

**EKTIVITAS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 2 MAGELANG**



Oleh
Khafidhotul Baroroh
NIM: 20204011046

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
(M.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1156/Un.02/DT/PP.00.9/05/2022

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 2 MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : KHAFIDHOTUL BAROROH, S.Ag
Nomor Induk Mahasiswa : 20204011046
Telah diujikan pada : Rabu, 06 April 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 6295b951bde35



Penguji I
Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6257d15fb2a85



Penguji II
Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62831aa0ca98



Yogyakarta, 06 April 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 629816f9b924f

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Khafidhotul Baroroh, S.Ag**

NIM : 20204011046

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Khafidhotul Baroroh, S.Ag
NIM: 20204011046

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Khafidhotul Baroroh, S.Ag**

NIM : 20204011046

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta 25 Februari 2022

Saya yang menyatakan.



Khafidhotul Baroroh, S.Ag

NIM: 20204011046

PERSETUJUAN TIM PENGUJI


UJIAN TESIS

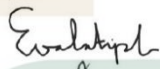
Tesis Berjudul :

**EFEKTIVITAS TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 2 MAGELANG**

Nama : Khafidhotul Baroroh
NIM : 20204011046
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Andi Prastowo, M. Pd.I ()

Sekretaris/Penguji I : Dr. Eva Latipah, M. Si. ()

Penguji II : Dr. Sigit Purnama, M. Pd. ()

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 6 April 2022

Waktu : 14.10 - 15.10 WIB.

Hasil : A/B (89,66)

IPK : 3,76

Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan fakultas ilmu tarbiyah dan
keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Magelang

Yang ditulis oleh:

Nama : Khafidhotul Baroroh, S.Ag
NIM : 20204011046
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi: Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 22 Maret 2022

Pembimbing



Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
NIP.19820505 201101 1 008

ABSTRAK

Khafidhotul Baroroh, “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Magelang”. Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku, Khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa mampu menguasai kajian keislaman dan sekaligus dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Magelang.

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen menggunakan *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah kelas VII D sebagai Kelas Eksperimen dan Kelas VII C sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Keaktifan Belajar untuk mengetahui keaktifan belajar siswa. Teknik analisis data dengan menggunakan uji T yaitu uji independent sampel T test dan uji paired sampel T test dengan perhitungan menggunakan *SPSS Versi. 24 For Windows* sebagai alat bantu pengolahan data.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji independent sampel T test didapat nilai sig.(2-tailed) 0,000. Seperti halnya dasar pengambilan keputusan untuk uji independent sampel t test jika nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun N-Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen sebesar 67,2139 merujuk pada kategori tafsiran efektivitas N-gain jika nilai presentase sebesar 56%-75% termasuk dalam kategori cukup efektif, sementara untuk rata-rata N-Gain score kelas kontrol sebesar 22,4349 yang mana nilai presentase $< 40\%$ maka termasuk ke dalam kategori tidak efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, Sementara penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini pada dasarnya memperkuat atau memberikan penajaman hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar Siswa

ABSTRACT

Khafidhotul Baroroh, "The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) to Improve Student Activity in Learning Akidah Akhlak at MTsN 2 Magelang". Thesis of Master Program in Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

The activeness of students in the learning process is very important, because learning does not only transfer knowledge from teacher to student but also creates situations that can lead students to actively learn to achieve behavior change, especially in learning Akidah Morals, students are able to master Islamic studies and at the same time can practice it in life. everyday in the community. The purpose of this study was to determine whether the use of teams games tournament (TGT) could be effective in increasing student learning activity in the Akidah Akhlak subject at MTsN 2 Magelang.

This type of research is experimental research using nonequivalent control group design. The research subjects were class VII D as the experimental class and class VII C as the control class. The instrument used in this study is the Learning Activeness scale to determine student learning activity. The data analysis technique used the T test, namely the independent sample T test and the paired sample T test with calculations using the SPSS version. 24 For Windows as a data processing tool.

Based on the results of calculations with the independent sample t test, the value of sig. (2-tailed) is 0.000. As well as the basis for decision making for the independent sample t test, if the value of sig.(2-tailed) < 0.05, then there is a significant difference between the learning activity of the experimental class and control class students. The results of the N-Gain score show that the average N-Gain score for the experimental class is 67.2139 referring to the category of interpretation of the effectiveness of N-gain if the percentage value of 56%-75% is included in the quite effective category, while for the average The average N-Gain score for the control class is 22.4349, where the percentage value <40% is included in the ineffective category. It can be concluded that the use of the TGT type of cooperative learning method is quite effective in increasing student learning activities, while the use of conventional learning methods is not effective in increasing student learning activities. This research basically strengthens or sharpens the results of previous studies which state that the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model is able to increase student learning activity.

