



**IMPLEMENTASI MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENGATASI
MASALAH KEAKTIFAN PADA
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS XI DI MA DARUSSALAM
SUBAH BATANG**



AISYAH MAULIDATUL MUMTAZ
NIM. 2121214

2025

**IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM*
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENGATASI
MASALAH KEAKTIFAN PADA PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK KELAS XI DI MA DARUSSALAM
SUBAH BATANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

AI SYAH MAULIDATUL MUMTAZ
NIM. 2121214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM*
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENGATASI
MASALAH KEAKTIFAN PADA PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK KELAS XI DI MA DARUSSALAM
SUBAH BATANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

AI SYAH MAULIDATUL MUMTAZ
NIM. 2121214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Maulidatul Mumtaz

NIM : 2121214

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : **Implementasi Model Kooperatif Tipe
Team Games Tournament untuk Mengatasi
Masalah Keaktifan pada Pembelajaran
Akidah Akhlak Kelas XI di MA
Darussalam Subah Batang**

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 8 Oktober 2025

Yang menyatakan,



AISYAH MAULIDATUL MUMTAZ

NIM. 2121214

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr/sdri. Aisyah Maulidatul Mumtaz

Kepada Yth.

Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid **Pekalongan**

c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Aisyah Maulidatul Mumtaz

NIM : 2121214

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : **IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENGATASI
MASALAH KEAKTIFAN PADA PEMBELAJARAN
AKIDAH AKHLAK KELAS XI DI MA DARUSSALAM
SUBAH BATANG**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 1 Oktober 2025

Pembimbing,



H. M. Yasin Abidin, M.Pd.

NIP. 196811241998031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: tik.uingsulur.ac.id email: tik@uingsulur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : AISYAH MAULIDATUL MUMTAZ

NIM : 2121214

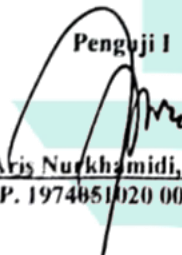
Program Studi: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENGATASI MASALAH
KEAKTIFAN PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS XI DI MA DARUSSALAM SUBAH BATANG

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 22 Oktober 2025 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Aris Nurkhamidi, M.Ag.
NIP. 1974051020 0003 1 001

Penguji II


H. Agus Khumaedy, M.Ag.
NIP. 19680818 1999031 003

Pekalongan, 22 Oktober 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. M. Alisjah, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye

ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika hamzah (ء) terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal

rangkap atau diftong. Vokal tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ اَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas

و	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas
---	-------------------	---	------------------------

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Ta Marbūṭah*

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fatḥah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعَمَ : *nu'imakh*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ber-tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلِيٍّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٍّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qur'ān*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt Fī 'Umūm al-Lafz lā bi khuṣūṣ al-sabab

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : dīnullāh

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf

tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

• وَاعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا^ط

“Berpegang-teguhlah kamu semuanya pada tali (agama) Allah, janganlah bercerai berai.”
(QS. Ali ‘Imran: 103)

Persembahan

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan *Alhamdulillahirabbil’alamin* sebagai ungkapan terima kasih kepada Allah SWT. atas segala petunjuk, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik. Penulis juga mempersembahkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarganya, dengan harapan memperoleh syafaat beliau di dunia hingga akhirat. Berkat doa dan dukungan yang menjadi sumber semangat yang luar biasa, penulis mendedikasikan skripsi ini kepada:

1. Penulis dengan penuh hormat menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada Bapak Mu’aji dan Ibu Umi Dharniati atas doa yang tak henti dipanjatkan, dukungan, dorongan semangat, serta kasih sayang dan cinta yang tulus, serta pengorbanan yang telah kalian berikan sepanjang perjalanan hidup penulis. Tanpa bimbingan dan cinta dari kalian, penulis tidak mungkin dapat mencapai tahap ini tanpa adanya peran dan dukungan bapak dan ibu. Semoga karya skripsi ini dapat menjadi wujud nyata dari semua nilai serta pelajaran yang telah bapak dan ibu tanamkan dalam diri penulis.
2. Adik penulis yang tersayang, Ria Maya Fransisca Ajie, nenek, dan dan seluruh anggota keluarga penulis.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala doa, dukungan, dan dorongan semangat yang telah diberikan.

3. Dosen Pembimbing Skripsi penulis, Bapak H. Mohammad Yasin Abidin, M. Pd. Terima kasih telah membimbing penulis dan sudah meluangkan waktu untuk membimbing penyelesaian skripsi penulis ditengen kesibukan beliau.
4. Kepada seluruh dosen serta staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, penulis menyampaikan terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan inspirasi yang telah diberikan, serta atas pelayanan yang senantiasa diberikan dengan penuh dedikasi.
5. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah menjadi wadah penulis menimba ilmu, bertumbuh, dan meraih mimpi.
6. Keluarga kedua saya. Fina Mawadah, Evva Aini, Ayu Fadhillah, Nur Ika Sukmawati, Desy Fitriyani, Tri Achyati Lestari, dan Mutia Nurfalasyifa. Terima kasih atas kehadiran kalian yang tak ternilai, dukungan tanpa henti, dan semangat yang selalu menginspirasi penulis. Semoga kita selalu saling mendukung dan terus melangkah bersama meraih impian masing-masing. Kalian adalah bagian yang tak terpisahkan dari perjalanan ini.
7. Diri saya sendiri, Aisyah Maulidatul Mumtaz. Terima kasih atas ketekunan dan dedikasi yang telah ditunjukkan dalam menghadapi berbagai tantangan dan rintangan. Penulis bangga bisa terus melangkah maju meskipun terkadang ada momen keraguan yang berhasil diatasi, merasa lelah dan putus asa. Semoga penulis selalu ingat untuk menghargai setiap langkah

dalam perjalanan ini dan terus berkomitmen untuk belajar dan berkembang.



ABSTRAK

Mumtaz, Aisyah Maulida. (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Mengatasi Masalah Keaktifan pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MA Darussalam Subah Batang. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: H. M. Yasin Abidin, M.Pd.

Kata Kunci: Implementasi, *Team Games Tournament*, Keaktifan, Akidah Akhlak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Menurut hasil kajian pustaka yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menghadapi masalah dalam hal keaktifan, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Sebagai solusi, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi masalah keaktifan siswa, mengetahui kondisi keaktifan siswa saat model tersebut diterapkan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada model TGT.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *field research* (penelitian lapangan) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara langsung, serta dokumentasi. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan metode triangulasi sumber dan teknik. Sementara itu, teknik analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi masalah keaktifan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MA Darussalam Subah Batang berjalan

dengan baik, yang dibuktikan dengan implementasi dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), dan tahap evaluasi. Keadaan keaktifan siswa pada saat penerapan model TGT menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan indikator-indikator keaktifan siswa. Yang dibuktikan dengan dari 28 siswa terdapat 25 siswa yang telah memenuhi semua indikator keaktifan yaitu indikator perhatian (memperhatikan penjelasan guru), interaksi dengan guru (bertanya kepada guru), interaksi dengan sesama siswa (tanya jawab, bekerjasama, dan berdiskusi), dan mengemukakan pendapat (mempresentasikan hasil diskusi). Adapun untuk kelebihanannya yaitu dapat mengatasi masalah keaktifan dan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangannya yaitu kebutuhan akan waktu atau jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT. Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat, petunjuk, serta bantuan-Nya. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Mengatasi Masalah Keaktifan pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MA Darussalam Subah Batang" dengan baik. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu bentuk pemenuhan tugas akademik sekaligus merupakan salah satu persyaratan penting dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis dengan segenap hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi, bimbingan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini secara khusus ditujukan kepada pihak-pihak terhormat berikut:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak H. Mohammad Yasin Abidin, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh dedikasi telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan arahan serta bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak M. Adin Setyawan, M. Psi. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peneliti selama masa studi.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan yang selalu membantu dan membimbing mahasiswanya dengan penuh dedikasi.
7. Bapak Romadi, M. Pd. selaku Kepala Madrasah Aliyah (MA) Darussalam Subah Batang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak A. Tohir, S. Pd. I. selaku guru Akidah Akhlak kelas XI MA Darussalam Subah Batang.
9. Seluruh Guru, Staf, dan siswa kelas XI S 2 MA Darussalam Subah Batang.
10. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus. Bantuan yang diberikan sangat berarti, meskipun tidak memungkinkan untuk disebutkan satu per satu, penulis tetap menghargai setiap peran dan kontribusi yang telah mendukung terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun dari berbagai. Semoga Allah SWT. senantiasa membalas segala kebaikan yang sudah diberikan, dan semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun para pembaca. *Aamiin, ya Rabbal 'Alamin.*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	xii
ABSTRAK.....	xv
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Deskripsi Teori	10
2.1.1. Implementasi Pembelajaran.....	10
2.1.2. Model Kooperatif	17
2.1.3. Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	20
2.1.4. Keaktifan Belajar Siswa	23
2.1.5. Akidah Akhlak.....	23
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
2.3. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Desain Penelitian	33
3.2. Fokus Penelitian	34
3.2.1. Objek Penelitian	34

3.2.2.	Subjek Penelitian.....	34
3.2.3.	Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.3.	Data dan Sumber Data	35
3.3.1.	Data.....	35
3.3.2.	Sumber Data	36
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1.	Observasi	37
3.4.2.	Wawancara	38
3.4.3.	Dokumentasi.....	39
3.5.	Teknik Keabsahan Data.....	40
3.5.1.	Triangulasi Sumber	41
3.5.2.	Triangulasi Teknik.....	41
3.6.	Teknik Analisis Data	42
3.6.1.	Pengumpulan Data.....	42
3.6.2.	Kondensasi Data	43
3.6.3.	Penyajian Data.....	44
3.6.4.	Penarikan Kesimpulan.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil Penelitian.....	46
4.1.1	Sejarah MA Darussalam Subah.....	46
4.1.2	Identitas MA Darussalam Subah	48
4.1.3	Visi dan Misi MA Darussalam Subah	49
4.1.4	Struktur Organisasi MA Darussalam Subah Tahun Pelajaran 2024/2025.....	50
4.1.5	Data Guru dan Siswa MA Darussalam Subah	51
4.1.6	Implementasi Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> untuk Mengatasi Masalah Keaktifan pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MA Darussalam Subah Batang..	52
4.1.7	Keaktifan Siswa saat Melaksanakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang.....	64

4.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang.....	68
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Implementasi Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> untuk Mengatasi Masalah Keaktifan dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang.....	70
4.2.2 Keaktifan Siswa saat Melaksanakan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang	78
4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang	81
BAB V PENUTUP	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Guru MA Darussalam Subah TP 2024/2025	51
Tabel 4.2 Data Siswa MA Darussalam Subah TP 2024/2025	51
Tabel 4.3 Data Keaktifan Siswa.	65



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	32
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Modul Ajar
- Lampiran 4 Pedoman Observasi
- Lampiran 5 Pedoman Wawancara
- Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 7 Hasil Observasi
- Lampiran 8 Hasil Wawancara
- Lampiran 9 Transkrip Dokumentasi
- Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 13 Blanko Bimbingan



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang membentuk siswa agar berkembang menjadi pribadi yang terampil, mandiri, tangguh, kreatif, inovatif, serta memiliki sikap profesional. Dengan menyadari betapa pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, Islam sebagai agama *rahmatan lil 'alamin* memberikan perhatian besar terhadap perkembangan pendidikan demi keberlangsungan hidup umat manusia (Baharun, 2016:57). Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter serta kepribadian siswa, khususnya dalam lingkup Pendidikan Islam (Faizah, 2022:1288). Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk membekali siswa agar mampu meyakini, memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam melalui proses bimbingan, pengajaran, dan pembiasaan (Dedi, 2017:267). Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah mencakup empat mata pelajaran, yakni Fikih, Qur'an Hadits, Sejarah Kebudayaan Islam, serta Akidah Akhlak.

Salah satu upaya untuk terciptanya interaksi antara guru dan siswa adalah dengan melalui penerapan model pembelajaran (Ramadhani et al., 2022:97). Menurut Norsandi dan Sentosa, model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang tersusun secara sistematis untuk menggambarkan cara pelaksanaan interaksi dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Norsani & Sentosa, 2022: 127). Sementara itu, Abas Asyafah berpendapat bahwa model pembelajaran

berperan sebagai pedoman kerja yang meliputi penerapan berbagai pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, yang digunakan sejak tahap perencanaan hingga evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung (Asyafah, 2019: 22). Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Susiba, dalam konteks Akidah Akhlak, penggunaan model pembelajaran sangat penting. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, model pembelajaran memiliki peranan yang tidak kalah pentingnya dengan komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan model pembelajaran dalam menyampaikan pelajarannya. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu dalam usaha mencapai tujuan pendidikan. Kedudukan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan (Susiba, 2020: 56).

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok, berbeda dari pembelajaran kelompok atau kerja kelompok, di mana siswa bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajaran, dengan guru bertindak semata-mata sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dipandangan semestinya menjadi model pembelajaran yang mampu menghasilkan hasil optimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik untuk

diterapkan adalah *Team Games Tournament (TGT)*, yang nantinya dapat mendorong partisipasi dari siswa (Ali, 2021:249). Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, keterampilan sosial, sikap saling percaya, serta kemampuan bekerja sama, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Pada tahun 1972, David Devries dan Keith Edward memperkenalkan serta menerapkan model TGT, kemudian mendapat pengembangan serta penyempurnaan oleh Devries bersama Slavin pada 1978 (Utami, 2018:81). Model TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur permainan dengan kompetisi. Siswa dibagi menjadi beberapa tim dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran. Model ini merupakan komponen dari strategi pembelajaran yang dirancang guna mengembangkan kemampuan kognitif siswa (Suprpta, 2020:243).

Walaupun model TGT telah diperkenalkan sejak tahun 1972, model ini tetap relevan dan layak diterapkan dalam kurikulum Merdeka Belajar karena tujuan dasarnya selaras dengan tuntutan pendidikan masa kini. Model ini mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan interaksi antarsiswa, hal tersebut merupakan unsur penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks Merdeka Belajar, di mana siswa dituntut untuk berinisiatif dalam proses belajar, model TGT memberikan ruang bagi mereka untuk saling berbagi pengetahuan, belajar bersama, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama (Rahayu et al., 2024:370). Dengan kata lain, meskipun dikembangkan pada masa yang berbeda,

model ini masih terbukti efektif dan dapat disesuaikan untuk menjawab kebutuhan serta perubahan dalam dunia pendidikan masa kini (Wijaya, 2022). Dengan memperhatikan berbagai permasalahan tersebut, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Berdasarkan observasi awal di MA Darussalam Subah, model pembelajaran yang diterapkan guru Akidah Akhlak kelas XI S 2 salah satunya ialah model *Team Games Tournament*. Hal ini menjadi alasan peneliti melakukan penelitian di MA Darussalam Subah. Hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Tohir, guru Akidah Akhlak kelas XI S 2 MA Darussalam Subah, menjelaskan alasan diterapkannya model TGT tersebut karena dilatarbelakangi dengan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penerapan model TGT dikemas kreatif oleh guru dan hasilnya siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa kelas XI S 2 juga menjelaskan bahwa penerapan model TGT membuat siswa merasa lebih aktif dan terlibat melalui interaksi dan kolaborasi dengan siswa lainnya dalam pembelajaran.

Fokus model TGT terletak pada keaktifan siswa yang diekspresikan melalui berkompetisi antar kelompok siswa melalui pengetahuan disampaikan melalui lisan maupun tulisan berdasarkan pertanyaan dari guru, sehingga tiap kelompok berusaha keras untuk memperoleh nilai terbaik. Model TGT menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta jauh dari kesan monoton. Melalui kombinasi permainan dan kompetisi, siswa tidak hanya merasa terlibat secara aktif, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga materi dapat dipahami dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan (Fauhah & Rosy,

2021:324). Melalui penerapan model ini, siswa diharapkan mampu lebih aktif berpartisipasi dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi Akidah Akhlak. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, model TGT juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral melalui permainan yang melibatkan diskusi dan kolaborasi antar siswa.

MA Darussalam Subah merupakan lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi yang berakhlak mulia. Sekolah ini memiliki visi untuk memadukan ilmu pengetahuan dengan nilai-nilai keagamaan. Alasan penelitian ini dilakukan di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang yaitu karena di Madrasah Aliyah (MA) sangat relevan mengingat peran penting lembaga pendidikan ini dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa di Indonesia. Dengan melakukan penelitian di MA juga dapat memberikan wawasan tentang efektivitas metode pengajaran, pengembangan kurikulum, serta dampak pendidikan agama terhadap perilaku dan sikap siswa (Solechan, 2023). Selain alasan-alasan di atas, bahwasannya di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang juga terdapat pembelajaran Akidah Akhlak yang dalam kegiatan belajar mengajarnya masih rendah dan membutuhkan metode pembelajaran yang tepat agar bisa membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. MA Darussalam Subah Kabupaten Batang telah menghasilkan berbagai prestasi, baik dalam bidang akademik maupun non akademik, serta menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang tetap aktif hingga saat ini.

Kemudian, alasan peneliti tertarik memilih model TGT adalah karena dalam model ini setiap anggota kelompok memperoleh tugas dan tanggung jawab, baik

secara individu maupun dalam kerja kelompok. Dengan menerapkan model TGT juga dapat mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga kegiatan belajar tidak hanya didominasi oleh guru. Di samping itu, melihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, dan Muhammad Aditya Firdaus telah menyimpulkan model pembelajaran TGT berkontribusi dalam membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran (Alawiyah et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai "Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Mengatasi Masalah Keaktifan pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MA Darussalam Subah Batang".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka beberapa permasalahan utama dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, yang selanjutnya akan menjadi fokus analisis dan pembahasan dalam penelitian ini. Berikut beberapa identifikasi masalahnya:

1. Siswa kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.
4. Kurangnya interaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tetap terarah dan tidak melebar dari pembahasan yang dimaksudkan, maka

penelitian ini membatasi ruang lingkup yaitu implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk mengatasi masalah keaktifan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI MA Darussalam Subah Batang. Aspek yang difokuskan pada penelitian ini adalah agar guru di MA bisa lebih variatif dalam memilih metode pembelajaran yang diterapkan untuk proses pembelajaran supaya siswa bisa lebih aktif dan minat belajar siswa semakin tinggi.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi fokus kajian, yaitu:

1. Bagaimana implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang?
2. Bagaimana keaktifan siswa saat melaksanakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang?
3. Apa kelebihan dan kekurangan implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Batang?

1.5 Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang.
2. Untuk mendeskripsikan keaktifan siswa saat melaksanakan model kooperatif tipe *Team Games*

Tournament dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang.

3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah Kabupaten Batang.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna memberikan tambahan informasi kepustakaan dan referensi serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Akidah Akhlak tingkat SLTA.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Diharapkan mampu mendorong penerapan pembelajaran yang bersifat kontekstual, interaktif, dan kolaboratif, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MA.
- 2) Dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap tingkat pemahaman Akidah Akhlak siswa di MA.

b. Bagi Siswa

- 1) Menjadikan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.
- 2) Siswa dapat semakin memahami materi yang disampaikan melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

c. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

- 1) Sebagai tolak ukur dalam pengembangan penelitian sebelumnya terhadap pembelajaran Akidah Akhlak yang akan lebih ditingkatkan selanjutnya.
- 2) Dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk pengetahuan referensi bermanfaat yang meningkatkan kualitas pendidikan.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan mengenai Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Mengatasi Masalah Keaktifan pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MA Darussalam Subah Batang dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah dilakukan dengan 3 tahap, diantaranya yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan dalam implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah yaitu guru membuat modul ajar. Lalu pada tahap pelaksanaan terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dan pada tahap evaluasi guru melakukan penilaian formatif pada siswa.
2. Keaktifan siswa pada saat implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah terbukti efektif membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran berdasarkan indikator-indikator keaktifan. Terdapat 25 siswa yang telah memenuhi semua indikator keaktifan yakni indikator perhatian (memperhatikan penjelasan guru), interaksi dengan guru (bertanya kepada guru), interaksi dengan sesama siswa (tanya jawab, bekerjasama dan diskusi), dan yang terakhir

mengemukakan pendapat atau ide (mempresentasikan hasil diskusi). Selanjutnya, 3 siswa lainnya hanya memenuhi 1 indikator keaktifan, yakni perhatian (memperhatikan penjelasan guru). Sedangkan pada 3 indikator lainnya (interaksi dengan guru; interaksi dengan sesama siswa; mengemukakan pendapat atau ide), 3 siswa tersebut masih kurang berperan. Para siswa telah memenuhi indikator-indikator keaktifan siswa tersebut berdasarkan dengan kemampuan atau cara dari masing-masing siswa.

3. Kelebihan dari implementasi model kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk mengatasi masalah keaktifan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah yaitu:

- a. Dapat mengatasi masalah keaktifan. Pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, serta memperkuat kompetensi siswa dalam berinteraksi melalui diskusi dan bekerja sama dengan teman sekelompok.

- b. Bisa membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Lalu untuk kekurangannya yaitu kebutuhan akan waktu atau jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian di MA Darussalam Subah tentang implementasi model kooperatif tipe TGT untuk mengatasi masalah keaktifan pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI S 2 di MA Darussalam Subah

Batang maka peneliti perlu menyampaikan beberapa saran sebagai sumbangan yang mungkin dapat dipertimbangkan dan diharapkan memberikan keuntungan bagi semua pihak terkait, terutama bagi MA Darussalam Subah, baik sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan, peningkatan kualitas pembelajaran, maupun pengembangan program pendidikan di masa mendatang. Adapun saran-saran tersebut yakni:

1. Diharapkan pihak madrasah mampu memperbaiki dan memaksimalkan sarana dan media pembelajaran yang dibutuhkan guru ketika menggunakan model pembelajaran agar proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta sarana pendukung bagi guru maupun siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Semua guru, khususnya guru Akidah Akhlak MA Darussalam Subah diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran apapun yang bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.
3. Apa pun metode yang diterapkan oleh guru, siswa diharapkan selalu menunjukkan semangat dan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini dengan lebih mendalam, baik melalui penerapan jenis penelitian yang berbeda maupun penggunaan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru serta memperkaya temuan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Nur, K., Nur, A., & Atikah, A. (2025). Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 298-306. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1>.
- Ainiyah, Q., Noor, F., & Eka, Y. F. D. (2022). Konsep Implementasi Pembelajaran Tafsir Amaly Dan Kaitannya Dengan Pemahaman Ayat Tentang Fikih. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 72-85.
- Alawiyah. A., Jijim. S., & Muhammad. A. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 149.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1), 248-249.
- Alqudsi, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP

Muhammadiyah Purwojati. *Skripsi*.
Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saefuddin
Zuhri Purwokerto.

- Armidi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(6), 214-220.
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Baharun, H. (2016). Pemikiran Pendidikan Perspektif Filsuf Muslim (Kajian Kritis Terhadap Pemikiran Muhammad Abduh Dan Muhammad Iqbal). *Jurnal At-Turas*, 3(1), 57.
<https://doi.org/10.33650/at-turas.v3i1.182>
- Cipta, H. (2023). *Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model As a Solution to Improve Mathematics Learning Outcomes Integer Calculation Operation Material in Grade VI Students of Al-Azhar Bekasi Elementary School*. *As-Sabiqun*, 5(6), 1605.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4049>
- Devasyah, M. D. & Erman. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Materi Kinematika Gerak Lurus. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 11(2), 116-121.
- Ekaputra, F. (2023). *The Effectiveness of Team Games Tournament Assisted by Quizziz Application to*

Increase Student Learning Independence. Daengku Journal of Humanities and Social Science Innovation, 3(6), 976.
<https://doi.org/10.35877/454ri.daengku2134>

E. Mulyasa. (2010). *Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fadjarajani. S., Ely. S. R., Siti. P., & Fahrina. Y. L. (2020). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.

Fauhah, H. & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Fatimasari, T. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Fendiyanto, P. (2025). Analisis Kelengkapan dan Kesesuaian Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pada Pembelajaran Matematika SMPN 21 Samarinda. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 137-145.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i1.3719>

Fiantika, F. R., Mohammad, W., Sri, J., Leli, H., Sri, W., Erland, M., Jonata, Imam, M., Nur, H., Anita, M., Kusmayra A., Resty, N., Nuryami, & Lukman, W. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

- Fitri, R. & Kustanti, E. (2020). Hubungan Antara Efikasi Diri Akademik dengan Penyesuaian Diri Akademik pada Mahasiswa Rantau Dari Indonesia Bagian Timur di Semarang. *Jurnal Empati*, 7(2), 491-501.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2090>
- Hartanto, H. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224-3252.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Haryati. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Matematika. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- Haryoko, S., Bahartiar., & Fajar, A. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Hidayat, S., Ria, W., & Salsabila, M. (2022). Analisis Materi Pembelajaran Aqidah dalam Penguatan Aqidah Anak pada Anak Usia Dini SD. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 110-118.
- Hutagalung, F., Pasaribu, S. B., Hutabarat, P. S., & Turnip, H. (2025). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 3(1), 42-53.
<https://doi.org/10.59581/jpat-widyakarya.v3i1.4488>

- Kurniasih, I., Rohmatullah, R., & Ayyubi, I. (2023). Pengaruh Pendidikan Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Sosial. *Al-Mau Izhoh*, 4(2), 48. <https://doi.org/10.31949/am.v4i2.4626>
- Kurniawan, W. Y. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 9 Yogyakarta. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21-37. <http://dx.doi.org/10.36088/islamika.v3i1.917>
- Kusumawati, A. A. (2024). *Self Regulation* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Empati*, 13(3), 242-247. <https://doi.org/10.14710/empati.2024.45013>
- Labibah, K., & Marsofiyati. (2025). Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka. *Journal of Student Research*, 3(1), 181-190. <https://doi.org/10.55606/jsr.v3i1.3545>
- Lestari, A. L. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Cet III; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., A. Michael, H., & Johnny, S. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications, Inc.

- Moleong, L. J. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, vol 1 no 5, 450-457. <https://doi.org/10.59141/jiss.v1i05.76>
- Mukti, A., Nahar, S., & Fakrizal, F. (2022). *Model of Family Education in Modern Era: Hamka's Perspective on Al-Azhar's Tafsir*. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1079-1088. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2090>
- Munandar, A., Firmasari, N., Ad'ha, S., Wulandari, N., Apriansyah, R., Mutrikah, R., Mutma'innah, N., Desmawati, D., & Purnama, E. F. (2022). Perencanaan Evaluasi Program Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Ihsan Kota Jambi. *Journal Publicuho*, 7(4), 2209-2219. <https://doi.org/10.35817/publicuho.v7i4.583>
- Nadrah, N. (2023). *The Effectiveness of The Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Application on Physics Learning Outcomes of Students*. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 648-656. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harva Creative.
- Nengsih, D., Febrina, W., Maifalinda, Junaidi, Darmansyah, & Demina. (2024). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 8(1), 150-158.

- Norsandi, D. & Sentosa, A. (2022). Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–129. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Nurdiansyah, F., & Henhen, S. R. (2021). Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Purnama Berazam*, 2(2), 153-171. <https://doi.org/10.51742/ilkom.v2i2.342>
- Nurdin & Usman. (2011). *Implementasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Nurfajri, A. (2023). Hubungan Antara Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan *Self Control* Siswa MAN 2 Cilacap. *Ar-Rihlah Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 32-42. <https://doi.org/10.33507/ar-rihlah.v8i1.1198>
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur: EDU Pustaka.
- Nurjanah. (2021). Analisis Kepuasan Konsumen dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Usaha Laundry Bunda. *Jurnal Mahasiswa*, 1(1), 117-128.
- Paulu, I., Supu, L., Haka, N. A., Nuwa, L. N., Ilato, S., & Uno, W. A. (2023). "Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 14 Tilamuta". *MJP Journal of Education and Teaching Learning*, 1(2), 48-52. <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i2.35>
- Priansa, D, J. (2019). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rahayu, A. P., Nisak, H. K., Samuji, Wahib, A., & Besari, A. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Kolaboratif di Era digital: Studi Kasus Perguruan Tinggi Swasta Magetan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 368–379.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173 - 3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Rusman. (2012). *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, A., Dahlan, Ralph, A. N. T., Yudi, P., Willem, H. S., Supiyanto, & Anastasia, S. W. (2023). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV Angkasa Pelangi.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia.

- Setiawan, M. A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Kompetensi Alat Ukur pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sirfah, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Motivasi Belajar Terhadap Pembentukan Karakter Religius Siswa Di Mts Al-Munawwarah Dumai. *Jurnal Tamaddun Ummah*, 1(1), 1-13.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukirman, & Sri, T. M. (2022). *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*. Jombang: Kun Fayakun
- Sulung, U., Mohamad, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research*, 5(3), 110-116. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>
- Suharningsi. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Suhiroh, I. & Kurniawan, A. F. (2022). Hakikat dan Ruang Lingkup Kajian Multidisipliner Materi Aqidah Akhlak (Analisis Aqidah Akhlak Perspektif Agamis Normatif Dan Sosiologis).

Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan dan Hukum, 1(1), 20-29. 10.59818/jps.v1i1.243

Susiba. (2020). Metode Pembelajaran Akidah Akhlak MI/SD. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(1), 55-63. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.9004>

Tabrani & Muhammad, A. (2023). Model Pembelajaran *Cooperative Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 203. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12581>

Tiyas, S. W. (2024). Model Pembelajaran Inovatif: Trend Pembelajaran Jaman Sekarang. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11), 1-13. <https://doi.org/10.62281/v2i11.874>

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 210-228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>

Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 82-88. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>

Wahidin, A., Sarbini, M., Maulida, A., & Wangsadanureja, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia di Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 21-32. <https://doi.org/10.30868/Ei.V10i01.1203>

- Wasito, A., Ma'ruf, A., Fuadi, D., Rahmawati, L., & Fauziati, E. (2022). *Utilization of Visual Media in Thematic Learning in Elementary Schools. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 584-591. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53744>
- Widiada, I. (2020). Penerapan Model *Team Assisted Individualization* (TAI) pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, (3)2, 311. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.29068>
- Wijaya, D. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Two Stay Two Stray” Pada Pembelajaran Sifat Bangun Datar Sd*. Diakses pada 10 Februari 2025, dari <https://www.kompasiana.com/dhaniwijaya7621/639af4fa43b73e33c76e9cd2/penerapan-model-pembelajaran-tipe-two-stay-to-stray-pada-pembelajaran-sifat-bangun-datar-sd>

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Aisyah Maulidatul Mumtaz
 2. Tempat Tanggal Lahir : Batang, 25 Mei 2003
 3. Agama : Islam
 4. Nama Ayah : Mu'aji
 5. Nama Ibu : Umi Dharniati
 6. Alamat : Desa Subah, Kec. Subah, Kab.
Batang
 7. Riwayat Pendidikan :
 - a. MI Islamiyah Subah
 - b. MTs Negeri Batang
 - c. SMA Negeri 1 Subah
- 