



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTsS  
DARUL ISTIQOMAH PADANGSIDIMPUAN PADA  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI  
AKHLAK TERPUJI**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**KHOLIDAH ARUAN**  
NIM. 16. 201 00094

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

2021



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTsS  
DARUL ISTIQOMAH PADANGSIDIMPUAN PADA  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI  
AKHLAK TERPUJI**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

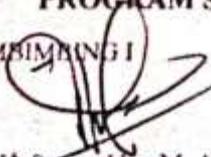
Oleh

**KHOLIDAH ARUAN**  
NIM. 16. 201 00094



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

PEMBIMBING I

  
Drs. H. Samsuddin, M. Ag.  
NIP.19640203 199403 1 001

PEMBIMBING II

  
Dr. Erna Ikawati, M. Pd.  
NIP. 19791205 200801 2 012

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

2021

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi

a.n. Kholidah Aruan

Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, April 2021

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Kholidah Aruan** yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji. Maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Drs. H. Samsuddin, M. Ag  
NIP. 19640203 199403 1 001

PEMBIMBING II



Dr. Erna Ikawati, M. Pd  
NIP. 19791205 200801 2 012

**SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kholidah Aruan  
Nim : 1620100094  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI-3  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji.

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 2 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, April 2021

Pembuat Pernyataan



Kholidah Aruan  
Nim: 1620100094

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KHOLIDAH ARUAN  
NIM : 16 201 00094  
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jenis Karya : SKRIPSI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan (IAIN) Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, April 2021

Pembuat Pernyataan,

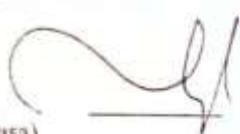
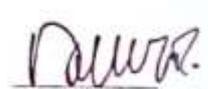
  
The stamp contains the text: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUNAN, KEMENTERIAN AGAMA RI, and the number 6000. A handwritten signature is written over the stamp.

KHOLIDAH ARUAN

NIM: 16 201 00094

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Kholidah Aruan  
NIM : 16 201 00094  
Judul Skripsi : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul  
Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah  
Akhlak Materi Akhlak Terpuji

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd (Ketua/Penguji Bidang PAI)	
2.	Dr. Lis Yulianti Syafnda Srg, S. Psi., M.A (Sekretaris/Penguji Bidang Metodologi)	
3.	Nurfin Sihotang, M.A., Ph.D (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
4.	Dr. Sehat Sulthoni, M.A (Anggota/Penguji Bidang Umum)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Padangsidempuan  
Hari/Tanggal : Kamis, 08 April 2021  
Pukul : 13.30 WIB s/d 16.30 WIB  
Hasil/Nilai : 73,75/ B  
IPK : 3,46  
Predikat : Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang,Padangsidempuan 22733  
Tel (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mtss Darul Istiqomah  
Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi  
Akhlak Terpuji

**Nama** : Kholidah Aruan

**Nim** : 16 201 00094

**Fakultas/ Jurusan** : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PAI

Telah diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas  
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S. Pd)



## ABSTRAK

**Nama : Kholidah Aruan**  
**NIM : 16 201 00094**  
**Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji.**

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya minat belajar siswa yang dikarenakan guru masih menerapkan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru sering menggunakan metode ceramah yang mendominasi pembelajaran sehingga siswa lebih sering dijadikan sebagai objek belajar dari pada subjek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan: (a) Perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan yang berjumlah 19 siswa. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes dan observasi.

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari nilai hasil belajar siswa pada setiap Siklus meningkat, presentase pada Prasiklus (15,79%) kemudian dilanjutkan Siklus I pertemuan ke-I (26,32%), meningkat pada Siklus I Pertemuan ke-2 (36,84%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-I (57,89%), selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (82,11%), karena hasil belajar sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa seluruhnya. Dengan demikian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah mencapai 75, maka penelitian ini telah dikatakan berhasil dan dapat diberhentikan.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji kelas VIII MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Akhlak Terpuji.

## ABSTRACT

**Name** : Kholidah Aruan  
**Reguler Number** : 16 201 00094  
**Title** : **Application of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model To Improve Student Learning Outcomes MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan In The Subject Of Akidah Akhlak On Moral Behavior Material.**

The background of the problem in this study of student is the lack of student interest in learning because the teacher still applies a conventional learning model. Teacher often use the lecture method that dominates learning so that students are more often used as learning objects than subjects. This study aims to determine the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in learning akidah morals for grade 8 students of MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan.

The type of this research is classroom action research. This research consisted of two cycles and each cycle consisted of two meetings. Each meeting is: a) carried, b) out planning, c) the implementation, d) of reflection observation and so on until the expected improvement or improvement is achieved.

The subjects in this study were students of grade 8 MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan, amounting to 19 students. The research instrument is observation and test of student outcomes.

After learning is carried out using the Teams Games Tournament (TGT) model in order to obtain an increase in student learning outcomes this is evident from the value of student learning outcomes in the first cycle increasing the percentage in pre cycle 15,79% then in the first cycle the first meeting was 26,32%, increased in the first cycle of the second meeting 36,84%, then increased again in the second cycle the first meeting 57,89% then increased again in the second cycle of second meeting 84,21%, because learning outcomes have increased and have achieved completeness of  $\geq 75\%$  of hthe total number of students. Thus the minimum completeness criteria (KKM) has reached 75, this research has been said to be successful and can be terminated.

From these result it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) model can improve student learning outcomes in the subject of akidah akhlak, moral behavior material for class 8 MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Moral Behavior

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untaian *Shalawat* serta Salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad Saw. figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, *madinatul 'ilmi*, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji”** ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan.

Selama penulisan skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena keterbatasan kemampuan peneliti. Namun berkat bimbingan dan doa dari orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat terselesaikan, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Drs H. Samsuddin, M.Ag selaku Pembimbing I dan ibu Dr.Erna Ikawati M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan ilmu yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan, Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan, Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, serta Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Administrasi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Kepala Perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teristimewa keluarga tercinta kepada Ayahanda Alm. Khairuddin Aruan dan Ibunda Sakiyah Nasution, yang tanpa pamrih selalu memberikan kasih sayang, dukungan moril, tenaga serta doa-doa mulia yang selalu dipanjatkan tiada hentinya untuk peneliti demi kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan study mulai dari tingkat dasar sampai kuliah di IAIN padangsidimpuan, semoga Allah Swt. nantinya dapat membalas perjuangan mereka dengan surga firdaus-Nya, serta Abanganda (Ahmad Fahmi Aruan), Kakak tercinta (Fadliyah Aruan) dan adik tercinta (Kholdun Aruan) karena keluarga selalu menjadi tempat istimewa bagi penulis.
5. Buatsahabat peneliti, Irma Suryani, Maria Ulfa, Makhlidah Rizka, Lenni Fadilah, Nurmaini, Bunga Syahpitriani, Yuni Afria Ningsih, Ilmi Khairani, Patma Sari, yang telah banyak membantu, menemani dan memberikan motivasi sampai dengan skripsi ini selesai.

6. Kerabat dan seluruh rekan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2016 khususnya rekan-rekan Jurusan Pendidikan Agama Islam-3 terimakasih atas dukungan, saran, dan semangat yang kalian tularkan kepada peneliti, yang selama ini telah berjuang bersama-sama dan semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses dan Mudah-Mudahan Allah mempermudah segala urusan kita.
7. Kepala sekolah MTsS Darul Istiqomah dan guru-guru yang telah memberikan izin dan membantu saya dalam pelaksanaan penelitian
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada penulis sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padangsidempuan, April 2021  
Penulis

**KHOLIDAH ARUAN**  
**NIM.16 201 00094**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIK</b>	
<b>BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Batasan Istilah .....	7
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Kegunaan Penelitian .....	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	11
I. Sistematika Pembahasan .....	11

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kejian Teori	
1. Belajar dan Pembelajaran .....	13
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran .....	13
b. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak .....	15
2. Hasil Belajar .....	17
3. Model Pembelajaran TGT .....	24
a. Sejarah Model Pembelajaran TGT .....	24
b. Tujuan Model Pembelajaran TGT .....	26
c. Komponen-komponen dalam Pembelajaran TGT .....	27
d. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT .....	29
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT .....	31

4. Materi Akhlak Terpuji.....	32
B. Penelitian Yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Hipotesis Tindakan.....	47

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	49
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	50
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Sumber Data.....	54
F. Instrument Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	56
H. Teknik Analisis Data.....	57

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
1. Kondisi Awal.....	59
2. Siklus I.....	60
Siklus II.....	70
B. Pembahasan.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	80

### **BAB V**

A. Kesimpulan.....	82
B. Saran-saran.....	83

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
----------------------------	-----------

### **LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan guru.....	28
Tabel 2 : Data Guru MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan.....	54
Tabel 3 : Perbandingan Hasil Tes Pertemuan I dan Pertemuan II.....	60
Tabel 4 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-1 .....	65
Tabel 5 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan ke-2.....	69
Tabel 6 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan ke-1 .....	73
Tabel 7 : Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan ke-2.....	76
Tabel 8: Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan ke-I &2.....	77

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	: Kerangka Berpikir .....	46
Gambar 2	: Grafik Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I & 2.....	70
Gambar 3	: Grafik Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I & 2.....	77
Gambar 4	: Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Pedoman Observasi.....	89
Lampiran 2: Rencana Proses Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan k.....	91
Lampiran 3: Rencana Proses Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan ke-2 .....	96
Lampiran 4: Rencana Proses Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan ke-1 101	
Lampiran 5: Rencana Proses Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan ke-2 106	
Lampiran 6: Soal Siklus I Pertemuan ke-I.....	111
Lampiran 7: Soal Siklus I Pertemuan ke-2.....	114
Lampiran 8: Soal Siklus II Pertemuan ke-1.....	117
Lampiran 9: Soal Siklus II Pertemuan ke-2.....	120
Lampiran 10: Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan ke-1.....	123
Lampiran 11: Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan ke-2.....	124
Lampiran 12: Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan ke-1.....	125
Lampiran 13: Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan ke-2.....	126

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang disebut oleh al-Asfahani pemenuhan kebutuhan manusia secara perlahan.<sup>1</sup>

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan sarana mutlak yang dipergunakan untuk menciptakan masyarakat madani yang mampu menguasai,

---

<sup>1</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Islam: Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*, 1sted. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 5.

<sup>2</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam Departemen Agama RI, 2006), hlm.5

mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>3</sup>

Dalam GBPP pendidikan akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah Swt dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan al-Qur'an dan hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengamalan. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>4</sup>

Guru adalah pendidik profesional, karenanya secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memiliki sebagian tanggungjawab pendidikan.<sup>5</sup> Pendidik adalah pendidik yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.

---

<sup>3</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Akhlak*, 1<sup>st</sup> ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 12.

<sup>4</sup> Tim Perumus Cipayung, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pengelolaan Kurikulum Berbasis Madrasah (Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah)*, (Dapertemen Agama RI, 2003), hlm.1

<sup>5</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 31.

Dalam dunia pendidikan tidak mengenal usia dan tempat. Adapun pendidikan itu sendiri memiliki banyak faktor yang mendukungnya antara lain yaitu kurikulum, pendidik, peserta didik, sarana prasarana, metode dan masih banyak lagi. Dalam sistem pendidikan modern metode adalah bagian dari kurikulum.<sup>6</sup> Metode merupakan salah satu faktor dalam pendidikan yang tidak kalah penting berperan untuk mensukseskan jalannya proses belajar mengajar. Dalam pendidikan hal itu bisa ditemukan dalam suasana belaka kelompok atau diskusi yang sering digunakan.

Metode adalah cara atau jalan yang tepat untuk melakukan sesuatu atau suatu jalan yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Tanpa metode suatu materi pelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode pembelajaran yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl ayat 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



<sup>6</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, "Metode Kisah Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 23, No.2, Juli-Desember 2016, hlm. 275

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.<sup>7</sup>

Dalam pendidikan banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus lebih tepat dan peka dalam memilih suatu metode, strategi atau model pembelajaran dan juga terampil harus dilengkapi dengan kemampuan mengatur kelas, yaitu menertipkan peserta didik sehingga mereka dengan tekun bisa mengikuti pelajaran.<sup>8</sup>

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak perlu penguasaan materi agar dalam penyampaian materi tenaga pendidik (guru) tidak melakukan kesalahan yang menyebabkan siswa tidak memahami materi yang disampaikan. Disini setiap guru bagus berpikir untuk keberhasilan belajar yang disebut Sehat Sultoni Dalimunthe dengan berpikir kritis<sup>9</sup>Guru berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan kemampuan guru haruslah sesuai dengan bidangnya masing-masing. Di antaranya kemampuan memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter peserta didik.

---

<sup>7</sup>Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya di lengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadis Sahih ( Bandung: Sigma), Juz 16

<sup>8</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, *Ontologi Pendidikan Islam: Mengupas Hakikat Pendidikan Islam Dari Konsep Khalifah, Insan, Kamil, Taqwa, Akhlak dan Khairu Al-Ummah*, (Yogyakarta: Depublish, 2018), hlm. 11

<sup>9</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, *Epistemologi Pendidikan: Upaya Menemukan Peta Ilmu Teologi Dan Metodologinya Dalam Pendidikan Agama Islam* (Bekasi: Fima Rodheta, 2010).

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

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

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

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

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan, bahwa model-model pembelajaran yang sering diterapkan dalam Akidah Akhlak adalah metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi. Siswa juga banyak kurang memahami materi yang disampaikan dan merasa bosan dikarenakan penyampaian metode pada materi tersebut yang monoton. Jarang sekali guru menggunakan metode baru dalam menyampaikan materi ajar. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak lebih banyak siswa yang tidak tuntas daripada yang tuntas KKM. Ini dilihat berdasarkan dari belajar MID semester. Oleh karena itu, pelajaran Akidah Akhlak di MTsS Darul Istiqomah perlu dirancang dan dilaksanakan secara optimal agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Guru juga harus menguasai dan menerapkan model-model pembelajaran supaya dalam pelaksanaannya bisa lebih efektif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas membuat peneliti tertarik ingin melakukan penelitian, dengan judul: “ **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar akidah akhlak siswa pada materi akhlak terpuji.
2. Proses pembelajaran yang kurang menarik
3. Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji.

## **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi dalam istilah-istilah yang dicakup dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. Jadi, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori,

metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>10</sup>

## 2. Meningkatkan

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

## 3. *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atauras yang berbeda-beda.<sup>11</sup>

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

## 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 1180.

<sup>11</sup>Muhammad Fathurrohman, Model-model Pembelajaran Inovatif (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2015), hlm. 55.

<sup>12</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosyakarya, 2001), hlm.22

Maka, untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilakukan serangkaian tes yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengetahuan yang ingin diketahui.

#### **E. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji?
2. Bagaimana proses pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Darul Istiqomah pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji?

#### **F. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di

MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

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

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat meningkatkan hasil belajar akidah akhlak yang memuaskan.
- b. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dijadikan salah satu alternatif pembelajaran akidah akhlak yang mengasyikkan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan agar menjadi salah satu masukan dalam proses belajar mengajar dikelas untuk meningkatkan kualitas sekolah MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran akidah akhlak.

- d. Bagi peneliti, sebagai pedoman untuk memperdalam wawasan dan pengetahuan peneliti dalam penelitian.
- e. Pihak lain, sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda serta menambah khazanah ilmu pengetahuan.

#### **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus sebanyak 4 kali pertemuan.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika:

1. Aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat pada siklus berikutnya dari pada siklus sebelumnya.
2. Ketuntasan belajar adalah  $\geq 75\%$

#### **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika ini berguna untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman tentang penelitian, maka dari itu, sistematika ini disusun kedalam V (lima) bab dan beberapa pasal sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indicator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, membahas kajian teori belajar dan pembelajaran, pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran akidah akhlak pada materi akhlak terpuji, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan .

Bab III Metodologi Penelitian, membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian Tindakan Kelas, membahas hasil penelitian yaitu deskripsi data hasil penelitian, kondisi awal, siklus 1, siklus II, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup, membahas kesimpulan dan saran

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Belajar dan Pembelajaran

###### a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan fisik. Untuk itu hasil yang dicapai adalah berupa perubahan-perubahan dalam fisik. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan rohaniah dan psychis. Sasaran yang dicapai disini adalah perubahan-perubahan jiwa.<sup>13</sup> Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang belajar dari sudut pandangan masing-masing, antara lain:

Menurut Skinner sebagaimana yang dikutip oleh Dimiyanti dan Mujiono “belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya jika tidak belajar maka responnya menurun. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensinya tersebut. Sebagai ilustrasi, prilaku respon si pelajar yang baik diberi hadiah, prilaku respon yang tidak baik diberi teguran atau hukuman”.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Zainal Asril, *Micro Teaching Disertai dengan Pengalaman Lapangan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 12

<sup>14</sup>Dimiyanti dan Mudjiona, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 9.

The Guidence Of Learning aktivitisme W.H. Burton mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu, antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

H. C. Witherington dalam Educational Psychology menjelaskan pengertian belajar adalah sebagai suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. James O. Whitaker yang dikutip oleh Abdurrahman mengemukakan belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku timbul atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pengertian belajar, peneliti menarik kesimpulan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>17</sup> Dimana perubahan yang dialami adalah perubahan sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

---

<sup>15</sup>Dimyanti, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm.4.

<sup>16</sup>Abdurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 35.

<sup>17</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 128

Miarso menyatakan bahwa pelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

b. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan Agama Islam adalah sejumlah mata pelajaran yang terdiri dari: al-Qur'an, hadist, akidah, akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam.<sup>18</sup> Dimana dalam pendidikan agama Islam akidah dan akhlak bagian pelajaran. Adapun pengertian "akidah" secara bahasa berasal dari kata *عقيدة عقد - يعقد* berarti simpul, ikatan, perjanjian, dan kokoh. Kata akidah dalam bahasa Arab atau dalam bahasa Indonesia ditulis akidah menurut terminology berarti ikatan, sangkutan. Disebut demikian karena akidah mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Para ahli sering mengutip hadis, "inna bu "itstu li utammima makarim al-akhlaq". Hadis ini dikutip pula oleh Zuqzuq dalam Muqaddimah fi „Ilmi al-Akhlaq. Hal ini menunjukkan bahwa akhlak merupakan misi utama kehidupan manusia.<sup>19</sup> Sedangkan kata akhlak berasal

---

<sup>18</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No. 2, Juli-Desember 2014.

<sup>19</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, Dimensi Akhlak Dalam Sholat, *Jurnal Miqot*, Vol. XVII. No. 2, 2012/1433

dari bahasa Arab, اخلاق bentuk jamak dari mufradnya *khuluq* خلق berarti “budi pekerti”.<sup>20</sup> Zaqqûq mendefinisikan akhlak, ilmu yang menjelaskan kehidupan yang berhubungan dengan perilaku (al-akhlâqiyyah), membantu untuk mengetahui tujuan akhir dari hidup, menjelaskan standar hukum perilaku dalam perbuatan. Secara singkat katanya yang menjelaskan tentang baik dan buruk, memberi gambaran perilaku yang baik untuk dicontoh.<sup>21</sup>

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

Mata Pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang dilakukan dengan cara mempelajarinya, memperdalam serta memperkaya kajian dalam bidang akidah dan akhlak. Mata pelajaran Akidah Akhlak juga merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan namun juga memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, materi dalam mata pelajaran akidah akhlak hendaknya tidak hanya berisi pengetahuan yang kognitif

---

<sup>20</sup> Rachmat Djatnika, *Sistem Ethika Islam (Akhlak Mulia)* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1992), hlm.26.

<sup>21</sup> Sehat Sulthoni Dalimunthe, “Perspektif Al-Qur’an Tentang Pendidikan Akhlak,” *Jurnal Miqot*, Vol. XXXIX, No. 1, Januari-Juni 2015, hlm. 150.

namun berbasis kontekstual yang akan memacu peserta didik untuk membiasakan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

Saat ini pelajaran akidah akhlak di MTsS disesuaikan dengan kurikulum 2013 dimana di dalam pembelajaran akidah akhlak peserta didik diharuskan memenuhi standar minimal yang ditentukan. Dalam pencapaian standar ini memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melalui pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.<sup>23</sup>

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap, dan tingkah lakunya. Aspek perubahan ini mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan

---

<sup>22</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm43-45.

<sup>23</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 44.

oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hamalik menyatakan bahwa “hasil belajar” adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.<sup>24</sup>

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

Gagne yang dikutip oleh Abdurrahman menyimpulkan ada lima macam hasil belajar,<sup>25</sup>

- a. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- b. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal

---

<sup>24</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 30.

<sup>25</sup>Abdurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 47.

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

- c. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan menkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- e. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Menurut Benyamin Bloom, klasifikasi hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dimana dijelaskan ketiga ranah tersebut sebagai berikut:<sup>26</sup>

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

---

<sup>26</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja, Rosyakarya, 2001), hlm. 22.

Ranah Kognitif yang telah dijelaskan diatas dapat diuraikan lagi menjadi, yaitu:<sup>27</sup>

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

---

<sup>27</sup>Samsuddin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan Press, 2016), hlm.58

- d. Tingkat Analisis (*Analysis*), yaitu menganalisis suatu masalah yang kompleks dengan membaginya menjadi beberapa bagian kecil untuk ditelaah satu persatu (kasus). Tingkat ini dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang merinci dan membandingkan pengetahuan atau data yang begitu rumit serta mengklasifikasikannya menjadi beberapa kategori, dengan tujuan agar dapat mengenal hubungan dan kedudukan masing-masing data terhadap data lain.
- e. Tingkat Sintesis (*Syntesis*), yaitu menggabungkan beberapa bagian (hal) ke dalam satu wadah/bentuk baru. Tingkat sintesis (*Syntesis*) dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
- f. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), kemampuan untuk menentukan kriteria. Tingkat ini dimaksud sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berlandaskan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Sediman N, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980), hlm. 113.

Ranah Afektif mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan sikap, perilaku, perasaan dan nilai. Kategori ini dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, yaitu:<sup>29</sup>

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

---

<sup>29</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 30.

- e. Karakterisasi (*Characterization*), yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keluhuran nilai dan karakteristiknya.

Ranah Psikomotorik berkenaan dengan aspek ketrampilan motorik atau gerak dari peserta didik. Menurut Simpson sebagaimana yang dikutip oleh Sudjana domain psikologi terbagi atas tujuan kategori tingkatan yaitu:<sup>30</sup>

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

---

<sup>30</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar...*, hlm. 31.

- f. Adaptasi, aspek ini mengacu pada kemampuan menyesuaikan respon atau perilaku/gerakan dengan situasi yang baru.
- g. Organisasi, aspek ini mengacu pada kemampuan menampilkan dalam arti menciptakan perilaku/ gerakan yang baru.

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

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

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, media, tipe-tipe, program-program media computer, dan kurikulum (sebagai kursus belajar).<sup>31</sup> Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran oleh para guru dalam melaksanakan pembelajaran.<sup>32</sup>

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

Menurut Miftahul Huda *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview

---

<sup>31</sup>Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Banjarmasin: Aswara Pressindo, 2012), hlm.27

<sup>32</sup>Trisno, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 52

dan menguasai materi pelajaran.<sup>33</sup> *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>34</sup>

Menurut Saco yang dikutip oleh Rusman, dalam TGT 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 pembelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselangi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).<sup>35</sup>

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

---

<sup>33</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 197

<sup>34</sup>Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 67

<sup>35</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Bandung: Rajawali Pers, 2010), hlm. 224.

<sup>36</sup>Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II* (Jakarta: PT. Raja Gra findo Persada, 2010), hlm. 224.

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

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil,
- (2) Games Tournament,
- (3) Penghargaan kelompok.<sup>37</sup>

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

Menurut Muhammad Faturrohman tujuan model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi.<sup>38</sup> Tiap meja tournament ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakna agar tidak ada peserta yang berasal dari kolompok yang

---

<sup>37</sup>Rusman, *Model- Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 225.

<sup>38</sup>Muhammad Faturrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 57

sama. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen.

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

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

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.<sup>39</sup>

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya

---

<sup>39</sup>Lelianti Shara, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pokok Bahasan Bilangan Pecahan Di Kelas VII SMP N I Barumun Tengah Kabupaten Padang lawas", Skripsi (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2018), hlm.27-28.

dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.<sup>40</sup>

### 3) Permainan (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

### 4) Kompetisi (*Tournament*)

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

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

---

<sup>40</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 143.

**Tabel 1**  
**Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Siswa dan Guru dalam %**

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

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Suatu kelompok akan mendapat julukan “*Super Teams*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Teams*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Teams*” apabila rata-ratanya 30-40.<sup>41</sup>

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

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

---

<sup>41</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung; Pustaka Setia, 2011), hlm. 225.

- 1). Guru menyiapkan
  - a) Kartu soal
  - b) Lembar kerja siswa
  - c) Alat/Bahan
- 2). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- 3) Guru menyerahkan aturan permainannya.<sup>42</sup>

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

  - a) Siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
  - b) Guru menyiapkan pelajaran kemudian siswa bekerja di dalam anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
  - c) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis siswa tidak dapat saling membantu.
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas:
  - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
  - b) Baca pertanyaan keras-keras
  - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua, kemudian cek lembar jawaban . kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.

---

<sup>42</sup>Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 132.

7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau hadiah (reward) yang lain.<sup>43</sup>

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

**1) Kelebihan TGT**

- a) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu
- b) Belajar lebih menyenangkan karena mengarah pada suatu permainan
- c) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- d) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain
- e) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial
- f) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar<sup>44</sup>
- g) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar

---

<sup>43</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2015), hlm. 240-242.

<sup>44</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 242.

h) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

## 2) Kelemahan TGT

- a) Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama
- b) Memerlukan kerja keras dalam memadukan kemampuan individu siswa dengan kerjasamanya.
- c) Harus dilakukan secara berkesinambungan.
- d) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- e) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk di hapal atau di ingat kembali.<sup>45</sup>
- f) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

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

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

Kompetensi Inti :1) Menghargai dan menghayati ajaran agama Islam

2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun,

---

<sup>45</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 243.

percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

- 3) Memahami pengetahuan (factual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4) Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat), dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar :

- 1) Memahami pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- 2) Menyebutkan dalil husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

- 3) Menunjukkan contoh dan dampak positif dari husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- 4) Membiasakan perilaku husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Indikator :

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

Mata Pelajaran:

- 1) Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

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

## Materi

### 1. Husnuzhan

#### a) Pengertian Husnuzhan

Menurut bahasa husnuzhan adalah baik sangka. Sedangkan menurut istilah adalah baik sangka terhadap apa yang terjadi atau dilakukan orang lain.

#### b) Dalil dan Bentuk-bentuk Husnuzhan

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اٰجْتَنِبُوْا كَثِيْرًا مِّنَ الظَّنِّ اِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ اِثْمٌ وَّلَا تَجَسَّسُوْا وَّلَا يَغْتَبِ بَّعْضُكُمۡ بَعْضًاۗ اَتُحِبُّ اَحَدُكُمْ اَنْ يَّأْكُلَ لَحْمَ اَخِيْهِ مِيْتًا فَكَرِهَتْهُمُوْهُۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَۗ اِنَّ اللّٰهَ تَوَّابٌ رَّحِيْمٌ ﴿١٢﴾

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

Secara umum husnuzhan ada dua macam, yaitu:

- 1) Husnuzhan kepada Allah
- 2) Husnuzhan kepada sesama

**c) Contoh dan Dampak Positif Husnuzhan**

adapun contoh Husnuzhan yaitu:

- 1) Menyakini segala takdir yang diterima merupakan hal yang terbaik baginya
- 2) Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dan ujian hidup
- 3) Selalu bersyukur nikmat yang diberikan Allah
- 4) Memberi kepercayaan kepada sesama manusia tentang suatu urusan dengan kepercayaan bahwa ia dapat melaksanakan tugasnya, dll.
- 5) Menghargai orang lain
- 6) Menghormati orang lain
- 7) Mengakui kelebihan orang lain
- 8) Tidak suka ghibah, fitnah dan lain-lain.

Adapun dampak positif husnuzhan, yaitu:

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

#### d) Cara membiasakan perilaku Husnuzhan

- 1) Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber serta kebenarannya
- 2) Berusaha untuk sering bertemu dengan sesama, teman, atau anggota masyarakat
- 3) Dengan sering bertemu, dapat mengantisipasi munculnya gossip yang sering merusak hubungan persaudaraan.

### 2. Tawadhu'

#### a) Pengertian Tawadhu'

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

#### b) Dalil tentang Tawadhu'

وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّكَ لَنْ تَخْرِقَ الْأَرْضَ وَلَنْ تَبْلُغَ  
الْجِبَالَ طُولًا ﴿٣٧﴾

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

#### c) Contoh dan Dampak positif Tawadhu'

Adapun contoh tawadhu', yaitu:

- 1) Tidak menyombongkan diri atas jabatan, pangkat, ilmu bahkan kekayaan yang dimiliki kepada orang lain
- 2) Menghormati orang yang lebih tua
- 3) Menghargai pendapat orang lain

- 4) Bersedia mengalah demi kepentingan umum
- 5) Santun dalam berbicara kepada siapapun
- 6) Tidak suka disanjung orang lain atas kebaikan yang dicapai, dll.

Adapun dampak positif tawadhu', yaitu:

- 1) Terhindar dari Perilaku sombong dan tamak
- 2) Mengangkat derajat dirinya sendiri dalam pandangan Allah maupun manusia
- 3) Mudah dalam menjalin ukhwah, dll.

#### **d) Membiasakan perilaku Tawadhu'**

- 1) Menyadari sepenuhnya bahwa setiap orang mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda
- 2) Berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak menampakkan kelebihan yang dimiliki
- 3) Melatih diri untuk dapat menghargai kemampuan orang lain, tidak meremehkannya.

### **3. Tasamuh**

#### **a) Pengertian Tasamuh**

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

## b) Dalil Tasamuh

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

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

## c) Contoh Tasamuh

Adapun contoh tasamuh, yaitu:

- 1) Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinannya
- 2) Tidak memaksakan kehendak orang lain untuk memeluk agama kita
- 3) Tolong-menolong hanya dalam hal dunia bukan peribadahan
- 4) Bergaul/berteman dengan wajar kepada teman yang berbeda agama
- 5) Tidak mencela sesembahan agama lain
- 6) Saling menghargai bahasa, budaya, suku, dll.

Adapun dampak positif tasamuh, yaitu:

- 1) Hidup menjadi aman, damai, dan tentram

- 2) Menjalin ukhwah sesama manusia meskipun berbeda agama, suku, dan budaya
- 3) Menghindari perselisihan antar umat beragama, bahasa, budaya, dan suku
- 4) Menciptakan persatuan dan kesatuan (Bhinneka Tunggal Ika).

#### **d) Membiasakan diri bersikap tasamuh**

- 1) Berusaha untuk menghormati orang lain sebagaimana dirinya ingin di hormati
- 2) Berusaha menghormati kelebihan yang dimiliki orang lain
- 3) Tidak selalu melihat kekurangan orang lain
- 4) Berusaha lebih teliti melihat perbuatan sendiri. Kemungkinan, orang lain lebih benar dari pada apa yang kita lakukan
- 5) Senantiasa mengevaluasi diri, sehingga tahu akan kekurangan diri sendiri untuk diperbaiki dan mau menghargai orang lain.

#### **4. Ta'awun**

##### **a) Pengertian Ta'awun**

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

### b) Dalil tentang Ta'awun

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

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

### c) Contoh dan Dampak Positif Ta'awun

Adapun contoh ta'awun, yaitu:

- 1) Tolong-menolong dalam kebaikan
- 2) Membantu guru dan teman
- 3) Memberi orangtua
- 4) Membantu kegiatan sosial (gotong-royong, bakti social, dll)
- 5) Memberi makan anak yatim
- 6) Menjenguk orang sakit, dll.

Adapun dampak positif ta'awun, yaitu:

- 1) Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
- 2) Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesame
- 3) Meringankan beban orang lain, dll.

### d) Membiasakan berperilaku ta'awun dalam kehidupan

- 1) Menyadari bahwa kondisi manusia lemah tak mampu mencukupi kebutuhan hidupnya
- 2) Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama

- 3) Mendahulukan kepentingan umum diatas kepentingan dirinya sendiri dan keluarga

## **B. Penelitian Yang Relevan**

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

1. Pada skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Zakat dan Hikmahnya di Kelas X MAS Taman Perguruan Islam (TPI) Purba Sinonoa Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara” oleh Ahmad Yasi Pohan memaparkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada mata zakat dan hikmahnya, siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Setelah menggunakan model pembelajaran tipe TGT, hasilnya model ini mampu meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I presentase keaktifan siswa sebesar 70% dengan katagori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan kategori baik sekali.

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

2. Siti Fujiyanti dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat” memaparkan bahwa peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Instrument penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal pilihan berganda dan berdasarkan analisis nilai rata-rata pada pre-test membuktikan bahwa kelas kontrol menggunakan model puzzle = 61 dan kelas eksperimen menggunakan model TGT = 64. Sedangkan post-test pada kelas kontrol = 78 dan kelas eksperimen 85.<sup>46</sup>

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

3. Skripsi berjudul: “ Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan

---

<sup>46</sup>Siti Fujiyanti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat”, Skripsi (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015).

Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma” oleh Yeni Maryani, Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Padangsidempuan yang dilakukan pada siswa kelas XI B yang terdiri dari 32 siswa yaitu 12 siswi dan 20 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada Siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42%. Pada Siklus I Pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80,42% dan meningkat pada Siklus II persentase angket motivasi siswa mencapai 92,92%. Adapun persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Adapun perbedaannya pada materi pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji di kelas VIII siswa MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan yang terdiri dari 19 siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Upaya meningkatkan hasil pembelajaran Akidah Akhlak perlu diperhatikan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu menuntun siswa untuk berfikir kreatif dan membentuk sikap yang positif, memecahkan masalah dan memungkinkan siswa mampu mengorganisir cara belajarnya sendiri sehingga dapat memahami konsep

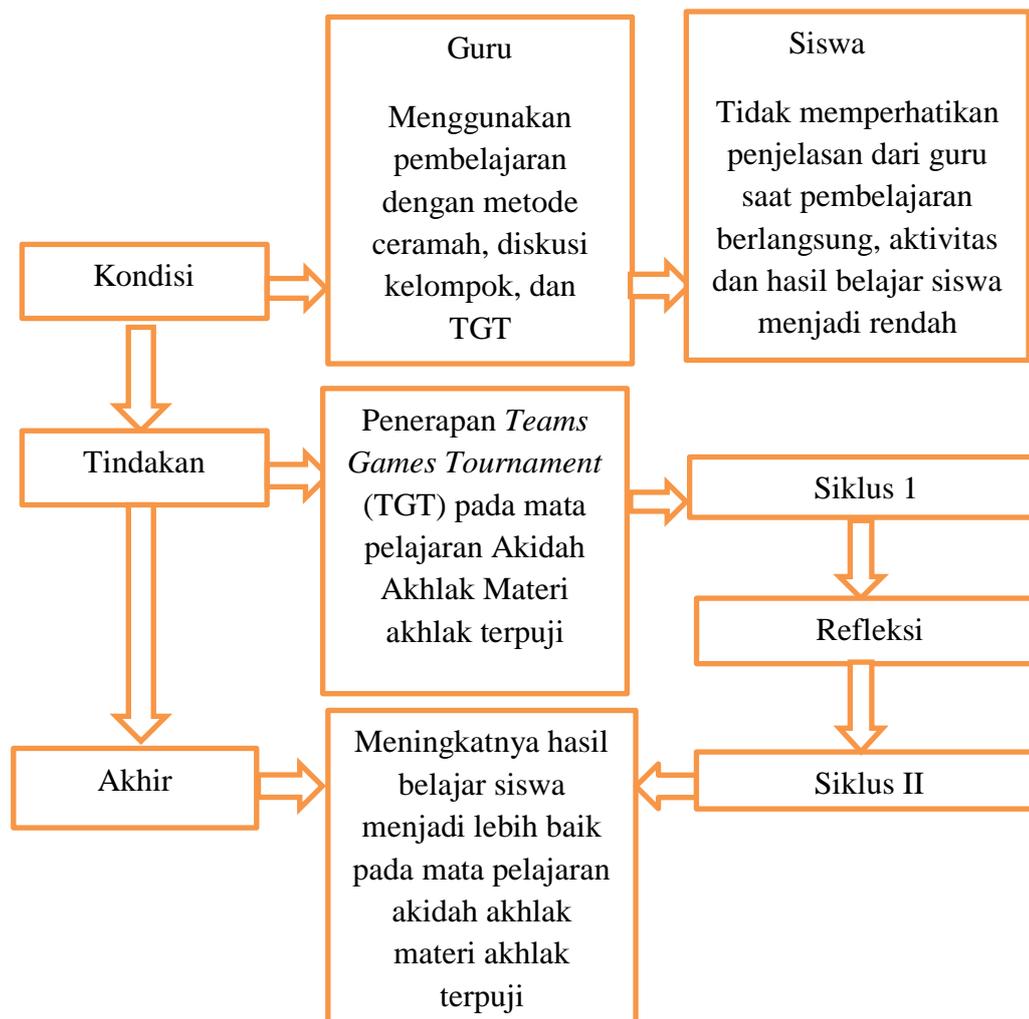
pembelajaran akidah akhlak khususnya pada materi akhlak terpuji secara benar dan mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

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

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam suatu permainan terdiri dari kelompok pembaca, pemain, penentang I, penentang II dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas mencari pertanyaan pada lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras serta membuka kunci jawaban setelah pertanyaan dijawab. Kelompok pemain bertugas membuka kartu kartu dan memberikan jawaban atas pertanyaan kartu tersebut. Kelompok I bertugas menyetujui pemain atau memberikan jawaban yang berbeda.

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

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



**Gambar 1**  
**Kerangka berfikir**

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai akhirnya terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>47</sup> Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum

<sup>47</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 71

didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>48</sup>

Sebagaimana rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam bab I, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji .

---

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 70.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan yang beralamatkan di. JL. Abror KM 10 Desa Hutapadang Kec. Padangsidimpuan Tenggara Pada tahun ajaran 2019/2020 pada materi akhlak terpuji. Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai November 2020.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

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

Menurut Kemmis yang dikutip oleh Wina Sanjaya Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif

yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.<sup>49</sup>

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

### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini berbasis kelas dengan lokasi MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan. Adapun subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VIII MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2019/2020, yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki. Alasan memilih satu kelas karena nilai dikelas tersebut dibawah rata-rata KKM dan jumlah siswa nya yang lumayan banyak sehingga hanya satu kelas saja dengan waktu yang sangat singkat dan Aklak Terpuji merupakan mata pelajaran akidah akhlak kelas 8.

### **D. Prosedur Penelitian**

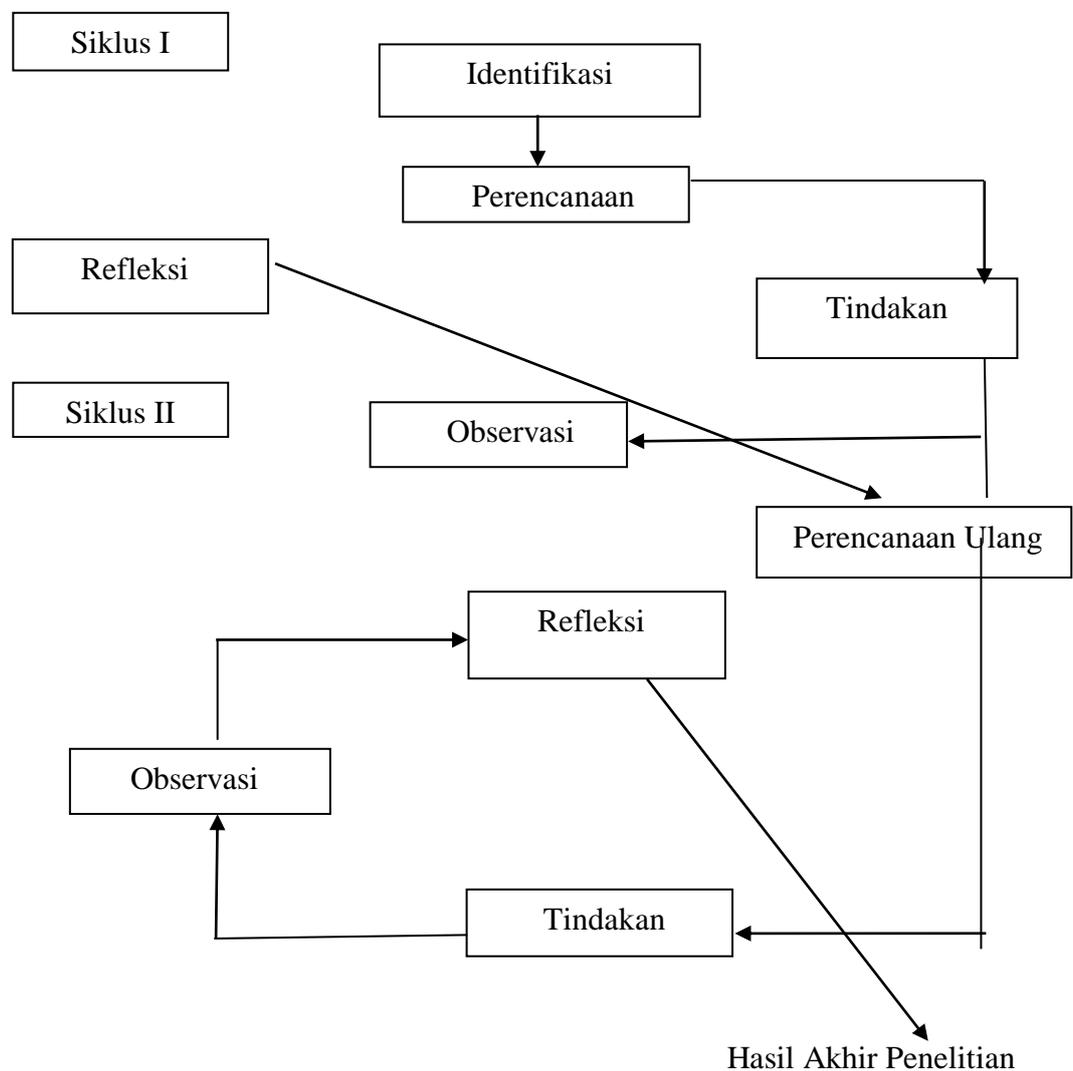
Penelitian tindakan ini menggunakan model Hopkins. Menurut Hopkins pada model ini penelitian dilakukan dengan membentuk yang dimulai dengan merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan,

---

<sup>49</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 24

melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan melakukan refleksi serta melakukan rencana ulang dan seterusnya. Alasan melakukan 2 siklus karena apabila di siklus 1 belum berhasil maka akan dilakukan perbaikan lagi dengan menggunakan siklus 2 sampai mencapai nilai KKM.

Model Hopkins digambarkan seperti berikut:<sup>50</sup>



<sup>50</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016), hlm. 231-233.

Penelitian ini dimulai dari siklus 1 dengan 2 kali pertemuan. Dan siklus 2 juga dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, waktu pelaksanaan dari setiap siklus dilakukan dengan alokasi waktu 2x 40 menit.

#### Siklus 1.

1. Identifikasi masalah, yakni proses menganalisis pembelajaran yang berlangsung. Kemudian dari sini peneliti merasakan adanya masalah mendesak yang harus dicari jalan keluarnya. Identifikasi masalah tidak hanya dilakukan dengan berpikir saja, akan tetapi dilakukan dengan menganalisis kejadian yang didasarkan pada data secara empiris.
2. Perencanaan
  - a. Merencanakan pembelajaran yang akan ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran
  - b. Menyiapkan sumber, bahan dan alat yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung
  - c. Menentukan skenario pembelajaran
  - d. Menyusun lembar kerja siswa
  - e. Mengembangkan format evaluasi
  - f. Mengeembangkan format observasi
3. Aksi, yaitu menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran
4. Observasi
  - a. Melakukan observasi sesuai dengan format observasi yang telah ditentukan

- b. Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format lembar kerja siswa

#### 5. Refleksi

- a. Melakukan observasi tindakan dengan yang telah dilakukan
- b. Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan format lembar kerja siswa
- c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

#### Siklus II

##### 1. Perencanaan ulang

- a. Identifikasi masalah yang muncul pada Siklus I dan belum teratasi dan penerapan alternatif pemecahan masalah
- b. Menentukan indikator pencapaian hasil belajar
- c. Pengembangan program tindakan II

##### 2. Aksi yaitu program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan

##### 3. Observasi

- a. Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan
- b. Mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung
- c. Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah ditentukan

#### 4. Refleksi

- a. Melakukan evaluasi pada tindakan Siklus II berdasarkan data yang terkumpul
- b. Membuat hasil evaluasi terhadap skenario pembelajaran pada Siklus II
- c. Membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu diperoleh dari Guru MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan, dan sumber data sekunder atau sumber data pelengkap atau pendukung dalam penelitian ini diperoleh dari kepala sekolah, pegawai administrasi, dan yang dianggap relevan.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes dan observasi, selama pembelajaran untuk setiap pembelajaran. Pengamatan dilakukan setelah proses belajar mengajar. Instrumen merupakan sebuah alat pada waktu penelitian yang menggunakan suatu metode.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes tulisan, atau sering disebut tes tertulis. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan dengan cara siswa menjawab sejumlah item soal dengan cara tertulis.

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

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

## 2. Observasi

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

Adapun tujuan dari observasi adalah mendeskripsikan setting yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Beberapa butir aktivitas

diantaranya kegiatan-kegiatan emosional belajar yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Siswa berani mengajukan pertanyaan
- b. Siswa berani menjawab pertanyaan dan mengutarakan pendapatnya
- c. Siswa aktif menyimak dan mengamati proses pembelajaran
- d. Siswa aktif berdiskusi dalam suasana kelompok
- e. Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Setelah melakukan pengumpulan data, maka tahap selanjutnya melakukan teknik pemeriksaan keabsahan data, sebagai berikut.<sup>51</sup>

1. Memperpanjang waktu pengamatan, apa yang dilakukan dengan perpanjangan waktu pengamatan dapat menguji ketidakbenaran data baik yang berasal dari peneliti sendiri serta tujuan membangun kepercayaan subjek diri peneliti.
2. Ketekunan pengamatan ialah memiliki tujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isi yang sedang diteliti lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut.
3. Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam

---

<sup>51</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan.*, hlm. 160.

memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.

## H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini ketentuan individu dan ketentuan klasikal dari hasil tes yang diperoleh siswa. Untuk mencari nilai rata-rata siswa dengan rumus menentukan nilai rata-rata hasil belajar siswa:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Nilai rata-rata (Mean)

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus :<sup>52</sup>

$$p = \frac{\sum \text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

keterangan:

p = Presentase Ketuntasan Belajar

Dari hasil presentase ketuntasan belajara yang diperoleh maka diketahui kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan melihat aspek nilai.

Selanjutnya kelas dikatakan tuntas apabila  $P \geq 75\%$  ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan dinyatakan tercapai apabila sekurang-

---

<sup>52</sup> Zainal Aqid, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Wijaya, 2010), hlm. 44.

kurangnya 75% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut telah memenuhi kriteria tuntas secara individu.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

##### 1. Kondisi Awal

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan. Seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah bahwa dalam proses pembelajaran metode yang dipergunakan guru hanya ceramah dan diskusi saja, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran tersebut yang mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba untuk mengatasi dengan menerapkan metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, yang setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2x40 menit). Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada akhir masing-masing siklus.

Sebelum penelitian ini dilakukan, maka terlebih dahulu melakukan pra siklus yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

**Tabel 3**  
**Hasil Pra Siklus**

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	75	Tuntas
2	Akmal	50	Tidak Tuntas
3	Aldo	35	Tidak Tuntas
4	Anwar	80	Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	60	Tidak Tuntas
7	Hendy	70	Tidak Tuntas
8	Herman	50	Tidak Tuntas
9	Indra	30	Tidak Tuntas
10	Maulana	50	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	65	Tidak Tuntas
12	M. Yusuf	60	Tidak Tuntas
13	Rey	55	Tidak Tuntas
14	Riskul	80	Tuntas
15	Saktian	50	Tidak Tuntas
16	Syaiful	55	Tidak Tuntas
17	Yudis	65	Tidak Tuntas
18	Yusri	30	Tidak Tuntas
19	Zefri	70	Tidak Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa			1.090
Rata-rata kelas			57,37
Jumlah Tuntas			3 Siswa
Persentase ketuntasan belajar siswa			15,79 %

## 2. Siklus I

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

Pertemuan Ke-1

**a) Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

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

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

**b) Perencanaan (*Planning*)**

Adapun perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT), menyiapkan lembar observasi, menyiapkan soal tes yang berguna sebagai sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan alat pembelajaran dan menyiapkan kartu berwarna dalam proses pembelajaran dalam proses permainan berlangsung.

**c) Tindakan (*Action*)**

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 2x 40 menit. Penelitian ini pada hari Jum'at tanggal 25 september 2020 di MTsS Darul Istiqomah Padangsidimpuan. Tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi salam memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan kedatangan, kemudian mengabsen siswa. Sebelum dilakukan pembelajaran peneliti menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan berbeda dengan metode yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebelumnya. Peneliti membagi 3 kelompok kemudian memberikan motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mengatur tempat duduk kelompok siswa dilanjutkan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Kemudian peneliti menyiapkan kartu soal, lembar

kerja siswa dan alat/bahan, membagi kelompok terdiri dari (5 atau 6 orang), kemudian peneliti membaca aturan permainan tentang TGT yang akan dilakukan.

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

**d) Tahap Pengamatan (Observing)**

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

#### e) Refleksi

Setelah data dari tes hasil belajar didapat dari pertemuan pertama, maka data tersebut dianalisis. Maka dari tes belajar siklus I pertemuan pertama diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 5 dengan jumlah siswa 19 orang dan jumlah siswa yang telah tuntas pada siklus I pertemuan pertama sebanyak 5 orang keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas yaitu 63,95 dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 26,32%.

Dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan pertama yang menunjukkan bahwa hanya 26,32% siswa yang tuntas .

Hasil belajar siswa yang rendah pada siklus I pertemuan pertama, hal ini dapat dilihat banyaknya kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal dan rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh 19 orang siswa yaitu 63,95 dengan 5 orang yang mencapai nilai KKM tuntas.

**Tabel 4**  
**Daftar Nilai Siswa Siklus I Pertemuan I**

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	85	Tuntas
2	Akmal	50	Tidak Tuntas
3	Aldo	50	Tidak Tuntas
4	Anwar	70	Tidak Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	60	Tidak Tuntas
7	Hendy	90	Tuntas
8	Herman	50	Tidak Tuntas
9	Indra	40	Tidak Tuntas
10	Maulana	40	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	70	Tidak Tuntas
12	M. Yusuf	60	Tidak Tuntas
13	Rey	70	Tidak Tuntas
14	Riskul	85	Tuntas
15	Saktian	75	Tuntas
16	Syaiful	50	Tidak Tuntas
17	Yudis	70	Tidak Tuntas
18	Yusri	50	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa		1.215
	Rata-rata kelas		63,95
	Jumlah tuntas		5 Siswa
	Persentase ketuntasan belajar siswa		26.32 %

Berdasarkan hasil tes pada Pertemuan I Siklus I serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang mencapai hasil belajar yang memuaskan sedang 14 orang siswa lagi belum mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari penelitian ini terdapat beberapa masalah saat menyampaikan materi menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu terdapat 14 siswa yang hanya terfokus pada permainan bukan pada materi. Untuk memperbaiki kegagalan tersebut maka peneliti harus lebih fokus dalam menjelaskan materi agar siswa juga terfokus pada materi yang disampaikan.

## **Pertemuan Ke- 2**

### **a) Perencanaan**

Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Aqidah Akhlak langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar tes pada setiap pertemuan. Pembuatan instrument penelitian ini disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah dilakukan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

### **b) Pelaksanaan Kegiatan**

Guru dalam pelaksanaan ini adalah si peneliti sendiri. Siklus I Pertemuan ke-II dilaksanakan hari Jum'at tanggal 02

Oktober 2020 kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 2x 40 menit dimana diakhir pertemuan akan diberi tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada materi akhlak terpuji.

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

#### **c) Tahap Pengamatan (Observing)**

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

jumlah siswa yang tidak tuntas ada sebanyak 12 siswa sedangkan yang tuntas sebanyak 7 siswa, namun hal tersebut belum bisa dikatakan berhasil karena jumlah siswa yang tuntas belum mencapai 75 % dari jumlah seluruh siswa dalam kelas tersebut.

#### **d) Refleksi (Reflection)**

Setelah data dari tes pertama didapat maka dari tes kedua tersebut dianalisis. Dari tes belajar siklus I pertemuan kedua diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 1.280 dengan jumlah siswa 19 orang, dan yang tuntas sebanyak 7 orang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata kelas yaitu 67,37, dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 36,84%.

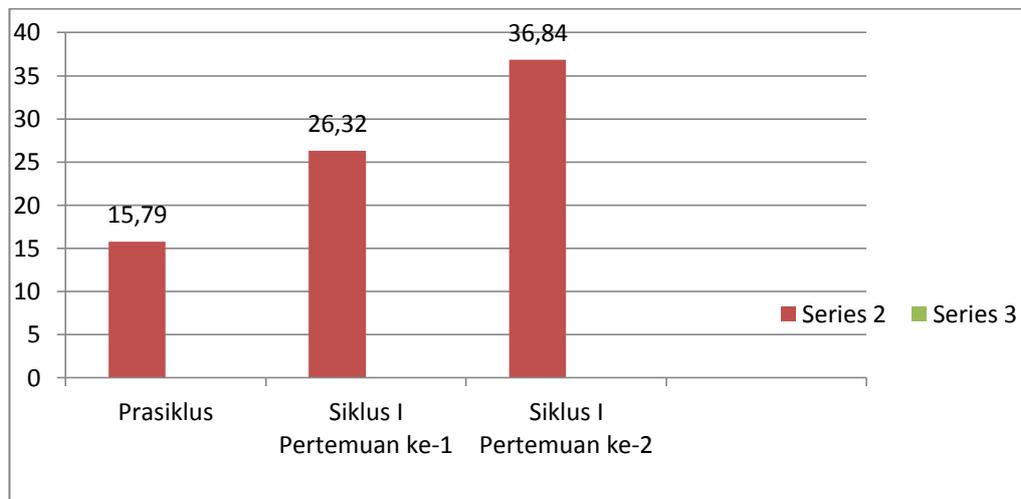
Hasil belajar siswa yang rendah pada siklus I pertemuan kedua, hal ini dilihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam menjawab soal dan rendahnya nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari 19 siswa yaitu 67,37 dengan 7 orang yang tuntas sehingga memperoleh persentase ketuntasan sebanyak 36,84%. Sementara nilai yang belum tuntas sebanyak 12 orang .

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

**Tabel 5**  
**Daftar Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II**

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	85	Tuntas
2	Akmal	55	Tidak Tuntas
3	Aldo	40	Tidak Tuntas
4	Anwar	80	Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	50	Tidak Tuntas
7	Hendy	90	Tuntas
8	Herman	60	Tidak Tuntas
9	Indra	55	Tidak Tuntas
10	Maulana	50	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	80	Tuntas
12	M. Yusuf	55	Tidak Tuntas
13	Rey	65	Tidak Tuntas
14	Riskul	90	Tuntas
15	Saktian	65	Tidak Tuntas
16	Syaiful	75	Tuntas
17	Yudis	70	Tidak Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1.280	
	Rata-rata kelas	67,37	
	Jumlah Tuntas	7 Siswa	
	Persentase ketuntasan belajar	36,84%	

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



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus dan Siklus I

### 3) Siklus II

#### Pertemuan I

##### a. Identifikasi Masalah

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

##### b. Perencanaan (Planning)

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

##### 1. Menyiapkan RPP

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

**c. Tindakan (Action)**

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

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

**d. Tahap Pengamatan (Observing)**

Hasil pengamatan peneliti pada siklus II pertemuan I sudah mulai meningkat dan membaik disbanding dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam

diskusi kelompok, baik itu mendengarkan penjelasan dari peneliti, , mengerjakan soal latihan

Adapun hasil pengamatan dari hasil belajar siswa. Setelah pembelajaran pada siklus II berakhir, maka pendidik mengadakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa selama satu siklus. Adapun ringkasan hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan ke-1 yaitu dari 19 siswa keseluruhan yang tuntas pada siklus ini hanya 11 orang sedangkan 8 orang lagi belum tuntas dalam menjawab soal yang diberikan guru. Rata-rata kelas yaitu 72,63 sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa 57,89%. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian masih berlanjut ke siklus berikutnya supaya mendapatkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75%.

**e. Refleksi**

Setelah data dari hasil belajar pada pertemuan I siklus II ini didapat, maka hasil tersebut dianalisis. Dari tes hasil belajar siklus II pertemuan I diperoleh total nilai yang dicapai oleh seluruh siswa yaitu 1.380 dengan jumlah 19 orang dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan I sebanyak 12 orang. Keberhasilan siswa tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yaitu

sebanyak 75,79 dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebanyak 57,89%.

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

**Tabel 6**  
**Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	90	Tuntas
2	Akmal	55	Tidak Tuntas
3	Aldo	50	Tidak Tuntas
4	Anwar	80	Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	60	Tidak Tuntas
7	Hendy	95	Tuntas
8	Herman	50	Tidak Tuntas
9	Indra	55	Tidak Tuntas
10	Maulana	65	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	80	Tuntas
12	M. Yusuf	75	Tuntas
13	Rey	80	Tuntas
14	Riskul	95	Tuntas
15	Saktian	80	Tuntas
16	Syaiful	75	Tuntas
17	Yudis	80	Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1.380	
	Rata-rata kelas	72,63	
	Jumlah Tuntas	11 siswa	
	Persentase ketuntasan belajar siswa	57,89%	

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

Pertemuan ke-2

#### **a. Identifikasi Masalah**

Yang menjadi masalah pada pertemuan ini ialah ketidakberhasilan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya

#### **b. Perencanaan**

Adapun perencanaan yang disusun pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

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

#### **c. Tindakan**

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

#### **d. Pengamatan**

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

Secara visual diketahui bahwa dari 19 orang siswa 15 diantaranya telah memperoleh nilai  $\geq 75$ . Hal ini dapat dimaknai bahwa 84,21% peserta didik telah tuntas. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai  $< 75$  sejumlah 3 siswa. Persentase siswa yang belum tuntas 15,79%. Sehingga dapat dimaknai bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai target yang direncanakan yaitu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan target mencapai  $\geq 75$ .

#### **e. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian Siklus II diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil refleksi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- a) Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran ketika mengalami kesulitan

- b) Saat melakukan pembelajaran dalam kelompok peserta didik sudah terbiasa mengemukakan pendapat, memberi masukan dan membantu teman sesama kelompok yang mengalami kesulitan
- c) Peserta didik sudah lebih semangat dalam mengikuti

**Tabel 7**  
**Daftar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-2**

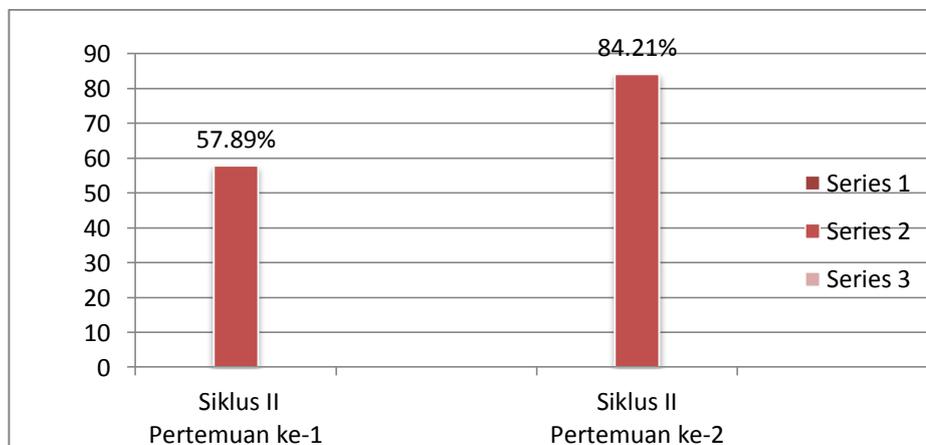
No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	95	Tuntas
2	Akmal	80	Tuntas
3	Aldo	70	Tidak Tuntas
4	Anwar	90	Tuntas
5	Ari	75	Tuntas
6	Eriansa	80	Tuntas
7	Hendy	95	Tuntas
8	Herman	80	Tuntas
9	Indra	85	Tuntas
10	Maulana	65	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	100	Tuntas
12	M. Yusuf	90	Tuntas
13	Rey	85	Tuntas
14	Riskul	90	Tuntas
15	Saktian	80	Tuntas
16	Syaiful	90	Tuntas
17	Yudis	80	Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	85	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa		1.570
	Rata-rata kelas		82,63
	Jumlah Tuntas		16 Siswa
	Persentase ketuntasan belajar siswa		84,21%

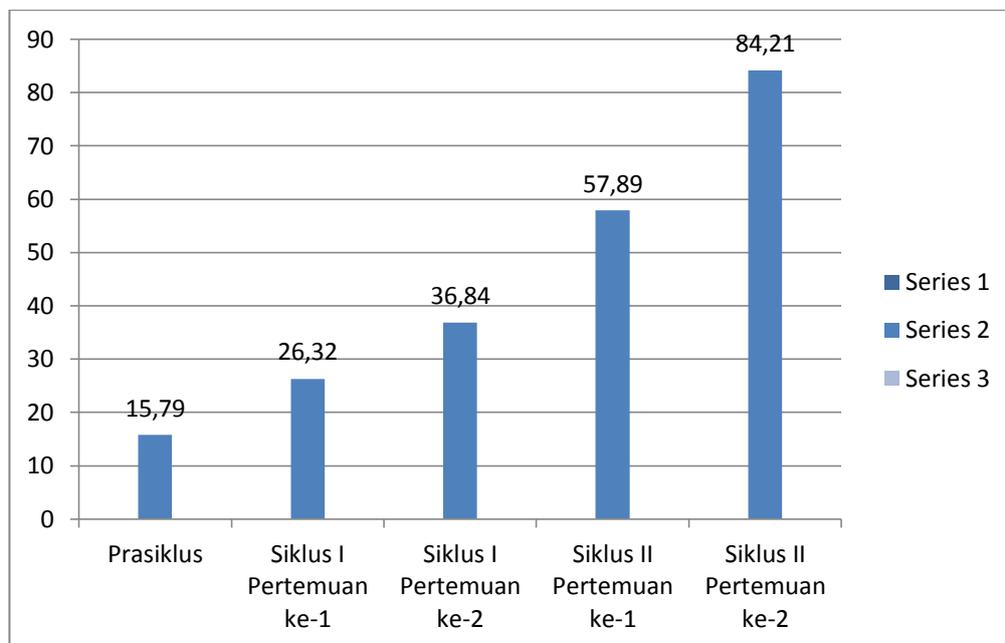
Selanjutnya dapat di lihat terdapat peningkatan hasil belajar dari Siklus II Pertemuan I dengan Pertemuan ke-II pada tabel berikut:

**Tabel 8**  
**Perbandingan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan ke-I**  
**dengan Pertemuan ke-I**

No	Hasil Tes Pertemuan I Siklus II	Hasil Tes Pertemuan II Siklus II	Peningkatan
1	57,89%	84,21 %	20,63 %

Gambar 3 Grafik Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I & 2





Gambar 4 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I & Siklus II

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

## B) Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah proses model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Darul Istiqomah Padangsidempuan.

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belum tuntas dalam materi akhlak terpuji, terbukti dari 19 orang siswa hanya 3 siswa yang tuntas. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menyampaikan materi akhlak terpuji.

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

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

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari nilai hasil belajar siswa pada setiap Siklus meningkat, presentase pada Pra siklus yaitu (15,79%) Siklus I pertemuan

ke-I (26,32%), meningkat pada Siklus I Pertemuan ke-2 (36,84%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-I (57,89%), selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (84,21%), karena hasil belajar sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan  $\geq 75$  % dari jumlah siswa seluruhnya. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, maka penelitian ini telah dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

### C) Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, karena dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya:

- a. Keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti yang masih kurang
- b. Keterbatasan waktu, tenaga, serta dana peneliti kurang mencukupi untuk melakukan penelitian lanjut
- c. Tidak semua materi Akidah Akhlak dapat diterapkan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT)
- d. Peneliti merasa terkendala dalam membimbing kelompok secara merata, sehingga suasana diskusi kurang terkendali dengan baik
- e. Terdapat siswa yang lamban dalam memahami materi yang diajarkan walaupun sudah berulang kali dijelaskan oleh guru.

Meskipun peneliti menemukan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian, semoga kerja keras peneliti serta bantuan pembimbing, skripsi ini dapat diselesaikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT mulai dari kegiatan awal, inti, sampai akhir pemberian reward (hadiah) yang memperlihatkan antusias siswa belajar akidah akhlak. Model pembelajaran ini telah menarik perhatian siswa melalui permainan-permainan yang dimainkan, bukan hanya meningkatkan hasil belajar siswa namun juga semangat belajar dan kerjasama tim yang baik, tidak ada lagi siswa yang mengantuk, bercerita, acuh tak acuh, dan lain-lain selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat hasil belajar siswa meningkat pada materi akhlak terpuji di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar siswa dari setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model TGT, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes Prasiklus yaitu (15,79%) kemudian dilanjutkan dengan Siklus I pertemuan ke-I sebesar (26,32%), meningkat lagi pada Siklus I Pertemuan ke-2 (36,84%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-I (57,89%), selanjutnya meningkat lagi pada Siklus II Pertemuan ke-2 (84,21%) pada materi akhlak terpuji.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari beberapa kali pertemuan, maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji di MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didalam KBM pada bidang studi Akidah Akhlak terutama pada jenjang SMP/MTs dan juga memperhatikan sarana dan prasarana belajar.

### 2. Bagi guru

Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran akidah akhlak karena dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi siswa

Dengan pengalaman mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di harapkan dapat berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar dan senantiasa mengambil manfaat dalam setiap pengalaman belajarnya.

4. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis dibidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

5. Bagi penelitian lebih lanjut

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

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abuddin, Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Ahmadi, Abu, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006.
- Asril, Zainal, *Micro Teaching Disertai dengan Pengalaman Lapangan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012
- Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan*, Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2006.
- Dimiyanti & Mudjiona, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* , Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005.
- Eveline & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Fujiyati, Siti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat”, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.

- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Istarani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Mediapersada, 2013.
- Lelianti Shara, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Metamatis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pokok Bahasan Bilangan Pecahan Di Kelas VII SMP N I Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas”, Skripsi Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2018.
- Miftahul, Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002
- Muhammad, Ahsan, & Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- N, Sediman, *Ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktikk*, Bandung: Nusa Media, 2005.
- Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Edisi ke II*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.

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

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

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

Sehat Sulthoni Dalimunthe, “Metode Kisah Dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 23, No.2, Juli-Desember 2016.

Sehat Sulthoni Dalimunthe, “Perspektif Al-Qur’an Tentang Pendidikan Akhlak,” *Jurnal Miqot*, Vol. XXXIX, No. 1, Januari-Juni 2015.

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

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

Sehat Sulthoni Dalimunthe, *Filsafat Pendidikan Akhlak*, 1<sup>st</sup> ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

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

Sehat Sulthoni Dalimunthe, *Ontologi Pendidikan Islam: Mengupas Hakikat Pendidikan Islam Dari Konsep Khalifah, Insan Kamil, Takwa, Akhlak dan Khairu Al- Ummah.*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm.11

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

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabetha, 2012.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

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

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

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

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

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

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

- I. Nama : Kholidah Aruan  
Nim : 16 201 00094  
Tempat/Tanggal Lahir : Siranggong, 29 September 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Simpang Siranggong, Desa Damuli Pekan, Kec.  
Kualuh Selatan, Kab. Labuhan Batu Utara  
Agama : Islam  
No. Telp : 0812-6902-8064
- II. Nama Orang Tua  
Nama Ayah : Alm. Khairuddin Aruan  
Nama Ibu : Sakiyah Nasution  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Simpang Siranggong, Desa Damuli Pekan, Kec.  
Kualuh Selatan, Kab. Labuhan Batu Utara
- III. Pendidikan
1. TK RHAUDATUL ATFAL Al Wasliyah Damuli Tamat Tahun 2004
  2. SD AL- WASLIYAH 85 Damuli Tamat Tahun 2010
  3. MTs Negeri Damuli Pekan Tamat Tahun 2013
  4. SMA N I Kualuh Selatan Tamat Tahun 2016

## Lampiran 1

### Pedoman Observasi

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji” penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

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

**Ket:**

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

Pengamat,

Sandri Andriani Lubis, S.Pd

## Lampiran II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P )

#### SIKLUS 1 Pertemuan Ke-1

<b>Sekolah</b>	<b>: MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Akidah Akhlak</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: VIII/Genap</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2x 40 Menit</b>

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

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

## C. Tujuan Pembelajaran

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

## D. Materi Pembelajaran

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

## E. Metode Pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT)

## F. Media dan Alat/Bahan

1. Media: Papan tulis dan gambar
2. Bahan/ Alat: Kertas, spidol
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas VIII

Buku yang relevan

## **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

### 1. Pendahuluan (10 Menit)

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

### 2. Kegiatan Inti (60 Menit)

#### 1. Mengamati

- 1) Guru membaca dan mencermati teks bacaan tentang akhlak terpuji
- 2) Mengamati gambar atau tayangan terkait dengan akhlak terpuji

#### 2. Menanyak

- a. Melalui motivasi dari pendidik peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum jelas dari hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- ii. Peserta didik menyampaikan tanggapan hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

#### c. Eksplorasi (mencoba/mencari informasi)

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima lembar soal untuk pembelajaran yang meliputi materi tentang:  
Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun  
Dalil tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Dampak positif dan contoh husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Cara membiasakan husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

d. Mengasosiasi/menalar

- 1) Guru mengarahkan siswa untuk membuat soal dalam selembar kertas yang di dalamnya suatu permasalahan yang dibuat siswa. Kemudian melemparkannya kepada kelompok lain
- 2) Guru membimbing siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sambil melakukan penilaian

e. Mengkomunikasi

- 1) Setiap peserta didik dimasing-masing kelompok dikenai permainan yang didalamnya terdiri kelompok pembaca, kelompok penentang I, kelompok penentang II dan seterusnya. Didalam kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras dan memberi jawaban.
- 2) Guru meminta salah satu siswa dari kelompok diskusi untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas. Sementara kelompok lain menanggapi dan menyepurnakan apa yang telah dipresentasikan
- 3) Guru mengumpulkan hasil diskusi yang terdapat pada selembar kertas tersebut dan memberikan penilaian

3. Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi
- b. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran dilaksanakan
- c. Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini

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

#### **H. Penilaian**

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

**Padangsidempuan, September 2020**

**Mengetahui**

Guru Mata Pelajaran

Akidah Akhlak

Mahasiswa

**Sandri Andriani Lubis, S. Pd**

**KholidahAruan  
Nim: 16 201 00094**

### **Lampiran III**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P )**

##### **SIKLUS 1 Pertemuan Ke-2**

<b>Sekolah</b>	<b>: MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Akidah Akhlak</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: VIII/Genap</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>:2x 40 Menit</b>

#### **H. Kompetensi Inti**

- KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

## I. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

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

## J. Tujuan Pembelajaran

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

## K. Materi Pembelajaran

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

## L. Metode Pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT)

## M. Media dan Alat/Bahan

1. Media: Papan tulis dan gambar
2. Bahan/ Alat: Kertas, spidol
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas VIII

Buku yang relevan

## **N. Langkah-langkah Pembelajaran**

### 4. Pendahuluan (10 Menit)

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

### 5. Kegiatan Inti (60 Menit)

#### 1. Mengamati

- 3) Guru membaca dan mencermati teks bacaan tentang akhlak terpuji
- 4) Mengamati gambar atau tayangan terkait dengan akhlak terpuji

#### 2. Menanyak

- a. Melalui motivasi dari pendidik peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum jelas dari hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- ii. Peserta didik menyampaikan tanggapan hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

#### ci. Eksplorasi (mencoba/mencari informasi)

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima lembar soal untuk pembelajaran yang meliputi materi tentang:  
Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun  
Dalil tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Dampak positif dan contoh husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Cara membiasakan husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

d. Mengasosiasi/menalar

- 1) Guru mengarahkan siswa untuk membuat soal dalam selembar kertas yang di dalamnya suatu permasalahan yang dibuat siswa. Kemudian melemparkannya kepada kelompok lain
- 2) Guru membimbing siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sambil melakukan penilaian

e. Mengkomunikasi

- 1) Setiap peserta didik dimasing-masing kelompok dikenai permainan yang didalamnya terdiri kelompok pembaca, kelompok penentang I, kelompok penentang II dan seterusnya. Didalam kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras dan memberi jawaban.
- 2) Guru meminta salah satu siswa dari kelompok diskusi untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas. Sementara kelompok lain menanggapi dan menyepurnakan apa yang telah dipresentasikan
- 3) Guru mengumpulkan hasil diskusi yang terdapat pada selembar kertas tersebut dan memberikan penilaian

6. Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi
- b. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran dilaksanakan
- c. Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini

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

#### **H. Penilaian**

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

**Padangsidempuan, September 2020**

**Mengetahui**

Guru Mata Pelajaran

Akidah Akhlak

Mahasiswa

**Sandri Andriani Lubis, S. Pd**

**KholidahAruan**  
**Nim: 16 201 00094**

## Lampiran IV

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P )

#### SIKLUS 2 Pertemuan Ke-1

<b>Sekolah</b>	<b>: MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Akidah Akhlak</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: VIII/Genap</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 2x 40 Menit</b>

#### O. Kompetensi Inti

- KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

## P. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

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

## Q. Tujuan Pembelajaran

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

## R. Materi Pembelajaran

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

## S. Metode Pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT)

## T. Media dan Alat/Bahan

1. Media: Papan tulis dan gambar
2. Bahan/ Alat: Kertas, spidol
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas VIII

Buku yang relevan

## U. Langkah-langkah Pembelajaran

### 7. Pendahuluan (10 Menit)

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

### 8. Kegiatan Inti (60 Menit)

#### 1. Mengamati

- 5) Guru membaca dan mencermati teks bacaan tentang akhlak terpuji
- 6) Mengamati gambar atau tayangan terkait dengan akhlak terpuji

#### 2. Menanyak

- a. Melalui motivasi dari pendidik peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum jelas dari hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- ii. Peserta didik menyampaikan tanggapan hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

#### cii. Eksplorasi (mencoba/mencari informasi)

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima lembar soal untuk pembelajaran yang meliputi materi tentang:  
Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun  
Dalil tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Dampak positif dan contoh husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Cara membiasakan husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

d. Mengasosiasi/menalar

- 1) Guru mengarahkan siswa untuk membuat soal dalam selembar kertas yang di dalamnya suatu permasalahan yang dibuat siswa. Kemudian melemparkannya kepada kelompok lain
- 2) Guru membimbing siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sambil melakukan penilaian

e. Mengkomunikasi

- 1) Setiap peserta didik dimasing-masing kelompok dikenai permainan yang didalamnya terdiri kelompok pembaca, kelompok penentang I, kelompok penentang II dan seterusnya. Didalam kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras dan memberi jawaban.
- 2) Guru meminta salah satu siswa dari kelompok diskusi untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas. Sementara kelompok lain menanggapi dan menyepurnakan apa yang telah dipresentasikan
- 3) Guru mengumpulkan hasil diskusi yang terdapat pada selembar kertas tersebut dan memberikan penilaian

9. Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi
- b. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran dilaksanakan
- c. Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini

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

#### **H. Penilaian**

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

**Padangsidempuan, Oktober 2020**

**Mengetahui**

Guru Mata Pelajaran

Akidah Akhlak

Mahasiswa

**Sandri Andriani Lubis, S. Pd**

**KholidahAruan  
Nim: 16 201 00094**

## **Lampiran V**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P )**

#### **SIKLUS 2 Pertemuan Ke-2**

<b>Sekolah</b>	<b>: MTsS Darul Istiqomah Padangsidempuan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Akidah Akhlak</b>
<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: VIII/Genap</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Husnuzhan, Tawadhu', Tasamuh, dan Ta'awun</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>:2x 40 Menit</b>

#### **V. Kompetensi Inti**

- KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilakujujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleran), gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkaitfenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 :Mengelolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakannya, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuaidengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

## W. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

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

## X. Tujuan Pembelajaran

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

## Y. Materi Pembelajaran

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

## Z. Metode Pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT)

## AA. Media dan Alat/Bahan

1. Media: Papan tulis dan gambar
2. Bahan/ Alat: Kertas, spidol
3. Sumber Belajar

Buku Ajar siswa Akidah Akhlak kelas VIII

Buku yang relevan

## **BB. Langkah-langkah Pembelajaran**

### 10. Pendahuluan (10 Menit)

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

### 11. Kegiatan Inti (60 Menit)

#### 1. Mengamati

- 7) Guru membaca dan mencermati teks bacaan tentang akhlak terpuji
- 8) Mengamati gambar atau tayangan terkait dengan akhlak terpuji

#### 2. Menanyak

- a. Melalui motivasi dari pendidik peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum jelas dari hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun
- ii. Peserta didik menyampaikan tanggapan hasil pengamatan tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

#### ciii. Eksplorasi (mencoba/mencari informasi)

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 3 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima lembar soal untuk pembelajaran yang meliputi materi tentang:  
Pengertian husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun  
Dalil tentang husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Dampak positif dan contoh husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun

Cara membiasakan husnuzhan, tawadhu, tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari

d. Mengasosiasi/menalar

- 1) Guru mengarahkan siswa untuk membuat soal dalam selembar kertas yang di dalamnya suatu permasalahan yang dibuat siswa. Kemudian melemparkannya kepada kelompok lain
- 2) Guru membimbing siswa menyelesaikan tugas yang diberikan sambil melakukan penilaian

e. Mengkomunikasi

- 1) Setiap peserta didik dimasing-masing kelompok dikenai permainan yang didalamnya terdiri kelompok pembaca, kelompok penentang I, kelompok penentang II dan seterusnya. Didalam kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan lembar permainan, setelah itu membaca keras-keras dan memberi jawaban.
- 2) Guru meminta salah satu siswa dari kelompok diskusi untuk mempresentasikan hasil diskusinya kedepan kelas. Sementara kelompok lain menanggapi dan menyepurnakan apa yang telah dipresentasikan
- 3) Guru mengumpulkan hasil diskusi yang terdapat pada selembar kertas tersebut dan memberikan penilaian

12. Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi
- b. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran dilaksanakan
- c. Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini

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

#### **H. Penilaian**

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

**Padangsidempuan, November 2020**

**Mengetahui**

Guru Mata Pelajaran

Akidah Akhlak

Mahasiswa

**Sandri Andriani Lubis, S. Pd**

**KholidahAruan**  
**Nim: 16 201 00094**

## Lampiran VI

### SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE-1

Nama :

Kelas :

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

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا أَتُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

2. Ayat di atas menjelaskan tentang...
- Tawadhu
  - Husnuzhan
  - Tasamuh
  - Ta'awun
3. Dibawah ini yang menunjukkan nilai-nilai positif dalam husnuzhan yaitu..
- Bersabar apabila tertimpa musibah
  - Santun dalam berbicara kepada siapapun
  - Saling menghargai bahasa, budaya dan suku
  - Meringankan beban orang lain
4. Contoh husnuzhan dalam kehidupan sehari-hari adalah...
- Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dalam hidup
  - Menghargai pendapat orang lain
  - Tolong menolong dalam kebaikan
  - Hidup menjadi tentram, damai dan aman
5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan diri berperilaku Husnuzhan adalah, kecuali....
- Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber kebenarannya
  - Berusaha untuk sering bertemu dengan semua teman atau anggota masyarakat
  - Menyadari sepenuhnya bahwa setiap manusia mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda

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

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian Tawadhu adalah....

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

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا  
وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَنُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا  
فَكَرِهْتُمُوهُ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ ﴿١٠١﴾

7. Ayat diatas menjelaskan tentang.....

- a. Husnuzhan
- b. Tawadhu'
- c. Tasamuh
- d. Ta'awun

8. Contoh perilaku yang menunjukkan bersikap tawadhu adalah...

- a. Menjalankan kehidupan sesuai syariah
- b. Bekerja keras pantang menyerah
- c. Merendahkan orang lain
- d. Menghormati orang yang lebih tua

9. Perhatikan table berikut!

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

Yang menunjukkan dampak positif perilaku tawadhu terdapat pada angka romawi...

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

10. Dibawah ini yang termasuk cara membiasakan berperilaku tawadhu adalah...

- a. Tidak suka disanjung orang lain atau keberhasilan yang dicapai
- b. Tidak menghormati orang yang lebih tua
- c. Tidak menghargai pendapat orang lain
- d. Suka dipuji atas perbuatan yang telah diperbuat

**Kunci Jawaban:**

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

## Lampiran VII

### SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE-2

Nama :

Kelas :

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

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا أَتُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

2. Ayat di atas menjelaskan tentang...
- c. Tawadhu
  - d. Husnuzhan
  - c. Tasamuh
  - d. Ta'awun
3. Dibawah ini yang menunjukkan nilai-nilai positif dalam husnuzhan yaitu..
- e. Bersabar apabila tertimpa musibah
  - f. Santun dalam berbicara kepada siapapun
  - g. Saling menghargai bahasa, budaya dan suku
  - h. Meringankan beban orang lain
4. Contoh husnuzhan dalam kehidupan sehari-hari adalah...
- e. Senantiasa berpikir positif, ikhlas, dan sabar ketika menerima berbagai cobaan dalam hidup
  - f. Menghargai pendapat orang lain
  - g. Tolong menolong dalam kebaikan
  - h. Hidup menjadi tentram, damai dan aman
5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan diri berperilaku Husnuzhan adalah, kecuali....
- e. Tidak mudah menerima suatu berita yang tidak jelas sumber kebenarannya
  - f. Berusaha untuk sering bertemu dengan semua teman atau anggota masyarakat
  - g. Menyadari sepenuhnya bahwa setiap manusia mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda

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

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian Tawadhu adalah....

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

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا  
وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَنُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَن يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا  
فَكَرِهْتُمُوهُ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ ﴿١٠١﴾

7. Ayat diatas menjelaskan tentang.....

- a. Husnuzhan
- c. Tasamuh
- b. Tawadhu'
- d. Ta'awun

8. Contoh perilaku yang menunjukkan bersikap tawadhu adalah...

- c. Menjalankan kehidupan sesuai syariah
- c. Merendahkan orang lain
- d. Bekerja keras pantang menyerah
- d. Menghormati orang yang lebih tua

9. Perhatikan table berikut!

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

Yang menunjukkan dampak positif perilaku tawadhu terdapat pada angka romawi...

- c. I
- d. II
- c. III
- d. IV

10. Dibawah ini yang termasuk cara membiasakan berperilaku tawadhu adalah...

- e. Tidak suka disanjung orang lain atau keberhasilan yang dicapai
- f. Tidak menghormati orang yang lebih tua
- g. Tidak menghargai pendapat orang lain
- h. Suka dipuji atas perbuatan yang telah diperbuat

**Kunci Jawaban:**

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

## Lampiran VII

### SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE-1

Nama :

Kelas :

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian tasamuh adalah...

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

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا  
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣٦﴾

1. Ayat diatas menjelaskan tentang.....

- a. Husnuzhan
- b. Tasamuh
- c. Tawadhu
- d. Ta'awun

2. Berikut ini yakni dampak positif sikap tasamuh, kecuali....

- a. Menciptakan persatuan dan kesatuan
- b. Menimbulkan pepecahan dan Perselisihan
- c. Menumbuhkan rasa cinta terhadap sesama
- d. Menghindarkan dari kekerasan dan kekacauan

3. Yang menunjukkan contoh berperilaku tasamuh di bawah ini adalah...

- a. Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinanya
- b. Menjenguk orang sakit
- c. Membantu orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah
- d. Bersedia mengalah demi kepentingan umum

4. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku tasamuh dalam kehidupan sehari-hari yaitu....

- a. Menyadari bahwa manusia makhluk yang lemah

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

5. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian ta'awun adalah...

- a. Tenggang rasa/toleransi
- b. Saling menghormati
- c. Tolong-menolong
- d. Rendah hati

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۗ

7. Ayat diatas menjelaskan tentang...

- a. Husnuzhan
- b. Tawadhu
- c. Tasamuh
- d. Ta'awun

8. Dibawah ini yang tidak termasuk dampak positif sikap Ta'awun adalah

- a. Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
- b. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesama
- c. Meringankan beban orang lain
- d. Mempersulit orang lain

9. Berikut ini yang bukan contoh dari sikap ta'awun adalah....

- a. Memberi makan anak yatim
- b. Dapat menjalin kebersamaan dan kekeluargaan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- c. Membantu kegiatan social
- d. Dapat meringankan beban orang lain dan diri sendiri apabila sedang mengalami kesusahan atau mendapatkan musibah

10. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku ta'awun dalam kehidupan sehari-hari yaitu...
- a. Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama
  - b. Senantiasa mengevaluasi diri
  - c. Mendahulukan kepentingan umum diatas kepentingan diri sendiri
  - d. Tidak menyombongkan diri dengan orang lain

**Kunci Jawaban:**

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

## Lampiran IX

### SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE-2

Nama :

Kelas :

1. Dibawah ini yang merupakan pengertian tasamuh adalah...

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

يَتَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا  
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣٠﴾

2. Ayat diatas menjelaskan tentang.....

- c. Husnuzhan
- d. Tasamuh
- c. Tawadhu
- d. Ta'awun

3. Berikut ini yakni dampak positif sikap tasamuh, kecuali....

- a. Menciptakan persatuan dan kesatuan
- b. Menimbulkan pepecahan dan Perselisihan
- c. Menumbuhkan rasa cinta terhadap sesama
- d. Menghindarkan dari kekerasan dan kekacauan

4. Yang menunjukkan contoh berperilaku tasamuh di bawah ini adalah...

- c. Menghargai umat lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinanya
- d. Menjenguk orang sakit
- e. Membantu orang tua menyelesaikan pekerjaan rumah
- f. Bersedia mengalah demi kepentingan umum

5. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku tasamuh dalam kehidupan sehari-hari yaitu....

- g. Menyadari bahwa manusia makhluk yang lemah

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

6. Dibawah ini yang menjelaskan pengertian ta'awun adalah...

- k. Tenggang rasa/toleransi
- l. Saling menghormati
- c. Tolong-menolong
- d. Rendah hati

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۗ

7. Ayat diatas menjelaskan tentang...

- a. Husnuzhan
- b. Tawadhu
- c. Tasamuh
- d. Ta'awun

8. Dibawah ini yang tidak termasuk dampak positif sikap Ta'awun adalah

- a. Memudahkan pekerjaan dalam segala hal
- b. Menumbuhkan sikap gotong-royong dan peduli antar sesama
- c. Meringankan beban orang lain
- d. Mempersulit orang lain

9. Berikut ini yang bukan contoh dari sikap ta'awun adalah....

- a. Memberi makan anak yatim
- b. Dapat menjalin kebersamaan dan kekeluargaan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
- c. Membantu kegiatan social
- d. Dapat meringankan beban orang lain dan diri sendiri apabila sedang mengalami kesusahan atau mendapatkan musibah

10. Berikut ini yang merupakan cara membiasakan perilaku ta'awun dalam kehidupan sehari-hari yaitu...
- a. Membiasakan diri rela berkorban sesuai kemampuannya untuk kepentingan bersama
  - b. Senantiasa mengevaluasi diri
  - c. Mendahulukan kepentingan umum diatas kepentingan diri sendiri
  - d. Tidak menyombongkan diri dengan orang lain

**Kunci Jawaban:**

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

## Lampiran X

### Lembar Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	85	Tuntas
2	Akmal	50	Tidak Tuntas
3	Aldo	50	Tidak Tuntas
4	Anwar	70	Tidak Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	60	Tidak Tuntas
7	Hendy	90	Tuntas
8	Herman	50	Tidak Tuntas
9	Indra	40	Tidak Tuntas
10	Maulana	40	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	70	Tidak Tuntas
12	M. Yusuf	60	Tidak Tuntas
13	Rey	70	Tidak Tuntas
14	Riskul	85	Tuntas
15	Saktian	75	Tuntas
16	Syaiful	50	Tidak Tuntas
17	Yudis	70	Tidak Tuntas
18	Yusri	50	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa		1.215
		Rata-rata kelas	63,95
		Jumlah Tuntas	5 Siswa
		Persentase ketuntasan belajar siswa	26,32 %

1. Rata-rata kelas =  $\frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$

$$= \frac{1.215}{19}$$

$$= 63,95$$

2. Persentase ketuntasan Siswa =  $\frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$

$$= \frac{5 \times 100}{19} \%$$

$$26,32\%$$

## Lampiran XI

### Lembar Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	85	Tuntas
2	Akmal	55	Tidak Tuntas
3	Aldo	40	Tidak Tuntas
4	Anwar	80	Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	50	Tidak Tuntas
7	Hendy	90	Tuntas
8	Herman	60	Tidak Tuntas
9	Indra	55	Tidak Tuntas
10	Maulana	50	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	80	Tuntas
12	M. Yusuf	55	Tidak Tuntas
13	Rey	65	Tidak Tuntas
14	Riskul	90	Tuntas
15	Saktian	65	Tidak Tuntas
16	Syaiful	75	Tuntas
17	Yudis	70	Tidak Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1.280	
	Rata-rata kelas	67,37	
	Jumlah Tuntas	7 Siswa	
	Persentase ketuntasan belajar siswa	36,84%	

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$$

$$= \frac{1.280}{19}$$

$$= 67,37$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{7 \times 100}{19} \%$$

$$= 36,84\%$$

## Lampiran XII

### Lembar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	90	Tuntas
2	Akmal	55	Tidak Tuntas
3	Aldo	50	Tidak Tuntas
4	Anwar	80	Tuntas
5	Ari	60	Tidak Tuntas
6	Eriansa	60	Tidak Tuntas
7	Hendy	95	Tuntas
8	Herman	50	Tidak Tuntas
9	Indra	55	Tidak Tuntas
10	Maulana	65	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	80	Tuntas
12	M. Yusuf	75	Tuntas
13	Rey	80	Tuntas
14	Riskul	95	Tuntas
15	Saktian	80	Tuntas
16	Syaiful	75	Tuntas
17	Yudis	80	Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	90	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1.380	
	Rata-rata kelas	72,63	
	Jumlah Tuntas	11 Siswa	
	Persentase ketuntasan belajar siswa	57,89%	

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$$

$$= \frac{1.380}{19}$$

$$= 72,63$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{11 \times 100}{19} \%$$

S

=57,89%

**Lampiran XIII**

**Lembar Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan ke-2**

No.	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aidil	95	Tuntas
2	Akmal	80	Tuntas
3	Aldo	70	Tidak Tuntas
4	Anwar	90	Tuntas
5	Ari	75	Tuntas
6	Eriansa	80	Tuntas
7	Hendy	95	Tuntas
8	Herman	80	Tuntas
9	Indra	85	Tuntas
10	Maulana	65	Tidak Tuntas
11	M. Ayyub	100	Tuntas
12	M. Yusuf	90	Tuntas
13	Rey	85	Tuntas
14	Riskul	90	Tuntas
15	Saktian	80	Tuntas
16	Syaiful	90	Tuntas
17	Yudis	80	Tuntas
18	Yusri	65	Tidak Tuntas
19	Zefri	85	Tuntas
	Jumlah nilai seluruh siswa	1.570	
	Rata-rata kelas	82,63	
	Jumlah Tuntas	16 Siswa	
	Persentase ketuntasan belajar siswa	84,21%	

$$1. \text{ Rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Banyak Siswa}}$$

$$= \frac{1.570}{19}$$

$$= 82,63$$

$$2. \text{ Persentase ketuntasan Siswa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16 \times 100}{19} \%$$

=84,21%

## **DOKUMEN BERBENTUK GAMBAR (FOTO)**

Pada saat siswa mendengarkan penjelasan guru



Kegiatan diskusi kelompok



Siswa pada berdiskusi kelompok dan Permainan Berlangsung



Pada saat membacakan hasil diskusi kelompok





Pada saat mendengarkan penjelasan guru



Siswa pada saat mengerjakan tes individual setiap siklus





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUAN  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan H.T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sidintang 22733  
Telepon (06634) 22080 Fax (06634) 24022

170/In.14/E.5a/PP.00.9/10/2019

Padangsidempuan, 07 Oktober 2019

no  
ng  
dal

Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth 1. Drs. H. Samsuddin, M. Ag (Pembimbing I)  
2. Dr. Erna Ikawati, M. Pd (Pembimbing II)

di  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil Sidang Tim Pengkaji Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini:

Nama	Kholidah Aruan
NIM	16 201 00094
Fak./Jur./Lokal	FTIK/Pendidikan Agama Islam/PAI-3
Judul Skripsi	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs.S Darul Istiqomah Padangsidempuan Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan II penulisan skripsi yang dimaksud.  
Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Ketua Prodi PAI

Dr. H. Abdul Sattar Daulay, M. Ag  
NIP. 19680517 199303 1 003

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
Pembimbing I

Drs. H. Samsuddin, M. Ag  
NIP. 19640203 199403 1 001

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
Pembimbing II

Dr. Erna Ikawati, M. Pd  
NIP. 19791205 200801 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihatang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

Nomor : B - 77JA /ln.14/E.1/TL.00/08/2020  
Hal : Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi.

31 Agustus 2020

Yth. Kepala MTs Darul Istiqomah Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Kholidah Aruan  
NIM : 16 201 00094  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam.  
Alamat : Simpang Siranggong Kec. Kualuh Selatan Kab. Labuhan Batu Utara

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul Istiqomah Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih

a.n. Dekan  
Wakil Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.  
NIP. 196306041007



**YAYASAN PONDOK PESANTREN DARUL ISTIQOMAH  
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA DARUL ISTIQOMAH**

Jln. Pulo Bauk / Abror Km. 10 No. .... Telp. .... Fax.....  
Desa Hulupadang Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan Kode Pos 22725  
Email : [mtsdarulistiqomah@yahoo.com](mailto:mtsdarulistiqomah@yahoo.com) atau [pondokdarulistiqomahosp@gmail.com](mailto:pondokdarulistiqomahosp@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 233/MTs/MSW/HP-P/2020

Yang ditanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Istiqomah Padangsidempuan menerangkan bahwa:

Nama : **Kholidah Aruan**  
NIM : **1620100094**  
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Istiqomah Padangsidempuan untuk penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran Temas Games Ment (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Darul Istiqomah Pada Mata Pelajaran Akhlak Materi Akhlak Terpuji."**

Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, supaya dapat digunakan sepenuhnya.

Padangsidempuan, 02 Desember 2020

Kepala MTs

**M. Sawaluddin Nasution, M.Pd.I**