Keywords: Effectiveness, Teams Games Tournament, Student Learning Activities

MOTTO

Sesungguhnya Allah Tidak Akan Merubah Suatu Kaum, Sebelum Kaum Itu
Sendiri Mengubah Apa Yang Ada Dalam Diri Mereka

(QS. Ar-Ra'd [13]: 11)

**Perbaiki Shalatmu, Perbaiki Dirimu, Maka Allah Akan Memperbaiki
Hidupmu**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

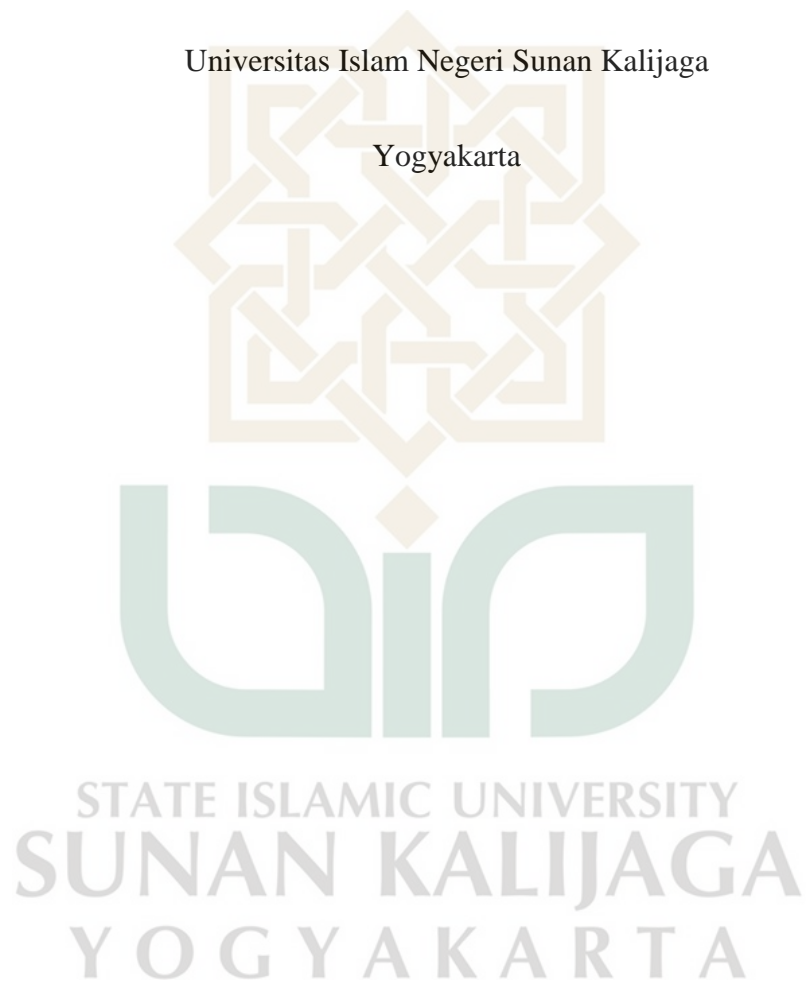
Tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater Tercinta Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No. 158 Tahun 1987 dan nomor. 0543 b/U/1987. Di bawah ini adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1	أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
2	ب	Bā'	B	Be
3	ت	Tā	T	Te
4	ث	Šā	Š	Es titik di atas
5	ج	Jīm	J	Je
6	ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
7	خ	Khā'	Kh	Ka dan Ha
8	د	Dal	D	De
9	ذ	Žal	Ž	Zet titik di atas
10	ر	Rā'	R	Er
11	ز	Zai	Z	Zet
12	س	Sīn	S	Es
13	ش	Syīn	Sy	Es dan Ye
14	ص	Šād	Š	Es titik di bawah
15	ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
16	ط	Tā'	Ṭ	Te titik di bawah
17	ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah
18	ع	'Ayn	...'	Koma terbalik (di atas)

19	غ	Gayn	G	Ge
20	ف	Fā'	F	Ef
21	ق	Qāf	Q	Qi
22	ك	Kāf	K	Ka
23	ل	Lām	L	El
24	م	Mīm	M	Em
25	ن	Nūn	N	En
26	و	Waw	W	We
27	هـ	Hā'	H	Ha
28	ء	Hamzah	...'	Apostrof
29	ي	Ya	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

Syaddah atau *tasydīd* yang di dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: متعقدين ditulis muta' aqqidain
عدّة ditulis 'iddah

3. Tā' Marbutah

Transliterasi untuk Tā' Marbutah ada dua macam, yaitu :

a. Tā' Marbutah hidup

Tā' Marbutah yang hidup atau mendapat *ḥarakat fathāh kasrah* , atau *dammah*, transliterasinya adalah ditulis t :

Contoh: نعمة الله ditulis ni'matullāh
زكاة الفطر ditulis zakāt al- fiṭri

b. Tā' Marbutah mati

Tā' Marbutah yang mati atau mendapat ḥarakat sukun, transliterasinya adalah, ditulis h :

Contoh:	هبة	ditulis	hibah
	جزية	ditulis	jizyah

4. Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari tiga macam, yaitu: vokal tunggal (monoftong), vokal tunggal (diftong) dan vokal panjang.

a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah:

1) fathāh dilambangkan dengan a:

Contoh:	ضرب	ditulis	ḍaraba
---------	-----	---------	--------

2) Kasrah dilambangkan dengan i:

Contoh:	فهم	ditulis	fahima
---------	-----	---------	--------

3) Dammah dilambangkan dengan u:

Contoh:	كتب	ditulis	kutiba
---------	-----	---------	--------

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

1) Fathāh + Yā' mati ditulis ai:

Contoh:	أيديهم	ditulis	aidīhim
---------	--------	---------	---------

2) Fathāh + Wawu mati ditulis au:

Contoh: تورات ditulis taurāt

c. Vokal panjang

Vokal panjang dalam bahasa Arab disebut maddah yaitu harakat dan huruf, tranliterasinya adalah:

1) Fathāh + alif, ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: جاهلية ditulis jāhiliyyah

2) Fathāh + alif maqṣūr ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: يسعى ditulis yas'ā

3) Fathāh + yā mati ditulis ī (dengan garis diatas)

Contoh: مجيد ditulis majīd

4) Ḍammah + wawu mati ditulis ū (dengan garis diatas)

Contoh: فروض ditulis furūd

5. Kata sandang

Kata sandang dalam penulisan arab dilambangkan dengan huruf alif dan lam (ال). Namun dalam sistem transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah*.

a. Bila diikuti oleh huruf *qamariyah* ditulis al-

Contoh: القرآن ditulis Al-qur'ān

b. Bila diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditulis as-

Contoh: السنة ditulis As-sunnah

6. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof, namun hanya berlaku bagi hamzah yang berada di tengah dan akhir saja. Bila hamzah itu terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan, tetapi ditransliterasikan dengan huruf a atau i atau u sesuai dengan harakat hamzah di awal kata tersebut.

Contoh:	الماء	ditulis	Al-Mā'
	تأويل	ditulis	Ta'wil
	أمر	ditulis	Amr

7. Huruf besar

Meskipun dalam system tulisan arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf kapital tersebut digunakan juga. Penggunaan yang berlaku seperti dalam EYD, diantara huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut.

8. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya

Contoh:	ذوى الفروض	ditulis	Zawi al-furūd
	اهل السنة	ditulis	Ahl as-sunnah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين ، وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، أشهد أن لا اله الا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله لا نبي بعده، اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى اله وأصحابه أجمعين ، أما بعد

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat hidayat serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw, yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Selama penulisan tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka bersamaan dengan selesainya tesis ini perkenankanlah penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku penanggung jawab terhadap proses berlangsungnya proses belajar mengajar di lingkungan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah merestui pembahasan tesis ini.
3. Dr. H. Mahmud Arif, M.Ag selaku Ketua Program Studi Magister PAI dan Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag selaku Sekretaris Program Studi

4. Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah membimbing penulis selama penulis belajar di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak dan ibu dosen program studi dan tenaga pendidik yang telah membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan selama di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibu Solehah selaku Kepala Madrasah beserta Jajaran Pimpinan Madrasah tempat penelitian yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis selama penelitian berlangsung.
8. Ibu Isna Serta Ibu Fatimah selaku guru Akidah Akhlak yang telah memberi arahan kepada penulis.
9. Kepada Ayahanda Sihabudin dan Ibunda Slamet Partini tercinta yang tak henti-hentinya untuk selalu berjuang dan mendoakan penulis, dan tidak ada lelahnya untuk selalu memberikan yang terbaik buat penulis, sehingga penulis sampai pada tahap penyelesaian tesis ini.
10. Kepada kakak tercinta Miftakhul Rohmah dan Mad Said beserta Keluarga besar yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada penulis.
11. Sahabatku Fina Aulika Lestari dan Elvi Tri Astuti Rohmah yang telah banyak membantu penulis dalam hal apapun, Sering berbagi cerita, motivasi dan Semangat, serta saling bertukar informasi terkait tesis.

12. Sahabat-sahabat Kelas PAI D Angkatan 2020 Mukhlas Habibi, Rizal Fathurrohman, Aldus Auliya. Wahyu N, Arif Wijaya, Ihsan, Adik Tri, Zakiyan, Hairun Hasanah dan Intan R S yang selalu berbagi semangat dalam proses belajar.
13. Sahabat serta keluargaku Venny Nur Hidayati, Mariyatul Kiptiyah dan Chilia Sari yang selama ini sudah banyak membantu penulis dengan memberi dukungan, semangat dan motivasi untuk penulis menyelesaikan tesis ini.

Yogyakarta, 23 Februari 2022



Khafidhotul Baroroh, S.Ag
NIM.20204011046



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
1. Tujuan Penelitian	8
2. Kegunaan Penelitian	8
E. Peneliti Terdahulu/ Kajian Pustaka.....	10
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	15
1. Pembelajaran Akidah Akhlak	15
2. Keaktifan Belajar	22

B.	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	30
1.	Pengertian Pembelajaran Kooperatif	30
2.	Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif	32
3.	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	34
4.	Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif.....	36
5.	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	40
6.	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	42
7.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	45
C.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Akidah Akhlak.....	46
D.	Kerangka Berfikir	50
G.	Hipotesis Penelitian	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		52
A.	Metode dan Desain Penelitian.....	52
1.	Pendekatan penelitian	52
2.	Jenis dan Desain Penelitian.....	52
B.	Subjek Penelitian	55
C.	Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	56
1.	Variabel Penelitian.....	56
2.	Definisi Operasional Variabel.....	56
D.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	57
1.	Teknik Pengumpulan Data.....	57
2.	Instrumen Penelitian	58
E.	Analisis Uji Instrumen Penelitian	61
1.	Uji Validitas	62
2.	Uji Reliabilitas	64
F.	Teknik Analisis Data.....	66
1.	Uji Prasyarat.....	66
2.	Uji Hipotesis	68
3.	Uji N-Gain Score	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		72
A.	Profil Responden Penelitian.....	72

B. Hasil Penelitian	73
1. Hasil Analisis Data	73
2. Uji T	76
3. Uji N-Gain Score	78
C. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97



DAFTAR TABEL

Table 3.1	: Desain Penelitian Quasi Eksperimen	54
Table 3.2	: Kisi-Kisi Instrument Lembar Kuesioner/ Angket	59
Tabel 3.3	: Skor Skala Likert	61
Table 3.4	: Kriteria Uji Validitas Butir Pernyataan.....	63
Tabel 3.5	: Uji Validitas Angket	64
Table 3.6	: Koefiesien Nilai Reliabilitas Butir Pernyataan	65
Tabel 3.7	: Hasil Uji Reliabilitas	65
Table 3.8	: Pembagian Score Gain	71
Table 3.9	: Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	71
Table 4.1	: Hasil Uji Pretest Dan Postest	73
Table 4.2	: Hasil Uji Normalitas Ks Residual	75
Table 4.3	: Hasil Pengujian Homogenitas	75
Table 4.4	: Uji Independent Sample T Test	76
Table 4.5	: Uji Paired Sample T Test	77
Table 4.6	: Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Pikir TGT untuk Meningkatkan Keaktifan.....	50
Gambar 4.1	: Populasi Dan Sampel	72
Gambar 4.2	: Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Data Siswa (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol).....	97
Lampiran 2	: Standar Kompetensi.....	98
Lampiran 3	: RPP Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 4	: Kisi-kisi Pedoman Pengumpulan Data	123
Lampiran 5	: Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas.....	126
Lampiran 6	: Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas	127
Lampiran 7	: Uji Hipotesis (Independent Sample T Test Dan Paired Sample T Test.....	128
Lampiran 8	: Uji N-Gain Score	129
Lampiran 9	: Daftar Informan	130
Lampiran 10	: Dokumentasi	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Adapun tujuan pembelajaran adalah untuk terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peserta didik.¹ Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi antar satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran Akidah Akhlak masih mengalami problematika, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan metode konvensional atau yang sering disebut dengan metode klasik adalah sebuah pola pembelajaran yang menekankan pada otoritas pendidik dalam pembelajaran.²

Metode konvensional ini digunakan oleh para guru karena dianggap sederhana karena hanya menyampaikan informasi. Dengan metode ceramah ini siswa hanya akan menelan informasi dan mendengarkan hal-hal yang disampaikan guru ke siswa, yang nantinya akan mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menjadikan

¹ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010) ,14.

² Syafnidawaty, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," Universitas Rahardja, 2020, <https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>.

proses pembelajaran hanya berorientasi pada guru.³ Bila metode ceramah ini selalu digunakan dan dengan jangka waktu yang lama maka akan sangat membosankan. Karena dengan menggunakan metode ini peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal. Peserta didik cenderung pasif dan tidak melakukan keaktifan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajarnya, tidak bertanya kepada guru maupun teman sebaya jika ada materi yang belum dimengerti, tidak berani menyampaikan ide dan pendapat masing-masing dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu, dengan metode ceramah ini keaktifan siswa menjadi rendah sehingga menyebabkan daya tangkap siswa dalam menerima pelajaran dan kemampuan dalam menghubungkan materi pelajaran Akidah Akhlak dengan dunia nyata masih kurang optimal, Siswa masih pasif dalam belajar kelompok, mengajukan pertanyaan, mengajukan argumentasi, dan juga cenderung pasif ketika mempresentasikan pemahaman terhadap suatu materi yang telah dipelajari.⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kompetensi yang diharapkan dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Karena kurangnya minat serta motivasi siswa untuk ikut aktif dalam proses belajar.

³ Hanik Rofiqoh, "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Di MIN Ambarawa Tahun Pelajaran 2014/2015" Tesis (IAIN SALATIGA, 2015), <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>.

⁴ Rofiqoh.

Perlu kita ketahui bahwa Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku, Khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa mampu menguasai kajian keislaman dan sekaligus dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat.

Kurangnya kreativitas guru dalam proses mengajar, dapat menjadi salah satu penyebab kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan islam. Peserta didik akan merasa cepat bosan, tidak ikut serta aktif dalam pembelajaran dan tidak ada motivasi belajar karena disebabkan oleh monotonnya proses belajar mengajar. Mengingat guru memiliki peran yang besar dalam mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.⁵ Maka sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan menarik semangat belajar siswa.

MTsN 2 Magelang adalah salah satu sekolah yang dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih menerapkan metode konvensional yang didominasi oleh ceramah. Dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan materi-materi. Seperti yang dikatakan

⁵ Rina Herawati, Endin Mujahidin, and Anung Al Hamat, "Hubungan Motivasi Dan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 235, <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v8i2.1507>.

salah satu peserta didik bahwa pembelajaran dengan metode konvensional dianggap monoton dan membuat siswa cepat bosan, yang ikut aktif dalam pembelajaran masih tergolong sedikit sebaliknya mereka hanya mendengarkan guru menjelaskan saja.⁶

Metode pembelajaran ceramah dirasa kurang menarik bagi siswa apalagi jika diterapkan pada anak usia Madrasah Tsanawiyah (MTs). Mengingat usia mereka masih tergolong usia anak-anak yang mana mereka baru saja menyelesaikan pendidikan jenjang dasar dan secara psikologis mereka masih gemar bermain, maka keinginan untuk bermain tersebut diupayakan terarah dan bermakna walaupun sambil bermain mereka tetap belajar. Belajar sambil bermain perlu diterapkan pada anak didik agar dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan.⁷

Supaya dapat menarik perhatian siswa dan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak maka guru sangat memerlukan strategi pembelajaran. Guru disarankan untuk tidak hanya terpaku mengajar dengan metode konvensional/ ceramah, dengan tidak melibatkan peserta didik supaya ikut berpartisipasi dan ikut serta aktif dalam proses belajar. Guru yang kreatif berusaha menentukan metode yang dinilai pas atau serasi dan juga sebisa mungkin diselingi dengan hal yang baru supaya peserta didik merasakan adanya kesegaran ketika menerima materi di dalam kelas,

⁶ P1, Wawancara Tentang “Metode Pembelajaran di MTsN 2 Kaliangkrik” (2021).

⁷ Jeanne Ellis Ormrod, *Educational Psychology: Developing Learners* (Boston: Pearson, 2011), 443.

terhindar dari rasa bosan dan mengantuk, bahkan pelajaran akan dinilai menyenangkan dan lebih menambah semangat peserta didik dalam belajar, sehingga pelajaran akan dinilai tidak terlalu sulit untuk dipahami, dan peserta didik akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Sebagaimana menurut Baron dalam Rina Herawati bahwa guru yang kreatif adalah yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut untuk memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas dalam mengajar.⁸

Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivitas. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar yang dibentuk kelompok kecil dengan sejumlah siswa sebagai anggota anggota kelompok kecil yang mana mereka memiliki kemampuan dengan tingkat yang berbeda.⁹ Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik supaya mampu berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan yang mana nantinya akan terciptanya suasana positif, interaksi tatap muka,

⁸ Herawati, Mujahidin, and Hamat, 239.

⁹ Isjoni, 14.

mengembangkan hubungan antar kelompok, penilaian individu dan mampu meningkatkan rasa percaya diri.¹⁰

Slavin memaparkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil untuk bekerjasama. Kemampuan aktivitas anggota kelompok baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok sangat menentukan keberhasilan dari model pembelajaran kooperatif.¹¹ Dalam pembelajaran kooperatif ini jika salah satu siswa atau salah satu anggota kelompok ada yang belum menguasai bahan pelajaran maka proses belajar dikatakan belum selesai.¹² Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam menyelesaikan tugas kelompok, antar anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu. Tidak hanya itu pembelajaran kooperatif ini adalah salah satu pendekatan atau strategi yang digunakan untuk lebih mendorong peserta didik belajar dengan baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournament*) atau Pertandingan Permainan Tim. TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang mereka memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras

¹⁰ Syafnidawaty,

¹¹ Robert E Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), 6.

¹² Shlomo Sharen, *Handbook of Cooperative Learning*, Terj. Sigit Prawoto (Yogyakarta: Familia, 2012), 10.

yang berbeda. Pembelajaran TGT mengandung unsur permainan. Jadi diharapkan, dengan TGT siswa tidak merasa bosan di dalam kelas. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹³ Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: pertama penyajian kelas, kedua belajar dalam kelompok, ketiga permainan, keempat pertandingan dan kelima penghargaan kelompok. Dalam pembelajaran TGT ini bisa dilakukan belajar sambil bermain, model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan belajar semua siswa di dalam kelas. Dengan permainan dapat merangsang minat peserta didik dalam aktivitas dalam kelas, sehingga peserta didik termotivasi dan terdorong untuk memiliki minat dalam belajar.

Para ahli telah melakukan sebuah penelitian dan beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa TGT yang terangkum dalam slavin memiliki peran yang besar dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa dalam kelas, sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Begitu pula dengan kondisi yang terjadi pada MTsN 2 Kaliangkrik khususnya kelas VII, diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran Akhlak Akhlak dengan menggunakan *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan

¹³ Sharen, 55.

belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 2 Magelang”.

B. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut: Penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas VII MTsN 2 Magelang. Penelitian ini terbatas pada penggunaan metode TGT (*Teams Games Tournament*) untuk memperlancar proses pembelajaran Akidah Akhlak dan mampu menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 2 Magelang”?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 2 Magelang

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoretis

Teams games tournament merupakan pembelajaran yang didalamnya dirancang aktivitas belajar dengan permainan, yang mana siswa dapat belajar dengan lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, percaya diri, disiplin, menghargai sesama, sportif, kompetitif, kerja sama dan keterlibatan belajar aktif seluruh siswa.

b. Secara Praktis

Metode TGT dapat efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak maka diharapkan dapat bermanfaat Bagi:

- 1) Bagi peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode *teams games tournament*.
- 2) Sebagai bahan referensi bagi semua guru untuk menerapkan pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak maupun mata pelajaran lain untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3) Bagi Kepala Madrasah dapat mengambil kebijakan untuk menerapkan dan mengembangkan Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran lain di berbagai kelas di MTsN 2 Magelang.

E. Peneliti Terdahulu/ Kajian Pustaka

Salah satu fungsi kajian pustaka adalah sebagai pembeda antara penelitian satu dengan penelitian lainnya. Untuk mendukung penyusunan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tesis yang penulis teliti, di antaranya:

Penelitian Ratna Dwi Aprilia dan Himmatul Husniyah, dalam Jurnal Mahasiswa Pendidikan dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Pondok Modern Paciran”, Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 39. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode jenuh sampel. Desain penelitian yang digunakan adalah One group pretest-posttest design. Pengumpulan data adalah dilakukan dengan menggunakan tes. Setelah data uji terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data dengan analisis statistik menggunakan uji t signifikansi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar pretest = 49,743 sedangkan rata-rata hasil belajar posttest = 76,282. Serta diperoleh signifikansi thitung = 6,03 dan ttabel = 2,026 (thitung>ttabel). Artinya, H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Kartu Indeks Strategi pembelajaran match dalam meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak kelas V MI Muhammadiyah 01 Pondok Modern Paciran tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian Sahari, dalam Jurnal Paedagogy: jurnal penelitian dan pembangunan pendidikan dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Mastery Learning* Bagi Siswa MTs. Hidayatullohman NW Menggala”, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan strategi guru menggunakan *Mastery Learning* di pembelajaran akidah akhlak di MTs. Hidayatullohman NW Menggala. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-A MTs Hidayatullohman NW Menggala. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase hasil dari setiap siklus adalah: (1) Pra-Siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,71%; (2) Siklus I, nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 71,337%; dan (3) Siklus II, nilai rata-ratanya adalah 83,33%. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran ketuntasan sedang belajar.

Penelitian Erin Widya Mahmudah dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Terhadap Karakter Spiritual Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Darul Huda Mojokerto”, penelitian ini merupakan penelitian dengan bentuk *true eksperimen* dan objek penelitiannya adalah di MI Darul Huda. Dari analisis

data yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa t hitung lebih besar daripada t table yakni $18,96 > 2,030$. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa model pembelajaran VCT berpengaruh terhadap karakter spiritual siswa kelas 5 di MI Darul Huda.

Penelitian oleh Nurlaila, Sulaiman dan Saprin dalam JICSA: *Journal of Islamic Civilization in Southeast Asia*. Dengan judul “Application of jigsaw type cooperative learning model in improving students’ critical thinking capabilities and mastering the concept of akidah akhlak in MI paranakeng 2” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini mencoba menggambarkan kondisi saat ini dalam konteks kuantitatif. Untuk mengetahui penerapan variable bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap variable terikat yaitu kemampuan berfikir kritis siswa dan penguasaan konsep akidah akhlak. Dengan hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa di MI paranakeng 2, hal ini bisa dilihat dari hasil table yang menunjukkan bahwa rata-rata siswa mendapatkan kategori baik dalam meningkatkan berfikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw.

Penelitian Wafiqotul Fikriyah dan Amrini Shofiyani dalam *Multidicipline International Conference* dengan Judul “Implementasi of the Brainstorming Method to Improve Learning Outcomes of Akidah Akhlak Subjects”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis

eksperimen semu dengan pola nonequivalent control group design dengan menerapkan metode brainstorming pada kelas eksperimen dan metode tradisional pada kelas kontrol. Adapun hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 19,86 terlihat lebih tinggi dari kelas kontrol yang rata-rata sebesar 12,12. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode brainstorming dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTsN 14 Jombang.

Penelitian-penelitian diatas belum ada yang menerapkan Strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, Selain dari perbedaan diatas Penelitian ini juga dilakukan di MTsN 2 Magelang yang mana belum pernah ada yang melakukan penelitian di MTsN 2 Magelang dengan menerapkan TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Jadi obyek kajian dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya sehingga penelitian ini layak untuk ditindak lanjuti sebagai penelitian tesis.

F. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah penulisan dan penyusunan tesis ini, peneliti memberikan gambaran yang sistematis dan logis sehingga dapat mempermudah dan memperjelas pembaca, penguji dan peneliti sendiri dalam menganalisis dan meneliti hasil penelitian. Adapun sistematika penulisannya sebagai beriku:

Bab I Pendahuluan tesis yang meliputi latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah Landasan teori, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Penelitian, yang berisi tentang teori-teori model pembelajaran kooperatif pembelajaran kooperatif tipe TGT, Akidah Akhlak dan Keaktifan belajar siswa.

Bab III adalah metodologi penelitian yang meliputi metode dan desain penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, variable dan definisi operasional variable penelitian, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, analisis uji instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi, profil responden penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa di MTsN 2 Magelang. Dari hasil perhitungan dengan uji independent sample t test di dapat nilai sig. (2-tailed) 0,000. Seperti halnya dasar pengambilan keputusan untuk uji independent sample t test jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa kelas kontrol (Metode Konvensional) dan kelas eksperimen (Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT).

Dari hasil perhitungan dengan uji paired sample t test di dapat nilai sig. (2-tailed) 0,000. Seperti halnya dasar pengambilan keputusan untuk uji paired sample t test jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa pada data pretest dan posttest. Jadi melihat hasil uji independent sample t test yaitu 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa pada data pretest dan posttest kelas eksperimen.

Dan berdasarkan hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen sebesar 67,2139 termasuk dalam kategori cukup efektif, sementara untuk rata-rata N-Gain score kelas kontrol sebesar 22,4349 termasuk ke dalam kategori tidak

efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, Sementara penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah. Selain itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti cukup efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTsN 2 Magelang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* hanya sampai pada taraf cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti-peneliti sebelumnya mengungkapkan hal ini disebabkan bahwa faktor penentu keaktifan belajar bukan hanya dengan model pembelajarannya saja, tapi juga karena faktor-faktor lainnya seperti motivasi belajar siswa, rasa percaya diri siswa, minat dan rasa antusias siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dilapangan, ada beberapa saran yang perlu penulis sajikan, antara lain:

1. Untuk siswa supaya dapat memanfaatkan waktu belajar dengan sebijak mungkin, dan lebih sering untuk melakukan diskusi kelompok, karena dengan diskusi kelompok siswa mampu mengembangkan pengetahuan, mengasah kemampuan serta siswa dapat lebih aktif dalam belajar
2. Untuk Guru, Guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai alternative dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, untuk lebih memahami dengan benar apa itu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga peneliti dapat melanjutkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan lebih maksimal dan mendapatkan hasil yang lebih memuaskan juga.

Semoga apa yang telah diteliti dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan harapan penelitian yang lebih luas, sehingga apa yang diteliti bisa memberi manfaat dan sumbangan pemikiran bagi penduduk pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanningrum, Widya Kusuma, Sri Mulyani Susilowati, and Ning Setiati. "Efektivitas TGT Dengan Quick and Smart Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Biology Education* 5, no. 3 (2016): 286–93. <https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14862>.
- Amri, Muhammad, La Ode Ismail Ahmad, and Muhammad Rusmin. *Aqidah Akhlak*. Edited by Risna Mosiba. Cetakan ke. Makassar, 2018.
- Anggun Galura, Indah, Mujusam, and Sri Wahyu Widiyah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Ipa Di Sma Yapis Manokwari." *Pancaran* 17, no. 2 (2016): 103–18.
- Arianto, Fredi. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Dengan Media Handout Terhadap Prestasi Dan Aktivitas Belajar Fikih Siswa MI Nurul Huda Kota Bengkulu." *An-Nizom* 2, no. 2 (2017): 341–52. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/annizom/article/viewFile/1796/1510>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- BUNgin, Burhan. "Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi Dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya," Cet. Ke.9. Jakarta: Kencana, 2017.
- Creswell, John W., and J. David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edited by Chelsea Neve. Fifth edit. Los Angeles: SAGE, 2018.
- Ernanda, Kiki, Suryo Hartanto, and Yesi Gusmania. "Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 113–21. <https://journal.unrika.ac.id/index.php/jurnalphythagoras/article/view/3127>.
- Faris, Ahmad, Tyas Agung Pribadi, and Putut Martin. "The Effectiveness of Teams Games Tournament with Biodomino on Ecosystem Material to Enhance Student's Activity and Learning Outcomes in SMAN 2 Salatiga." *Journal of Biology Education* 7, no. 2 (2018): 174–80. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPB>.
- Fauzie, Ryan Sukma, Farid Gunadi, and Iman Permana Hadi. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Persamaan Trigonometri." *Wacana Didaktika* 10, no. 2 (2018): 55–64.
- Fauziyah, Fatimah Millenia, and Dian Novita. "Training The Analysis Skills Student Through The Application Of Guided Inquiry Learning Models On Reaction Rate Materials." *JPSS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)* 10, no.

02 (2021): 1932–48.

- Haidir, and Salim. “Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif,” Rusmiati. Medan: Perdana Publishsing, 2014.
- Hartati, Risa. “Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning.” *Edusains* 53, no. 1 (2013): 91–97. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Herawati, Rina, Endin Mujahidin, and Anung Al Hamat. “Hubungan Motivasi Dan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Bogor.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 235. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v8i2.1507>.
- Hermawan, Roy, Theresia Sri Rahayu, and Wasitohadi. “Efektifitas Model Pembelajaran STAD Dengan TGT Ditinjau Dari Keaktifan Belajar Matematika Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 1 (2018): 220–25.
- Ilyas, Yunahar. *Kuliah Akhlak*. Yogyakarta: LPII, 2015.
- . *Kuliah Akidah Islam*. Yogyakarta: LPII, 2016.
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Ismail, Abid Khoirul, and Putriaji Hendikawati. “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media ‘3 in 1’ Dalam Pembelajaran Matematika.” *Unnes Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2013): 25–32. <https://doi.org/10.15294/ujme.v2i2.3335>.
- Jasimin, Sriyono, and Nur Ngazizah. “Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Belajar Ipa.” *Jurnal Radiasi* 06, no. 1 (2015): 96–100.
- Juniati, Norma, A Wahab Jufri, and Muhammad Yamin. “Penggunaan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa.” *Jurnal Pijar Mipa* 15, no. 4 (2020): 315–19. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1975>.
- Kristiana, Ina, Atip Nurwahyunani, and Endah Rita Sulistya Dewi. “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi.” *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi* 6, no. 2 (2017): 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>.
- Kurniawan, Agung Widhi, and Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Pe. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Maloring, Bernardinus Dickson Carnegie, Asihlya Sandu, Robert Harry Soesanto, and Jacob S Seleky. “Implementation of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students’ Learning Activities in Mathem.” *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 2 (2020): 282–301. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>.
- Mardalis. *Metodologi Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Mawardi. “Rambu-Rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert Untuk Mengukur Sikap Siswa.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 1 (2019):

292–304.

- Sekolah Kita. "MTsN 2 Magelang." Accessed January 22, 2022. <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/20F277DA-955B-4FB5-A941-F243F49A1AD9>.
- Munawarah, Sri, and Syarifatul Hayati. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VIII MTsN 12 Tanah Datar Sumatera Barat." *STIT Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang* 8, no. 2 (2021): 1–18.
- Munir, Samsul Amin. *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Noor, Mohammad. *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. Semarang: PT Karya Toha Putra, 1996.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran: Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center, 2016.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Cetakan Ke. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Educational Psychology: Developing Learners*. Boston: Pearson, 2011.
- P1. Wawancara Tentang "Metode Pembelajaran di MTsN 2 Kaliangkrik" (2021).
- Palupi, Intan Diyah Retno, and Theresia Sri Rahayu. "Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika." *Thinking Skills and Creativity Journal* 4, no. 1 (2021): 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>.
- Pramana, Andi. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Numbered Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 198/1 Pasar Baru." *Artikel Ilmiah: FKIP Universitas Jambi*, 2018, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/4363>.
- Prawiranegara, Ardhi Putra Tri. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Smk Negeri 7 Semarang Program Keahlian Teknik Konstruksi Batu Beton Tahun Pelajaran 2014/2015." *Scaffolding* 4, no. 1 (2015): 12–18. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/scaffolding%0APENGARUH>.
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2018.
- Rofiqoh, Hanik. "Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Tipe Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih Di MIN Ambarawa Tahun Pelajaran 2014/2015." *IAIN SALATIGA*, 2015. <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Ed.1, Cet. Jakarta: Kencana, 2017.
- Sardiman, A M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sharen, Shlomo. *Handbook of Cooperative Learning, Terj. Sigit Prawoto*. Yogyakarta: Familia, 2012.

- Singarimbun, Masri, and Sofian Effendi. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES, 1995.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning, Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2005.
- Solechah. "Efektivitas Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran The Power Of Two And Four (Ptf) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan Dan Skala Peserta Didik Kelas Vii Smp Darul Ma'arif Banyuputih Ba." *Niversitatis Islam Negeri Walisongo Semarang*. UIN Walisongo Semarang, 2015. [https://www.scoutsecuador.org/site/sites/default/files/%5Bbiblioteca%5D/5.1 Conservacion de alimentos y Recetas sencillas.pdf%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx](https://www.scoutsecuador.org/site/sites/default/files/%5Bbiblioteca%5D/5.1%20Conservacion%20de%20alimentos%20y%20Recetas%20sencilas.pdf%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx).
- Suandika, I Komang Adi, I Nyoman Pasek Nugraha, and L.J.E. Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (2020): 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>.
- Suciati, Anak Agung Oka. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiic Sd Tunas Harapan Jaya Denpasar." *Widya Accarya: JURNAL Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra* 11, no. 2 (2020): 216–30. <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2010.
- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Edited by Tjun Surjaman. Cet. Ke 22. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sugiyono. "Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi," Ed.1 Cet.3. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukandi, Ujang. *Belajar Aktif Dan Terpadu: Apa, Mengapa Dan Bagaimana*. Surabaya: Duta Graha Pustaka, 2003.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. Cet. 7. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Syafnidawaty. "Model Pembelajaran Cooperative Learning." Universitas Rahardja, 2020. <https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>.
- Syah, Muhibbin. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Tata Laksana, 2012.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Uno, Hamzah B, and Muhammad Nurdin. *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- W Gulo. *Metodologi Penelitian*. Edited by Yovita Hardiwati. Jakarta: Gramedia

- Widiarjana Indonesia, 2002. <https://www.pdfdrive.com/buku-metodologi-penelitian-by-w-gulo-d55724653.html>.
- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 155–62. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/scaffolding%0APENGARUH>.
- Wibowo, Pandu Adi. "Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Permainan Futsal Melalui Metode Tgt Pada Siswa Kelas X Di Sma Selamat Pagi Indonesia Kota Batu." *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)* 1, no. 2 (2018): 14–23. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v1i2.164>.
- Yudianto, Wisnu D, Kamin Sumardi, and Ega T Berman. "Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK." *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1, no. 2 (2014): 323–30. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA