan hasil belajar setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT).

6. Penutup (10 Menit)
   a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi kepada seluruh peserta didik.
   b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, permainan, dan turnamen yang telah

dilaksanakan.

c. Guru memberikan penguatan terhadap materi Akhlak Terpuji dan meluruskan konsep yang masih kurang dipahami.

d. Menyampaikan inti kegiatan untuk pelajaran berikutnya bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan doa.

H. Penilaian

1. Penilaian sikap: Teknik non tes bentuk pengamatan dalam proses pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan: Pilihan ganda dan essai (LKS)
3. Penilaian keterampilan: Teknik non tes bentuk kinerja.

Kasikan, 26 Maret 2026
Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Nurhayati, S.Pd.I, Gr

Mahasiswa Akidah Akhlak

Listi Husnul Khotimah
Nim : 1238.22.17

Lampiran IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

SIKLUS 2 Pertemuan Ke-1

Sekolah **:MI PLUS AD-DIMASQY**

Mata Pelajaran **: Akidah Akhlak**

Kelas/ Semester **: IV/Genap**

Materi Pokok **: Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun Alokasi waktu** **: 2x 45 Menit**

O. Kompotensi Inti

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

P. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
9. Memahami pengertian, dan pentingnya *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 10. Memahami dalil tentang *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 11. Menunjukkan contoh dan dampak positif dari *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* 12. Membiasakan berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* dalam kehidupan sehari-hari	9. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya husnuzhan, tasamuh, dan ta'awun 10. Siswa mampu menyebutkan dalil yang berkaitan dengan perilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun 11. Siswa mampu menyebutkan contoh dan dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun 12. Siswa mampu membiasakan berperilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

Q. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses mengamati, menanyak, mengeskplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasi, maka siswa diharapkan mampu menjelaskan, menyebutkan, dan mengidentifikasi dan membiasakan perilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun*.

R. Materi Pembelajaran

Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun)

S. Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT)

T. Media danAlat/Bahan

1. Media: Papan tulis, gambar, kartu soal TGT, kartu bernomor, papan skor, dan timer.
2. Bahan/Alat: Kertas, spidol, lembar kerja, kartu soal, dan lembar skor kelompok.
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas IV Buku yang relevan

U. LangkahLangkahPembelajaran

7. Pendahuluan (15 Menit)

a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik

b) Membaca Al-qur'an secara bersama-sama

c) Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, tempat duduk

d) Memberikan motivasi kepada siswa untuk mampu menguasai materi yang akan dipelajari

e) Menyampaikan tujuan pembelajaran

f) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang dipelajari

8. Kegiatan Inti (65 Menit)

1. Tahap 1: Presentasi Kelas (Class Presentation)

5) Guru menyampaikan materi Akhlak Terpuji (husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun) secara singkat dan jelas dengan menggunakan gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari.

6) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan TGT, cara memperoleh skor, dan menegaskan bahwa permainan tetap berorientasi pada penguasaan materi.

2. Peserta didik menyimak penjelasan, mencatat poin penting, dan mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami.

a. Tahap 2: Pembentukan Teams (Kelompok)

iii. Guru membagi 19 peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik siswa. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa.

Setiap kelompok berdiskusi untuk mempelajari materi, mengerjakan lembar kerja, saling menjelaskan, dan memastikan seluruh anggota memahami materi karena setiap anggota akan menjadi wakil dalam permainan.

a. Guru berkeliling membimbing kelompok, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, dan mengamati aktivitas siswa.

b. Tahap 3: Games (Permainan Akademik)

Guru menyiapkan kartu soal bernomor yang berisi pertanyaan tentang materi Akhlak Terpuji. Peserta didik secara bergiliran mengambil kartu, membaca soal, dan menjawabnya.

Jawaban benar memperoleh skor, sedangkan jawaban yang kurang tepat dapat ditanggapi oleh anggota lain sesuai aturan permainan. Guru mencatat skor setiap kelompok pada papan skor.

Tahap 4: Tournament (Turnamen)

Guru menempatkan wakil dari setiap kelompok pada meja turnamen yang memiliki kemampuan relatif seimbang. Setiap peserta didik menjawab soal secara bergiliran dan memperoleh poin untuk kelompok asalnya.

Peserta didik mengikuti turnamen dengan tertib, jujur, percaya diri, dan sportif. Guru mengawasi jalannya turnamen serta memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang diperdebatkan.

Tahap 5: Team Recognition (Penghargaan Kelompok)

1) Guru menjumlahkan skor yang diperoleh anggota masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan skor tertinggi.
2) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar terus meningkatkan hasil belajar.

Evaluasi Individu

1) Peserta didik mengerjakan tes individu pada akhir pembelajaran untuk mengetahui penguasaan materi dan hasil belajar setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT).
2)
3)

9. Penutup (10 Menit)
    a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi kepada seluruh peserta didik.
    b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, permainan, dan turnamen yang telah dilaksanakan.

c. Guru memberikan penguatan terhadap materi Akhlak Terpuji dan meluruskan konsep yang masih kurang dipahami.

d. Menyampaikan inti kegiatan untuk pelajaran berikutnya bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan doa.

H. Penilaian

1. Penilaian sikap: Teknik non tes bentuk pengamatan dalam proses pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan: Pilihan ganda dan essai (LKS)
3. Penilaian keterampilan: Teknik non tes bentuk kinerja.

Kasikan, 9 April 2026
Mengetahui

Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa Akidah Akhlak
Nurhayati, S.Pd.I, Gr	**Listi Husnul Khotimah**
	Nim : 1238.22.17

Lampiran V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)
SIKLUS 2 Pertemuan Ke-2

Sekolah : MI PLUS AD-DIMASQY

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Kelas/ Semester : IV/ Genap

Materi Pokok : Husnuzhan, Tawadhu',

Tasamuh, danTa'awun Alokasi waktu :2x 40

Menit

V. Kompotensi Inti

KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

W. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
13. Memahami pengertian, dan pentingnya *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 14. Memahami dalil tentang *huznuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun* 15. Menunjukkan contoh dan dampak positif dari *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* 16. Membiasakan berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun* dalam kehidupan sehari-hari	13. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan pentingnya husnuzhan, tasamuh, dan ta'awun 14. Siswa mampu menyebutkan dalil yang berkaitan dengan perilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun 15. Siswa mampu menyebutkan contoh dan dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun 16. Siswa mampu membiasakan berperilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

X. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses mengamati, menanyak, mengeskplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasi, maka siswa diharapkan mampu menjelaskan, menyebutkan, dan mengidentifikasi dan membiasakan perilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun*.

Y. Materi Pembelajaran

Akhlak Terpuji (Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun)

Z. Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT)

AA. Media danAlat/Bahan

1. Media: Papan tulis, gambar, kartu soal TGT, kartu bernomor, papan skor, dan timer.
2. Bahan/Alat: Kertas, spidol, lembar kerja, kartu soal, dan lembar skor kelompok.
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas IV Buku yang relevan

BB. Langkah-langkahPembelajaran

10. Pendahuluan (10 Menit)

a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik
b) Membaca Al-qur'an secara bersama-sama
c) Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, tempat duduk
d) Memberikan motivasi kepada siswa untuk mampu menguasai materi yang akan dipelajari
e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
f) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang dipelajari

11. Kegiatan Inti (70 Menit)

1. Tahap 1: Presentasi Kelas (Class Presentation)

7) Guru menyampaikan materi Akhlak Terpuji (husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun) secara singkat dan jelas dengan menggunakan gambar atau contoh dalam kehidupan sehari-hari.
8) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan TGT, cara memperoleh skor, dan menegaskan bahwa permainan tetap berorientasi pada penguasaan materi.

2. Peserta didik menyimak penjelasan, mencatat poin penting, dan mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami.

a. Tahap 2: Pembentukan Teams (Kelompok)

iii. Guru membagi 19 peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik siswa. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa.

Setiap kelompok berdiskusi untuk mempelajari materi, mengerjakan lembar kerja, saling menjelaskan, dan memastikan seluruh anggota memahami materi karena setiap anggota akan menjadi wakil dalam permainan.

a. Guru berkeliling membimbing kelompok, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, dan mengamati aktivitas siswa.

b. Tahap 3: Games (Permainan Akademik)

Guru menyiapkan kartu soal bernomor yang berisi pertanyaan tentang materi Akhlak Terpuji. Peserta didik secara bergiliran mengambil kartu, membaca soal, dan menjawabnya.

Jawaban benar memperoleh skor, sedangkan jawaban yang kurang tepat dapat ditanggapi oleh anggota lain sesuai aturan permainan. Guru mencatat skor setiap kelompok pada papan skor.

Tahap 4: Tournament (Turnamen)

Guru menempatkan wakil dari setiap kelompok pada meja turnamen yang memiliki kemampuan relatif seimbang. Setiap peserta didik menjawab soal secara bergiliran dan memperoleh poin untuk kelompok asalnya.

Peserta didik mengikuti turnamen dengan tertib, jujur, percaya diri, dan sportif. Guru mengawasi jalannya turnamen serta memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang diperdebatkan.

Tahap 5: Team Recognition (Penghargaan Kelompok)

1) Guru menjumlahkan skor yang diperoleh anggota masing-masing kelompok dan menentukan kelompok dengan skor tertinggi.
2) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik agar terus meningkatkan hasil belajar.

Evaluasi Individu

1) Peserta didik mengerjakan tes individu pada akhir pembelajaran untuk mengetahui penguasaan materi dan hasil belajar setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT).
2)
3)

12. Penutup (10 Menit)

a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan apresiasi kepada seluruh peserta didik.
b. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, permainan, dan turnamen yang telah

dilaksanakan.

c. Guru memberikan penguatan terhadap materi Akhlak Terpuji dan meluruskan konsep yang masih kurang dipahami.

d. Menyampaikan inti kegiatan untuk pelajaran berikutnya bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan doa.

CC. Penilaian

1. Penilaian sikap: Teknik non tes bentuk pengamatan dalam proses pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan: Pilihan ganda dan essai (LKS)
3. Penilaian keterampilan: Teknik non tes bentuk kinerja.

Kasikan, 16 April 2026
Mengetahui

Guru Mata Pelajaran	Mahasiswa Akidah Akhlak
Nurhayati, S.Pd.I, Gr	**Listi Husnul Khotimah**
	Nim : 1238.22.17

3. Foto-Foto Kegiatan



4. Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

Sekolah : MI Plus Ad-Dimasqy
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas : IV
Siklus : Pra Siklus / Siklus I / Siklus II
Pertemuan : ____
Hari/Tanggal : _____

No	Nama Siswa	H	I	S	A	Paraf
1	AHMAD AIDIL RAMBE					
2	ADELIA AZZAHRA					
3	ADZKIYA SHAKILA MEDINA					
4	BINTANG SYAZEA KHALIQA					
5	CINTA ALMIRA PANDI					
6	DIRGA ARSENIO EKSYAH					
7	FAUZAN TSAQIF					
8	MUHAMMAD AZZAM NURWAHID AMIR					
9	MUHAMMAD KARIM BENZEMA					
10	RADHIN NABIL ALAUNA					
11	RAFANI RIZQI AZALIA					
12	REZZA ANUGRA IZAM					
13	ZULFA TALITA ZAHRA					
14	AHMAD BAIHAQI RANGKUTI					
15	ALFI ZAHIRAH					
16	ASYIAH HANIFAH					
17	AULIAN BASIRA GHAYDA FATTANA					
18	DA'I MUSTHOFA AS-SYAMI					
19	M. ADE ALBI ARDIANSYAH					

Keterangan: H = Hadir, I = Izin, S = Sakit, A = Alfa

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Peneliti

(Nurhayati, S.Pd.I, Gr) (Listi Husnul Khotimah)

SURAT IZIN RISET

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

Nomor : 119/SR/UI-AK/VII/2026
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Izin Melakukan Kegiatan Riset Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala MI Plus
Ad-Dimasqy Desa
Kasikan

Dengan hormat,
Dalam rangka penulisan skripsi, maka dimohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk mengizinkan mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	:	Listi Husnul Khotimah
NIM	:	1238.22.1729
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan) / 2026
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	:	Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar .

Untuk melakukan penelitian sekaligus pengumpulan data dan informasi diperlukannya dari MI Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan .

Waktu Mulai Penelitian: 26 Maret 2026

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 24 Juli 2026
Universitas Islam Al-Kifayah Riau
Wakil Rektor I,

SYAHRI RAMADHAN, S.Psi.,M.S.I
NIDN. 2112048902

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Listi Husnul Khotimah lahir di Kasikan pada tanggal 01 Agustus 2002. Anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Yurnalis dan ibu Rina Wati. Penulis menempuh pendidikan formal di TK Kasih Ibu Kasikan dan Lulus pada tahun 2009. Setelah itu melanjutkan pendidikan di SDN 001 Kasikan dan Lulus pada tahun 2015. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di MTs Pondok Pesantren Ni'matullah Kasikan dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di MA Pondok Pesantren Ni'matullah dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2022 penulis kembali menempuh pendidikan di kampus Universitas Islam Al-Kifayah Riau Pekanbaru sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam. Pada tahun 2026 penulis melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Plus Ad-Dimasqy Desa Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Yang dibimbing oleh Bapak Supri, S.Pd.I.,M.Pd dan Bapak Dr. Connaidi, M.Pd.I