

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Sintiya¹, Ulfa Putri Hasyimiyah Q², Ilyas Rifa'i³

^{1,2}STAI Siliwangi Bandung

³UIN Sunan Gunung Djati Bandung

*Correspondence: hasyimiyahqissa@gmail.com



DOI: 10.59908/islamica.v7i1.79

Abstract: This study aims to analyze the implementation of moral creed learning, supporting factors, inhibitions and the results of using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in Akidah Akhlak learning at Madrasah Aliyah Nurul Falah. This research uses a descriptive qualitative approach, with a review of documents. This study concluded, that the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model showed a fairly effective assessment in increasing student learning activity, where based on the test results distributed to students, the average test result was 94, the highest score was 100, and the lowest score was 85, which obtained a complete score of 15 students and 3 students who obtained incomplete scores.

Keywords: *models, cooperative learning, moral beliefs*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak, faktor pendukung, penghambat dan hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Falah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan penelaahan dokumen. Penelitian ini menyimpulkan, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan penilaian yang cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, di mana berdasarkan hasil tes yang disebarkan kepada siswa diperoleh rata-rata hasil tes adalah 94, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah yaitu 85, yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 15 siswa dan 3 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas.

Kata kunci: *model, pembelajaran kooperatif, akidah akhlak*

Pendahuluan

Kurikulum 2013 menuntut adanya keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah Kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Di mana siswa dituntut untuk faham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun serta sikap disiplin yang tinggi dan sebagai penyempurna kurikulum yang sebelumnya (Poerwati & Amri, 2013).

Tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk membentuk manusia seutuhnya, dalam arti berkembangnya potensi-potensi individu secara berimbang, optimal, dan terintegasi (Made Pidarta, 2009). Adapun tujuan

pendidikan yang terkandung dalam firman Allah SWT Q.S. Al-Mujaadilah ayat 11 :

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

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. Al-Mujaadilah : 11) (Kementerian Agama RI, 2019)



Hadist dari Ibnu Mas'ud Rasulullah SAW bersabda dikutip dari Abu Daud sebagai berikut:

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ

“Dari Ustman Bin Affan R.A berkata, Rasulullah SAW bersabda: “sebaik-baiknya kamu adalah orang yang belajar Al-Qur’an dan mengamalkannya”. (Abu Daud, 2012)

Berdasarkan ayat al-Qur’an dan Hadist yang telah disampaikan, maka pendidik harus selalu kreatif dalam mencari dan menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik (Slameto, 2003). Sebagaimana yang dikatakan oleh Rusman bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum baru (rencanan pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain” (Rusman, 2013).

Sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Metode pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok). Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktivitas ini adalah metode pembelajaran kooperatif (Karwono & Belaja, 2010).

Sependapat dengan pendapat di atas, Solihatin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif diartikan sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan dipengaruhi oleh

setiap anggota kelompok itu sendiri (E. Solihatin, 2012). Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Berkenaan dengan metode tersebut kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya.

Pembelajaran Akidah Akhlak saat ini, diharapkan seorang guru mampu menggunakan model-model pembelajaran yang semakin berkembang. Karena banyak di antara peserta didik yang sekolah di Madrasah Aliyah mengeluh bahwa pelajaran Akidah Akhlak itu menjenuhkan karena selalu di berikan ceramah saja sehingga peserta didik malas untuk membaca apa lagi menerapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Nurul Falah Kota Cimahi, selama proses pembelajaran guru masih banyak menggunakan metode ceramah tentang materi yang disampaikan. Aktivitas yang terjadi kepada siswa hanyalah mendengar dan melihat saat pembelajaran berlangsung, sehingga kondisi kelas terlihat monoton. Banyak alasan perlunya siswa belajar mata pelajaran Akidah Akhlak berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi bahwa kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Falah disebabkan beberapa hal diantaranya: Pertama, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran; Kedua, siswa menganggap pelajaran akidah akhlak itu tidak penting;

Ketiga, siswa tidak berani bertanya ketika ada materi yang belum paham; Kelima, apabila diberikan tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan dan sebagiannya lagi hanya mencontoh; Keenam, siswa kurang terlibat langsung pada saat proses pembelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat ditinjau bahwa hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak masih banyak yang rendah atau tidak tuntas. Tingkat ketuntasan yang rendah ini dikarenakan kurangnya minat siswa pada mata pelajaran akidah akhlak bisa disebabkan dari metode yang membosankan yang digunakan guru tidak cocok dengan demikian siswa enggan untuk belajar akidah akhlak. Sehingga, masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar secara maksimal seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran, aktivitas yang dilakukan siswa masih rendah salah satu contohnya sering kali ketika diberi kesempatan bertanya siswa hanya diam, padahal siswa belum paham dengan materi yang dibahas.

Berdasarkan beberapa penelitian yang terdahulu, pembahasan tentang Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) di Sekolah atau Madrasah untuk mata pelajaran tertentu khususnya Aqidah Akhlak masih jarang. Sebagai bahan perbandingan ada beberapa penelitian yang hampir sama tapi dengan metode yang berbeda, yaitu penelitian Ike Nataliasari tentang Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di sekolah menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional (Ike Nataliasari, 2014). Penelitian Eva Mulyani menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif

penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap pemahaman matematik peserta didik dan sikap peserta didik terhadap matematik setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Facilitator and Explaining menunjukan sikap yang positif (Eva Mulyani, 2016). Adanya suatu pembelajaran yang lebih tepat dan menarik perlu dilaksanakan, di mana siswa dapat belajar secara kooperatif, dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, mengemukakan pendapat dan interaksi siswa lebih meningkat (Abdi & Hasanuddin, 2018). Fitriani dan Wuryandari menyatakan bahwa kerjasama setiap siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa itu sendiri (Fitriani & Wuryandari, 2019).

Selanjutnya penelitian Veni Ramadhani Kamil et al., menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TPS dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional (Kamil et al., 2021). Begitu juga dengan penelitian Darmawan Harefa, menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw memengaruhi kemampuan pemahaman konsep belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap masalah belajar siswa serta mampu menyelesaikan masalah (Darmawan Harefa, 2022).

Adapun pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terlihat dengan diterapkannya model kooperatif tipe TGT, sehingga siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan keterlibatan siswa dalam

menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), materi yang akan dibahas akan mudah difahami dan diingat dalam pemikirannya dan pembelajaran yang harus dikuasai siswa akan mudah diterimanya. Karena itu, dengan adanya metode dalam pengajaran, khususnya pembelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan di harapkan pemahaman siswa akan pembelajaran akan lebih ditingkatkan.

Metodologi

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif analisis (Nasrudin, 2020). Data yang telah dihimpun selanjutnya disusun untuk kemudian disimpulkan secara objektif (Suerjono Sukanto dan Sri Mamudji, 2009). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi terkait Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) khususnya pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Falah Kota Cimahi.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran Akidah Akhlak Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Berdasarkan hasil temuan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan oleh guru sebagai berikut:

Pertama, menjelaskan materi pembelajaran yaitu perilaku licik, tamak, zhalim, dan diskriminasi. Setelah menjelaskan materi tersebut dilanjutkan bertanya terkait materi tersebut kepada peserta didik; *Kedua*, membagi siswa menjadi berkelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Dan dilanjutkan untuk mengerjakan soal TGT yang diberikan dan berdiskusi tentang materi perilaku licik, tamak, zhalim, dan diskriminasi; *Ketiga*, mengajak siswa untuk bermain game dimana gamennya berupa tepuk tangan pagi,

siang, dan malam gunanya untuk melatih konsentrasi siswa dan agar tidak jenuh ketika pembelajaran; *Keempat*, mengajak siswa untuk tournament kelompok. Kemudian siswa diminta untuk mengumpulkan skor dan siapa yang dapat menjawab pertanyaan serta kelompok dengan skor tinggi menjadi pemenangnya. Di mana membuat media kertas di papan tulis yang berisi beberapa pertanyaan untuk 4 kelompok yang harus dikerjakan secara estafet/bergiliran dengan anggota kelompok untuk mengisinya; *Kelima*, setelah dilakukannya tournament dan menghitung poin dari semua kelompok yang sudah bertanding, kelompok yang meraih kemenangan tournament dan mendapatkan poin tertinggi mendapatkan penghargaan.

Temuan tersebut sesuai dengan konsep Slavin sebagaimana yang ditulis oleh Agus dalam Sintaks tentang metode tahap-tahap pembelajaran Teams Games Tournament yaitu sebagai berikut (Agus Hariyanto, 2019):

Pertama, tahap penyajian kelas (*Class precentation*) guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran awal; *Kedua*, belajar dalam kelompok (*Teams*) yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin dan etnis; *Ketiga*, permainan (*games*) di mana guru memiliki peran penting misalnya melakukan permainan yang menyenangkan seperti memberi pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik; *Keempat*, pertandingan (*tournament*) yang terdiri dari beberapa kelompok untuk bertanding bertujuan untuk mengetahui dan memahami sejauh mana materi yang telah mereka pahami, sehingga materi yang perlu dipahami adalah materi yang telah di diskusikan oleh masing-masing kelompok; *Kelima*, penghargaan kelompok (*teams recognition*). Di mana Tim yang menunjukkan kinerja yang paling baik akan mendapatkan sebuah penghargaan. Maka pemberian

penghargaan terhadap kelompok yang mengumpulkan skor/nilai yang tertinggi. Pemberian penghargaan ini diharapkan agar memicu semangat yang lebih tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil temuan dan konsep dapat dipahami adanya kesamaan antara temuan di lapangan dengan konsep milik Slavin pada sintaks-sintaks model pembelajaran Teams Games Tournament.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan temuan yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Falah yang dilakukan oleh guru terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Adapun faktor pendukungnya yaitu proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, motivasi belajar lebih tinggi, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit.

Termuan tersebut sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Susanna dalam jurnal Lantanida yang berjudul "Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar" tentang faktor pendukung model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu (Susanna, 2017) : Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; Dapat menguasai materi secara mendalam dengan waktu yang sedikit; Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa; Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; Motivasi belajar lebih tinggi; Hasil belajar lebih baik; Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Berdasarkan hasil temuan dan konsep, dapat dipahami adanya kesamaan antara temuan di lapangan dengan konsep milik Susanna dalam jurnal Lantanida yang berjudul "Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar" tentang faktor pendukung model pembelajaran Teams Games Tournament.

Sedangkan faktor penghambat penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu terkendala dalam mengkondisikan waktu, terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok, terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok. Berikut ini lebih jelasnya faktor penghambat penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Akidah Akhlak :

Pertama, terkendala dalam mengkondisikan waktu, sebab terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan secara berurutan mulai dari penyajian kelas, diskusi kelompok untuk siswa, games dan tournament, tahap yang memakan banyak waktu adalah ketika berdiskusi kelompok dan tournament karna disetiap kelompok ketika tournament guru memberi jeda kepada setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan sehingga waktu yang dibutuhkan masih kurang. Dalam penggunaan model pembelajaran TGT tidak bisa dilaksanakan dalam waktu singkat. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament terdapat kendala seperti kekurangan waktu untuk proses pembelajaran (Agus Hariyanto, 2019). Solusi terhadap kendala ini adalah guru harus memperhatikan kembali alokasi waktu di setiap tahap metode pembelajaran Teams Games Tournament.

Kedua, terdapat siswa yang tidak mengikuti diskusi kelompok. Di mana ketika diskusi terdapat siswa yang bercanda dan tidak ikut proses berdiskusi dalam kelompok.

Hal ini sesuai dengan teori dari Tukiran Tandierja bahwa dalam penggunaan model pembelajaran TGT terdapat kendala seperti tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya (Agus Hariyanto, 2019). Solusi terhadap kendala ini adalah dengan guru harus bisa mengawasi siswa yang tidak ikut dalam diskusi kelompok lalu ditegur dan diarahkan.

Ketiga, terdapat siswa yang belum terbiasa dengan diskusi kelompok. Di mana siswa yang merasa dirinya pintar masih enggan untuk berdiskusi kelompok dengan siswa yang berkemampuan kurang jadi soal TGT tersebut dikerjakan bersama teman akrabnya yang kebetulan satu kelompok jadi teman yang lainnya dibiarkan tidak dimintai berdiskusi bersama. Hal ini sesuai dengan teori dari Suarjana bahwa dalam penggunaan metode pembelajaran TGT terdapat kendala seperti masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lain. Solusi terhadap kendala ini adalah dengan guru harus memberikan pembiasaan kepada siswa untuk bisa bekerja secara kelompok, karena dengan belajar secara kelompok dapat meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab dan kekompakan. Solusi ini didukung dari jurnal Ega Sandra untuk mengatasi permasalahan tersebut tugas guru membimbing dengan baik siswa mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya (Sandra et al., 2022).

Hasil Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Temuan data penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diperoleh berdasarkan tabel hasil tournament akidah akhlak cukup baik dilakukan di Madrasah Aliyah Nurul Falah. Nilai hasil yang diperoleh siswa rata-rata

diatas KKM. Berikut hasil tes tournament pembelajaran akidah akhlak menggunakan model pembelajaran TGT di kelas X MA Nurul Falah :

Tabel
Hasil Tes Tournament Akidah Akhlak

No.	Kel.	Pemain	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	TT
1	1	Ali Tri Andriansyah	90	v	
2	1	Bunga Sintiyani	85	v	
3	1	Dafa Muhamad Akbar	95	v	
4	1	Faiz Rifa'i	100	v	
5	2	Lola Aminarti	-		v
6	2	Meylinda Nur Handini	90	v	
7	2	Muhamad Ridwan Maulana	-		v
8	2	Riskawati	100	v	
9	3	Sulistiawati Nuraini	90	v	
10	3	Szifa Tri Rahman	100	v	
11	3	Udan Solehudin	-		v
12	3	Wina Lestari	90	v	
13	3	Ya Maulana Ahmad	95	v	
14	4	Yuni Badriah Firdaus	100	v	
15	4	Nina Amalia	85	v	
16	4	Daffa Taufiqurrahman	100	v	
17	4	Putra Rizki	95	v	
18	4	Fathinah Isna Zahirah	95	v	
Rata-Rata				94	

Berdasarkan hasil tes yang disebarakan kepada siswa kelas X diperoleh informasi bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran akidah akhlak menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa serius dalam mengikuti proses pembelajaran selama ini. Secara visual terlihat jelas bahwa hasil tes siswa mengalami peningkatan.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Perubahan tersebut diartikan tingkah laku dalam peningkatan dan pengembangan yang lebih dibandingkan sebelumnya. Menurut Dimiyati juga mengatakan "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar

diakhiri dengan proses evaluasi belajar (Dimiyati, 2010).

Menurut Wina Sanjaya bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi sesuatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa menerima pengalaman belajar sebagai tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan kompetensi dasar yang didalamnya terdapat indikator-indikator yang dapat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam bentuk tes evaluasi pembelajaran (Wina Sanjaya, 2008).

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses belajar Siswamemperoleh pengetahuan yang dapat mengubah tingkah laku terhadap siswa.

Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir. Seorang guru yang mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang terarah pada latihan-latihan berfikir kritis siswa, seperti model-model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) akan sangat mendukung perubahan kemampuan berfikir siswa (Aunurrahman, 2015).

Menurut Muhibbin Syah, pada umumnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Berikut ini beberapa pendapat tentang faktor-faktor yang memengaruhi

hasil belajar siswa dibedakan menjadi 3 macam, yaitu: Faktor Internal (faktor dari dalam siswa) yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa; Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa; dan Faktor pendekatan (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Sebagaimana pendapat yang telah dikemukakan, bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari dalam diri siswa baik jasmani (fisik) maupun rohani siswa dan faktor dari luar yaitu berupa kondisi lingkungan baik keluarga, sekolah dan masyarakat yang ada di sekitar siswa itu tinggal. Faktor-faktor yang telah disebutkan di atas juga sangat mempengaruhi keberhasilan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa.

Berdasarkan hasil temuan dan konsep dapat dipahami adanya kesamaan antara temuan di lapangan dengan konsep milik Muhibbin Syah dalam buku Psikologi Belajar tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Simpulan

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah Nurul Falah kota Cimahi menunjukkan cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Di mana nilai rata-rata hasil tes adalah 94, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah yaitu 85 siswa, yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 15 siswa dan 3 siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas karena tidak masuk sekolah. Peningkatan tersebut merupakan peningkatan yang dapat dikatakan lumayan baik. Hal ini

mengindikasikan bahwa siswa serius dalam mengikuti proses pembelajaran selama ini.

Referensi

- Abdi, M., & Hasanuddin, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i2.4778>
- Abu Daud. (2012). *Sunan Abu Daud*. Dar Al Kitab Al Arrobi.
- Agus Hariyanto. (2019). *Teams Games Tournamenr (TGT) & JIGSAW Melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.
- Aunurrahman. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Darmawan Harefa. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325–332. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Dimiyati, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- E. Solihatin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Bumi Aksara.
- Eva Mulyani. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Pemahaman Matematik Peserta Didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v2i1.151>
- Fitriani, K., & Wuryandari, W. (2019). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kerjasama Siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 80–88.
- Ike Nataliasari. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTS. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1).
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025–6033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1744>
- Karwono, & Belaja, H. M. (2010). *Pembelajaran Serta Pemanfaatan Ilmuilmu Agama Islam*. Institut Pesantren Kh. Abdul Chalim.
- Kementerian Agama RI. (2019). "Alquran dan Terjemahnya." Al-Mizan Publishing House.
- Made Pidarta. (2009). *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah*. Rineka Cipta.
- Nasrudin, N. (2020). Upaya Penyelesaian Sengketa Pada Sektor Bisnis Pariwisata Di Tengah Pandemi Covid 19. *ADLIYA: Jurnal Hukum Dan Kemanusiaan*, 14(1), 81–100. <https://doi.org/10.15575/adliya.v14i1.8564>
- Poerwati, L. E., & Amri, S. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum Pendidikan Agama Islam SMP/MTs*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Suerjono Sukanto dan Sri Mamudji. (2009). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat (Cet. 11)*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>

Wina Sanjaya. (2008). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana.