UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* DI MAN 2 ACEH TAMIANG

SKRIPSI

Oleh:

NURHALIZA ANNISA
(1012020024)

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan
Agama Islam

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025 M / 1446 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* DI MAN 2 ACEH TAMIANG

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Diajukan Oleh :

NURHALIZA ANNISA
NIM: 1012020024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Prof. Dr. Basri, MA	**Syarfina, M.Pd**
NIDN. 2014026701	NIDN. 2012069002

PENGESAHAN PENGUJI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA *WORDWALL* DI MAN 2 ACEH TAMIANG

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Kamis **20 Februari 2025 M**
21 Sya'ban 1446 H

Dewan Penguji :

Ketua,

Dr. Hanta Sabri, M.Pd
NIDN. 2008118501

Sekretaris,

Vervawan, M.Pd
NIDN. 2024128402

Anggota,

Nina Rahayu, M.Pd
NIDN. 2018078801

Anggota,

Dedek Nursiti Khodijah, M.Pd.I
NIDN. 2117119201

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Nurhaliza Annisa
Nim	: 1012020024
Fakultas / Program Studi	: FTIK/Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model TGT Berbasis Media *Wordwall* di MAN 2 Aceh Tamiang"** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kuala Simpang, 11 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Nurhaliza Annisa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan penyusunan skripsi ini yang berjudul *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Wordwall di MAN 2 Aceh Tamiang"*. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, keluarga beliau, serta para sahabat yang telah menjadi teladan bagi umat. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor IAIN Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa.
3. Bapak Dr. Hatta Sabri, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa
4. Bapak Dr. Basri, MA, selaku pembimbing I, dan Ibu Syarfina, M.Pd, selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan wawasan, serta solusi atas berbagai kendala yang penulis hadapi selama penyusunan skripsi ini.
5. Dewan Penguji dan seluruh dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, yang telah membagikan ilmu, pengalaman,

serta memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun selama masa perkuliahan.

6. Staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa atas pelayanan administrasi yang cepat, ramah, dan profesional selama proses studi.
7. Kepada kedua orang tua penulis, ayahanda Ismail dan Ibunda Mardiana, serta keluarga besar yang tak henti-hentinya memberikan dukungan moral, doa, dan semangat kepada penulis.
8. Teman-teman seperjuangan di Unit 2 PAI yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan ini. Serta sahabat-sahabat terdekat penulis yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, memberikan motivasi, dan menemani dalam suka maupun duka sepanjang perjalanan perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
9. keluarga besar MAN 2 Aceh Tamiang atas dukungan dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian untuk skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Kuala Simpang, 11 Februari 2025

Nurhaliza Annisa
1012020024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR DIAGRAM ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
ABSTRAK ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 6
a) Secara Praktis 6
b) Secara Teoritis 7
F. Defenisi Istilah 7
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Model Pembelajaran TGT Berbasis Worwdwall 10
1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* 10
2. Teori Pengulangan Materi Pada Penelitian Tindakan Kelas 12
3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* 13
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Teams Games Tournament 14
5. *Wordwall* dan Prosedur Penggunaannya 17
B. Hasil Belajar Akidah Akhlak 20
1. Hasil Belajar 20
2. Akidah Akhlak 22
C. Penelitian Yang Relevan 25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 33
A. Pendekatan Penelitian 33
1. Perencanaan 35
2. Pelaksanaan 36
3. Pengamatan 37
4. Refleksi 37
B. Prosedur Penelitian 38
1. Perizinan 38
2. Pra Siklus 38
3. Tahap Pelaksanaan Tindakan 39
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 42
1. Lokasi Penelitian 42
2. Waktu Penelitian 42
D. Subjek Penelitian 43
E. Sumber Data 43
F. Definisi Operasional Variabel 43
1) Variabel Input 43
2) Variabel Proses 43
3) Variabel Output 44
G. Teknik Pengumpulan Data 44
H. Instrumen Penelitian 45
I. Teknik Analisis Data 54
J. Kriteria Keberhasilan 55
BAB IV HASIL PENELITIAN 57
A. Temuan Penelitian 57
a) Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus) 57
b) Penerapan Siklus I 60
c) Penerapan Siklus II 72
B. Pembahasan 84
a) Kajian Data Kegiatan Belajar Siswa Siklus I dan II 84
b) Kajian Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan II 88

c) Hasil Analisis Penelitian..... 90
BAB V KESIMPULAN..... 93
A. Kesimpulan 93
B. Saran 93
DAFTAR PUSTAKA..... 95
LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... 139

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Yang Relevan 25
Tabel 3. 1. Waktu Penelitian 42
Tabel 3. 2. Tabel Observasi Aktivitas Guru 45
Tabel 3. 3. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan model Teams Games Tournament berbasis media Wordwal 50
Tabel 4. 1. Hasil Observasi Pra-Siklus 57
Tabel 4. 2. Hasil Nilai Siswa Pra-Siklus 58
Tabel 4. 3. Hasil Observasi Pertemuan Ke-1 66
Tabel 4. 4. Hasil Observasi Pertemuan Ke-2 68
Tabel 4. 5. Hasil Nilai Siswa Pertemuan Ke-2 69
Tabel 4. 6. Hasil Observasi Pertemuan Ke-3 78
Tabel 4. 7. Hasil Observasi Pertemuan Ke-4 80
Tabel 4. 8. Hasil Nilai Siswa Pertemuan Ke-4 81
Tabel 4. 9. Tabel Nilai Total Hasil Observasi Pada Siklus I dan Siklus II 85
Tabel 4. 10. Tabel Persentase Peningkatan Hasil Obervasi Dari Siklus I Ke Siklus II 85
Tabel 4. 11. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart 34
Gambar 4. 1. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1 61
Gambar 4. 2. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1 62
Gambar 4. 3. Kegiatan Penutup Pertemuan 1 63
Gambar 4. 4. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 2 64
Gambar 4. 5. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2 64
Gambar 4. 6. Kegiatan Penutup Pertemuan 2 65
Gambar 4. 7. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 3 74
Gambar 4. 8. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 3 74
Gambar 4. 9. Kegiatan Penutup Pertemuan 3 75
Gambar 4. 10. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 4 76
Gambar 4. 11. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 4 76
Gambar 4. 12. Kegiatan Penutup Pertemuan 4..... 77

DAFTAR DIAGRAM

Diagram Lingkar 4. 1. Diagram Lingkar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I..... 89
Diagram Lingkar 4. 2. Diagram Lingkar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II..... 89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian 100
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian 101
Lampiran 3. Butir Soal Tes Formatif 102
Lampiran 4. Modul Ajar Siklus I 111
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus II 125

ABSTRAK

Nurhaliza Annisa NIM. 1012020024, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Model TGT Berbasis Media Wordwall di MAN 2 Aceh Tamiang

Pembimbing 1. Dr. Basri, MA 2. Syarfina, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Wordwall dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MAN 2 Aceh Tamiang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbasis Wordwall mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa secara nyata. Pada siklus pertama, keterlibatan siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata 71. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan pada berbagai aspek seperti kesiapan belajar, motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 85—naik sebesar 19,72%. Selain itu, tidak ada siswa yang tergolong dalam kategori kurang, dan sebagian besar siswa masuk dalam kategori baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran. Model ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menumbuhkan semangat kolaborasi dan kompetisi positif antar peserta didik.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), Wordwall, Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Penelitian Tindakan Kelas.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan krusial dalam mendorong kemajuan suatu bangsa, terutama dalam hal pengembangan kualitas sumber daya manusianya. Di antara berbagai aspek pendidikan, Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting karena memberikan arahan kepada siswa untuk menjalani hidup sesuai prinsip-prinsip ajaran Islam. Kegiatan pembelajaran menjadi unsur utama dalam mewujudkan tujuan tersebut. Salah satu bagian integral dari Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dalam konteks pendidikan akidah akhlak, siswa diberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip karakter yang diharapkan untuk mendorong perilaku yang baik. Hal ini sangat relevan karena agama Islam sangat menekankan pentingnya berperilaku mulia, walaupun pada kenyataannya terdapat banyak perilaku yang tidak selaras dengan nilai-nilai akhlak yang baik.[1] Oleh karena itu, aspek akhlak, perilaku, dan moral yang positif menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan akidah akhlak menuntut adanya langkah-langkah strategis untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sendiri merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan siswa, guru, serta beragam sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan.[2] Peran pendidik dalam memberikan dukungan ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menguasai ilmu, pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan yang positif. Pada dasarnya, proses pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat belajar secara optimal dan efektif.

---

[1] Dwietama Regita Ayu, Nur Tajuddin, and Herdiana Yayat, 'Penerapan Disiplin Santri Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Al-Fathimiyah Karawang', *Pendidikan Dasar*, 6.September 2022 (2022), pp. 714–26, doi:https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2051.

[2] Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*, ed. by Awal Syaddad, *Cv. Kaaffah Learning Center*, 1st edn (CV. Kaaffah Learning Center, 2019), CLXII.

Pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai media untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tingkat partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya kegiatan. Semakin tinggi keterlibatan peserta didik, maka semakin efektif pula proses pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran terus mengalami perubahan seiring dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Karena itu, sekolah dan para pendidik dituntut untuk berinovasi dan menyesuaikan diri agar pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam hal ini, guru dituntut memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai media serta model pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Akan tetapi, masih terdapat guru yang lebih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran, terutama ketika materi yang diajarkan adalah Pendidikan Akidah Akhlak. Hal ini mengakibatkan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif terhadap penjelasan guru, sehingga banyak di antara mereka yang hanya mencatat tanpa benar-benar memahami konten yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan observasi peneliti di MAN 2 Aceh Tamiang, proses pembelajaran dengan materi akidah akhlak masih menggunakan metode ceramah dan masih terdapat guru yang belum menambahkan inovasi baru dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan masih banyak guru yang belum familiar dengan penggunaan sistem pemberian soal atau kuis secara online. Kemudian pada tahapan Pra-Siklus, didapati hasil observasi dan hasil *Pre-Test* yang menunjukkan bahwa perlu adanya metode lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, peneliti meyakini bahwa diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran ini, dan hal ini didukung dengan fasilitas sekolah yang cukup lengkap dan siswa memiliki izin untuk membawa *handphone*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai

pendekatan dalam pembelajaran dan penggunaan media platform *Wordwall* sebagai alat pembelajaran.

Model TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berakar dari konsep Student Team Achievement Division (STAD), di mana siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, guna meningkatkan pemahaman mereka selama proses pembelajaran.[3] Dalam pembelajaran model TGT, siswa berpartisipasi dalam permainan bersama anggota kelompoknya, yang kemudian bersaing dengan tim lain untuk mengumpulkan poin bagi kelompok mereka. Permainan ini umumnya berisi soal-soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas di kelas.

Melalui penerapan model TGT, siswa dibagi secara acak ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen, baik dari segi kemampuan maupun latar belakang. Pendekatan ini mendorong terjalinnya kerja sama antaranggota tim dengan memanfaatkan kekuatan dan pengetahuan masing-masing individu. Diharapkan, strategi ini memungkinkan siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi untuk membimbing serta memotivasi teman-temannya yang masih kurang memahami materi agar lebih terlibat dalam proses belajar.

Untuk mendukung implementasi model TGT, peneliti menggunakan platform Wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, pasangan kata, pencocokan konsep, anagram, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya.[4] Wordwall merupakan alat yang sangat berguna dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

[3] Nuri Ria, Sri Wahyuni, and Rhomiy Handican, 'Systematic Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Teams Games Tournament', *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3 (2023), pp. 23–35.

[4] Ani Nur Aeni and others, 'Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.6 (2022), p. 1835, doi:10.33578/jpfkip.v11i6.9313.

Wordwall dapat menjadi platform yang bermanfaat bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan penuh interaksi. Dengan memanfaatkan Wordwall, guru dapat merancang berbagai permainan edukatif yang mampu mempertahankan perhatian dan semangat siswa, sehingga mereka tetap terlibat dalam pembelajaran tanpa merasa bosan dan tetap termotivasi.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang kondusif di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi[5], Tematik[6], dan Bahasa Inggris[7], hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menerapkan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media Wordwall. Model TGT mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran difokuskan pada kerja sama dalam kelompok, yang memberi mereka dorongan untuk mencapai hasil yang baik bersama sebagai sebuah tim.

Akan tetapi, belum terdapat penelitian yang menggunakan model TGT berbasis media *wordwall* untuk mata pelajaran akidah akhlak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan fokus pada materi akhlak pergaulan remaja.

Judul penelitian ini sangat relevan dengan tantangan dan peluang yang telah diidentifikasi di sekolah tersebut. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan pemahaman yang berguna mengenai efektivitas penerapan model

---

[5] Ati Sadiah, Gina Alamsah, and Raden Roro Suci Nurdianti, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Global Education Journal*, 1.3 (2023), pp. 219–29.

[6] Yuli Tri Wahyuni and Sri Lestari, 'PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK DENGAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT MELALUI WORDWALL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 GIRIREJO: PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK DENGAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT MELALUI WORDWALL PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 GIRIREJO', *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4.4 (2023), pp. 353–69.

[7] Theresia Clara Nahak, 'Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023', in *PRosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2023, II, 204–14.

TGT dan media Wordwall dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

1. Bagaimana penerapan model Teams Games Tournament berbasis media Wordwall pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI Digital di MAN 2 Aceh Tamiang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* berbasis media *Wordwall* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI Digital di MAN 2 Aceh Tamiang?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di atas, batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak pergaulan remaja.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Digital di MAN 2 Aceh Tamiang.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan model *Teams Games Tournament* berbasis media *Wordwall* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI Digital di MAN 2 Aceh Tamiang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* berbasis media *Wordwall* pada mata pelajaran akidah sakhlak di kelas XI Digital di MAN 2 Aceh Tamiang.

E. Manfaat Penelitian

Temuan dalam penelitian tentang pembelajaran kooperatif model TGT yang mengintegrasikan media Wordwall diharapkan membawa manfaat. Manfaat penelitian ini terbagi ke dalam dua aspek, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

a) Secara Praktis

1. Bagi Siswa

   Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games-Tournament) diharapkan dapat membantu siswa memahami materi akhlak pergaulan remaja dengan lebih mudah, sekaligus mendorong mereka untuk lebih aktif mengembangkan potensi diri.

2. Bagi Guru

   Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan referensi atau alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di kelas. Selain itu, penelitian ini membuka wawasan para pendidik mengenai pilihan model pembelajaran yang lebih bervariasi di luar metode ceramah. Guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam pengajaran materi tertentu, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa serta mendorong mereka untuk aktif, mandiri, bertanggung jawab, dan mengembangkan keterampilan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu membangkitkan semangat guru

untuk mengeksplorasi dan mengadopsi model pembelajaran yang lebih inovatif.

3. Bagi Sekolah

   Sebagai dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti

   Penelitian ini berfungsi sebagai sarana pengembangan wawasan ilmiah serta penerapan keterampilan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, sekaligus memberikan ilustrasi yang konkret mengenai penerapan model pembelajaran tipe TGT (Teams Games-Tournament) dalam meningkatkan partisipasi aktif dan capaian belajar siswa.

b) Secara Teoritis

a. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta memperluas wawasan konseptual dan teoritis dalam ranah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan bidang pendidikan.
b. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam memahami keaktifan belajar siswa serta penerapan berbagai model pembelajaran yang beragam.
c. Menjadi rujukan atau landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan atau relevansi di masa depan.

F. Defenisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan oleh penulis guna menghindari terjadinya kerancuan makna dan perbedaan penafsiran antara penulis dan pembaca adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang perbedaan status, serta mendorong siswa untuk berperan sebagai

tutor sebaya.[8] Selain itu, juga mengandung unsur permainan dan reinforcement. Penerapan TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Pada TGT menerapkan turnamen akademik, setiap siswa berkompetisi mewakili dari timnya melawan anggota dari tim lain yang memiliki skor sama. Komponen- komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

b. Wordwall adalah platform daring yang memungkinkan pembuatan pengalaman pendidikan yang menarik bagi siswa, sekaligus dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat mendorong partisipasi siswa. Aplikasi ini sangat berguna dalam perencanaan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif serta memfasilitasi eksplorasi berbagai bentuk evaluasi pembelajaran.[9]

c. Hasil Belajar. Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dikatakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. [10] Mencapai perkembangan pembelajaran siswa menjadi salah satu prioritas utama dalam proses pendidikan di lingkungan sekolah. Karenanya, kemampuan seorang guru dalam memahami konten secara mendalam, mencari berbagai pendekatan pengajaran yang

[8] Aris Shoimin, '68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013', 2021. h. 23.

[9] Ainnun Qaidhar Junioviona, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan', *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3.3 (2022), pp. 609–16. h. 614.

[10] Abdul Haris and Asep Jihad, 'Evaluasi Pembelajaran', 2019. h. 14.

beragam, dan menerapkannya dengan efektif saat mengajar sangatlah penting dalam keseluruhan proses pembelajaran.[11]

d. Akidah Akhlak

Akhlak memiliki dua penafsiran, yaitu secara etimologis dan terminologis. Secara etimologis, akhlak adalah bentuk jamak dari khuluq yang merujuk kepada budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Dalam kamus al-Munjid, khuluq dijelaskan sebagai budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Dalam bahasa Yunani, khuluq sejajar dengan ethicos yang menggambarkan adat kebiasaan, perasaan batin, atau kecenderungan hati untuk bertindak, yang kemudian berkembang menjadi konsep etika. Secara terminologis dalam Islam, akhlak adalah karakter dan perilaku yang melekat pada individu dan dijaga secara konsisten. Akhlak sangat terkait dengan tindakan; jika seseorang melakukan perbuatan baik, disebut sebagai akhlak mulia, sedangkan perbuatan buruk disebut akhlak buruk.[12]

[11] Lu'lu Azmi Agustina and Siti Masyithoh, 'PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR: TINJAUAN LITERATUR', *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.6 (2024), pp. 903–13.

[12] Inez Auliana Nariswari, Tajuddin Nur, and Yayat Herdiana, 'Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di MTs Al-Fathimiyah Karawang', *ISLAMIKA*, 4.4 (2022), pp. 754–63.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Temuan Penelitian

a) Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum tindakan dilakukan, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Aceh Tamiang masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep akidah dan akhlak, yang berakibat pada kurangnya penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, motivasi belajar siswa juga cenderung rendah karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, lebih banyak berpusat pada ceramah dan diskusi tanpa adanya variasi yang menarik. Suasana kelas yang monoton membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa pun terbatas. Penemuan ini didasari dari data observasi dan hasil belajar siswa yang didapati sebagai berikut

Tabel 4. 1. Hasil Observasi Pra-Siklus

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	NILAI		
			3	2	1
1	Kesiapan Siswa	• Siswa menunjukkan sikap disiplin saat guru memulai kegiatan pembelajaran.			√
		• Siswa memberikan tanggapan ketika guru melakukan kegiatan apersepsi.			√
		• Siswa menyimak dengan baik penjelasan mengenai tujuan dan metode pembelajaran.			√
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	• Siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.			√
		• Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.			√

		• Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dan media Wordwall.			√
3	**Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran**	• Terjalin kerja sama yang baik antar siswa dalam diskusi kelompok.			√
		• Siswa berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab.			√
		• Siswa percaya diri menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.			√
4	**Pemahaman dan Evaluasi Materi**	• Siswa terbuka menyampaikan kendala atau kesulitan yang dihadapi.			√
		• Siswa mampu merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.			√
		• Siswa konsentrasi dalam mengerjakan soal pada tes evaluasi.			√

$$\mathbf{P} = \frac{Jumlah\ aktivitas\ yang\ diamati}{Total\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$\frac{12}{36} \text{ x } 100 = \underline{\mathbf{33,5}}$$

Tabel 4. 2. Hasil Nilai Siswa Pra-Siklus

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Burharudin	55
2	Diza Maftuhah	80
3	Firjatullah	60
4	Hikma Sari	55
5	Kesya Anggraeni	75
6	M. Athaya	55
7	M. Khalis Saputra	77,5
8	Muhammad Daffa	80
9	Muhammad Hafiz Alfaqih	60

10	Muhammad Nazar Azmi	55
11	Mutiara Amini	80
12	Naifa Hayya’	80
13	Nayla Fitriani	60
14	Qauli Amin Jauhari	70
15	Rihadatul Aisy Andira	80
16	Ruwaida Nashifa	80
17	Ruwaydah	55
18	Sifatullah	50
19	Sita Listia	50
20	Syifa Nur Azmi	80
21	Uwais Al-Qarni	47,5
22	Widyanti	80
23	Yardan Hasbi Asyifa	80
24	Yasmin Zahra Miranda Lubis	40
25	M. Zarwan Alfarabi Ginting	30
26	Syahla Almira Rizky	35

Keterangan:

61 – 100 = Baik

31 - 60 = Cukup

< 30 = Kurang

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{Jumlah\ Skor\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Siswa}$

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{1.650}{26}$ = **63**

Dapat dilihat dari data di atas, bahwa siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan. Selain itu, metode pembelajaran dan penggunaan media dalam proses belajar juga belum

optimal. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi karena kurangnya pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi terbatas dan hasil belajar mereka tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Penerapan Siklus I

Siklus ini diterapkan sebanyak 2 pertemuan, yaitu pada tanggal 14 Januari 2025 dan 21 Januari 2025. Berikut adalah penjabaran dari penerapan siklus ini:

1) Tahap Perencanaan

Sebelum mengimplementasikan pembelajaran dengan Model TGT (Teams Games Tournament), terdapat berbagai persiapan yang perlu dilakukan. Antara lain sebagai berikut:

a. Membuat Modul Ajar dengan dasar Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
b. Pembangunan konten pengajaran etika dan moral dalam ajaran agama.
c. Menyiapkan media *wordwall* sebagai sumber daya materi, peralatan, dan penyusunan rencana strategi pembelajaran *teams games tournament* yang akan diterapkan.
d. Membuat alat atau perangkat untuk mencatat dan menganalisis informasi terkait dengan pelaksanaan tindakan serta hasilnya.
e. Menetapkan standar minimal untuk mencapai kompetensi dan menyiapkan indikator keberhasilan.
f. Menyiapkan formulir atau lembar pencatatan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

a. Pertemuan Ke-1

Pertemuan ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 14 Januari 2025. Pertemuan ini diikuti oleh 23 siswa dari 26 siswa. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah ***Akhlak Pergaulan Remaja***. Berikut adalah rangkumannya:

- **Kegiatan Pendahuluan**: Pembelajaran diawali oleh guru dengan menyampaikan salam, dilanjutkan dengan membiasakan siswa untuk berdoa, mengecek kehadiran, memastikan kerapian pakaian, posisi tempat duduk, serta kondisi kebersihan kelas. Setelah itu, guru memberikan motivasi dan menyampaikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru juga mendorong siswa untuk meraih kompetensi yang ditargetkan sambil menumbuhkan karakter mulia sebagaimana tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila yakni bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, mampu bekerja sama, serta menghormati keberagaman serta menanamkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin, seperti taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.



Gambar 4. 1. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1

- **Kegiatan Inti**: Guru mengajak siswa melakukan kegiatan literasi dengan mencari sumber informasi melalui handphone terkait materi Akhlak Pergaulan Remaja. Setelah itu, siswa diminta untuk membentuk kelompok diskusi dan merangkum materi yang telah ditemukan. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, sementara guru berperan sebagai pembimbing untuk memastikan jalannya diskusi yang efektif serta memberikan arahan dan klarifikasi jika diperlukan.



Gambar 4. 2. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

- **Kegiatan Penutup**: Guru memandu peserta didik dalam merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, dilakukan kegiatan refleksi dan sesi tanya jawab guna menilai kembali proses pembelajaran yang telah dilalui. Di akhir sesi, guru menyampaikan pesan positif serta dorongan semangat agar siswa terus termotivasi dalam belajar, kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama.



Gambar 4. 3. Kegiatan Penutup Pertemuan 1

b. Pertemuan Ke-2

Pertemuan ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 21 Januari 2025. Pertemuan ini diikuti oleh 23 siswa dari 26 siswa. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah ***Akhlak Pergaulan Remaja***. Berikut adalah rangkumannya:

- **Kegiatan Pendahuluan**: Pembelajaran diawali dengan salam dari guru, dilanjutkan dengan rutinitas pembiasaan seperti berdoa bersama, pengecekan kehadiran, peninjauan kerapihan pakaian, posisi duduk siswa, dan kebersihan ruang kelas. Setelah itu, guru menyampaikan motivasi dan mengajukan pertanyaan pemantik guna mengarahkan perhatian siswa pada materi yang akan dibahas. Guru juga berupaya membimbing peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran dan menumbuhkan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yakni ketakwaan, akhlak mulia, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap gotong royong, serta penghargaan terhadap keberagaman serta memperkuat karakter Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin melalui nilai taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.
-



Gambar 4. 4. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 2

- **Kegiatan Inti**: Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan diskusi untuk memastikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Setelah itu, guru memberikan tes dalam bentuk soal pilihan ganda sebagai evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.



Gambar 4. 5. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2

- **Kegiatan Penutup**: Guru membimbing peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian melaksanakan refleksi dan sesi tanya jawab untuk mengevaluasi pemahaman mereka. Sebagai penutup, guru memberikan pesan dan motivasi agar siswa tetap

semangat dalam belajar, lalu mengakhiri kegiatan dengan doa bersama.



Gambar 4. 6. Kegiatan Penutup Pertemuan 2

3) Tahap Pengamatan Siklus I

a. Pertemuan Ke-1

Hasil pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam pembelajaran masih rendah, ditandai dengan ketidaktertiban saat guru memulai pelajaran, kurangnya respons dalam kegiatan apersepsi, serta minimnya perhatian terhadap tujuan dan metode pembelajaran. Pada tahap pra-penerapan, siswa terlihat kurang termotivasi, kurang menyimak materi yang disampaikan guru, serta kurang antusias dalam penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dan media Wordwall. Selama penerapan, kerjasama dalam diskusi kelompok masih lemah, partisipasi dalam sesi tanya jawab rendah, dan siswa belum berani memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Dari segi pemahaman, sebagian siswa mulai berani menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi, namun kemampuan menyimpulkan materi dan fokus dalam mengerjakan tes evaluasi masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran masih kurang optimal, sehingga perlu

adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Berikut adalah hasil dari observasi yang dilakukan:

Tabel 4. 3. Hasil Observasi Pertemuan Ke-1

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	NILAI		
			3	2	1
1	Kesiapan Siswa	• Siswa menunjukkan sikap disiplin saat guru memulai kegiatan pembelajaran.			√
		• Siswa memberikan tanggapan ketika guru melakukan kegiatan apersepsi.			√
		• Siswa menyimak dengan baik penjelasan mengenai tujuan dan metode pembelajaran.			√
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	• Siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.			√
		• Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.			√
		• Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dan media Wordwall.			√
3	Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran	• Terjalin kerja sama yang baik antar siswa dalam diskusi kelompok.			√
		• Siswa berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab.			√
		• Siswa percaya diri menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.			√
4	Pemahaman dan Evaluasi Materi	• Siswa terbuka menyampaikan kendala atau kesulitan yang dihadapi.		√	
		• Siswa mampu merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.			√
		• Siswa konsentrasi dalam mengerjakan soal pada tes evaluasi.			√

$$\mathbf{P} = \frac{Jumlah\ aktivitas\ yang\ diamati}{Total\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$\frac{13}{36}$ x 100 = **<u>36</u>**

b. Pertemuan Ke-2

Hasil pengamatan pada Pertemuan Ke-2 menunjukkan adanya sedikit peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dari segi kesiapan, siswa mulai menunjukkan ketertiban saat guru memulai pembelajaran dan lebih merespon saat kegiatan apersepsi, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan tujuan dan metode pembelajaran. Pada tahap pra-penerapan, motivasi siswa masih bervariasi, dengan sebagian sudah lebih menyimak materi, tetapi masih ada yang kurang antusias dalam penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dan media Wordwall.

Meskipun kerjasama dalam diskusi kelompok belum sepenuhnya optimal, partisipasi siswa dalam sesi tanya jawab mengalami peningkatan, dan lebih banyak siswa yang berani mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Dari segi pemahaman, siswa semakin terbuka untuk mengungkapkan kesulitan yang dihadapi, lebih mudah menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan menunjukkan fokus yang lebih besar saat mengerjakan tes evaluasi dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Walaupun ada beberapa aspek yang masih membutuhkan perbaikan, hasil ini mencerminkan kemajuan positif dalam keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Berikut hasilnya:

Tabel 4. 4. Hasil Observasi Pertemuan Ke-2

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	NILAI		
			3	2	1
1	Kesiapan Siswa	• Siswa menunjukkan sikap disiplin saat pembelajaran dimulai.		√	
		• Siswa memberikan respon saat guru melakukan apersepsi.			√
		• Siswa menyimak penjelasan mengenai tujuan dan metode pembelajaran.		√	
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	• Siswa menunjukkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.		√	
		• Siswa fokus saat guru menyampaikan materi pelajaran.			√
		• Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dan media Wordwall.		√	
3	Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran	• Siswa bekerja sama secara aktif dalam kelompok diskusi.			√
		• Siswa berpartisipasi dalam sesi tanya jawab.		√	
		• Siswa percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.			√
4	Pemahaman dan Evaluasi Materi	• Siswa terbuka menyampaikan kendala atau kesulitan yang dialami selama pembelajaran.		√	
		• Siswa mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.		√	
		• Siswa serius dan fokus saat mengerjakan soal evaluasi.		√	

$$\mathbf{P} = \frac{Jumlah\ aktivitas\ yang\ diamati}{Total\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$\frac{20}{36} \text{ x } 100 = \underline{\mathbf{55}}$$

Adapun pada tahapan ini, didapati nilai siswa sebelum menggunakan Model TGT Berbasis Media *Wordwall* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 5. Hasil Nilai Siswa Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Burharudin	60
2	Diza Maftuhah	92,5
3	Firjatullah	65
4	Hikma Sari	62,5
5	Kesya Anggraeni	85
6	M. Athaya	57,5
7	M. Khalis Saputra	82,5
8	Muhammad Daffa	90
9	Muhammad Hafiz Alfaqih	67,5
10	Muhammad Nazar Azmi	60
11	Mutiara Amini	90
12	Naifa Hayya’	95
13	Nayla Fitriani	65
14	Qauli Amin Jauhari	77,5
15	Rihadatul Aisy Andira	90
16	Ruwaida Nashifa	95
17	Ruwaydah	62,5
18	Sifatullah	52,5
19	Sita Listia	50
20	Syifa Nur Azmi	95
21	Uwais Al-Qarni	50
22	Widyanti	87,5
23	Yardan Hasbi Asyifa	97,5
24	Yasmin Zahra Miranda Lubis	47,5

25	M. Zarwan Alfarabi Ginting	40
26	Syahla Almira Rizky	40

Keterangan:

61 – 100 = Baik

31 - 60 = Cukup

< 30 = Kurang

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{Jumlah\ Skor\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Siswa}$

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{1.857,5}{26}$ = **71**

Dengan rata-rata nilai **71**, hasil belajar siswa secara keseluruhan berada dalam kategori **baik** sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan (61 - 100 = Baik).

Namun, jika diperhatikan lebih lanjut, terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah 61, yang masuk dalam kategori **cukup** atau bahkan **kurang**. Misalnya, beberapa siswa memperoleh nilai di bawah **50**, yang menunjukkan perlunya perhatian khusus dalam pembelajaran mereka.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, guru mengevaluasi seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung untuk mengidentifikasi keberhasilan serta kendala yang dihadapi. Guru menganalisis hasil pengamatan, termasuk partisipasi siswa, pemahaman materi, serta efektivitas penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall. Jika ditemukan masalah seperti rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya antusiasme, atau

kesulitan dalam memahami materi, maka strategi pembelajaran akan disesuaikan pada siklus berikutnya. Refleksi ini menjadi dasar untuk meningkatkan metode pengajaran, baik dari segi pendekatan, media, maupun interaksi antara guru dan siswa agar hasil belajar semakin optimal.

Adapun tindakan yang akan dilakukan pada Siklus II yaitu:

1. **Identifikasi Siswa dengan Nilai Rendah**
   - Siswa dengan nilai di bawah 60 perlu mendapatkan perhatian lebih untuk memahami kesulitan mereka dalam pembelajaran.
   - Guru dapat melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui faktor penyebab rendahnya nilai, apakah berasal dari pemahaman materi, metode belajar, atau faktor lain seperti motivasi belajar.
2. **Penguatan Pembelajaran**
   - Memberikan sesi remedial bagi siswa yang masih kesulitan memahami materi.
   - Menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok atau bimbingan individual.
   - Memanfaatkan media pembelajaran digital atau permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
3. **Evaluasi dan Refleksi**
   - Melakukan refleksi terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan dan mencari cara untuk meningkatkan efektivitasnya.
   - Meminta umpan balik dari siswa mengenai kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran.

4. Pendampingan dan Motivasi

- Memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar, terutama mereka yang mendapatkan nilai rendah.
- Membangun lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendorong kerja sama antar siswa.

c) Penerapan Siklus II

Siklus ini diterapkan sebanyak 2 pertemuan, yaitu pada tanggal 30 Januari 2025 dan 04 Februari 2025. Berikut adalah penjabaran dari penerapan siklus ini:

1) Tahap Perencanaan

Sebelum mengimplementasikan pembelajaran dengan Model TGT (Teams Games Tournament), terdapat berbagai persiapan yang perlu dilakukan. Antara lain sebagai berikut:

a. Membuat Modul Ajar dengan dasar Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
b. Pembangunan konten pengajaran etika dan moral dalam ajaran agama.
c. Menyiapkan media *wordwall* sebagai sumber daya materi, peralatan, dan penyusunan rencana strategi pembelajaran *teams games tournament* yang akan diterapkan.
d. Membuat alat atau perangkat untuk mencatat dan menganalisis informasi terkait dengan pelaksanaan tindakan serta hasilnya.
e. Menetapkan standar minimal untuk mencapai kompetensi dan menyiapkan indikator keberhasilan.
f. Menyiapkan formulir atau lembar pencatatan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

a. Pertemuan Ke-3

Pertemuan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 30 Januari 2025. Pertemuan ini diikuti oleh 24 siswa dari 26 siswa. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah ***Akhlak Pergaulan Remaja***. Berikut adalah rangkumannya:

- **Kegiatan Pendahuluan**: Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, lalu diikuti dengan kegiatan pembiasaan berdoa. Selanjutnya, guru memeriksa kehadiran siswa, memastikan kerapihan pakaian, posisi tempat duduk, serta kebersihan kelas. Selanjutnya, guru memberikan motivasi serta pertanyaan pemantik untuk mengarahkan fokus siswa pada materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru juga menanamkan nilai-nilai karakter dengan mendorong siswa untuk mencapai kompetensi sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, bernalar kritis, kreativitas, gotong royong, dan kebhinnekaan global. Tidak hanya itu, guru juga mengarahkan siswa agar menerapkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin, seperti taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh, diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 4. 7. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 3

- **Kegiatan Inti**: Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan literasi dengan mencari sumber informasi melalui handphone terkait materi Akhlak Pergaulan Remaja. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mempermudah proses diskusi dan pembelajaran kolaboratif. Selanjutnya, guru mengajak siswa bermain game edukatif yang telah disediakan, guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 8. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 3

- **Kegiatan Penutup**: Guru membimbing peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, memastikan bahwa mereka memahami inti dari materi yang dipelajari. Setelah itu, dilakukan refleksi dan sesi tanya jawab untuk mengevaluasi proses pembelajaran serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa. Sebagai penutup, guru memberikan pesan motivasi agar siswa tetap semangat dalam belajar, sebelum akhirnya mengakhiri kegiatan dengan doa bersama.



Gambar 4. 9. Kegiatan Penutup Pertemuan 3

b. Pertemuan Ke-4

Pertemuan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 04 Februari 2025. Pertemuan ini diikuti oleh 26 siswa dari 26 siswa. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah ***Akhlak Pergaulan Remaja***. Berikut adalah rangkumannya:

- **Kegiatan Pendahuluan**: Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian melaksanakan kebiasaan berdoa dan memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi tempat duduk, serta kebersihan kelas. Setelah itu, guru memberikan motivasi dan pertanyaan pemantik untuk menarik perhatian siswa pada materi yang akan dibahas. Guru juga berusaha membangun semangat belajar siswa dengan

menanamkan nilai-nilai dari Profil Pelajar Pancasila, seperti ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpikir kritis, kreatif, bergotong royong, dan menghargai keberagaman, serta nilai-nilai dari Profil Pelajar Rahmatan Lil ‘Alamin, yang meliputi taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh.



Gambar 4. 10. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 4

- **Kegiatan Inti**: Guru memberikan tes berupa soal pilihan ganda yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah siswa menyelesaikan tes, guru mengajak mereka untuk bersama-sama memeriksa dan membahas jawaban, sehingga mereka dapat memahami letak kesalahan serta memperbaiki pemahamannya secara langsung.



Gambar 4. 11. Foto Peserta Melakukan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 4

- **Kegiatan Penutup**: Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memastikan bahwa siswa memahami pokok-pokok pembelajaran. Kemudian, dilakukan refleksi dan sesi tanya jawab untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran serta menggali masalah yang mungkin dihadapi oleh siswa. Di akhir sesi, guru memberikan pesan motivasi untuk mendorong siswa tetap semangat dalam belajar, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama.



Gambar 4. 12. Kegiatan Penutup Pertemuan 4

3) Tahap Pengamatan Siklus II

a. Pertemuan Ke-3

Pada tahap pengamatan, beberapa aspek diamati untuk menilai keterlibatan dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Dalam aspek kesiapan, siswa menunjukkan ketertiban saat guru memulai pembelajaran, merespons apersepsi, serta memperhatikan tujuan dan metode yang disampaikan, dengan skor rata-rata 2. Pada pra-penerapan, siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, menyimak materi dengan baik, dan menunjukkan antusiasme dalam model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Wordwall, dengan nilai yang meningkat menjadi 3 pada

indikator terakhir. Dalam penerapan, siswa bekerja sama dalam diskusi, aktif dalam tanya jawab, dan berani memaparkan hasil diskusi dengan skor 2 hingga 3. Sedangkan dalam aspek pemahaman, siswa berani menyampaikan kesulitan, dapat menyimpulkan materi, serta fokus mengerjakan tes evaluasi, dengan skor keseluruhan 2. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Berikut adalah hasil dari observasi yang dilakukan:

Tabel 4. 6. Hasil Observasi Pertemuan Ke-3

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	NILAI		
			3	2	1
1	Kesiapan Siswa	• Peserta didik menunjukkan sikap disiplin saat guru memulai pelajaran.		√	
		• Mereka memberikan respons positif saat guru melakukan apersepsi.		√	
		• Peserta didik menyimak penjelasan mengenai tujuan serta metode pembelajaran yang disampaikan.		√	
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	• Semangat belajar tampak dari motivasi yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung.		√	
		• Peserta didik mencermati materi yang disampaikan oleh guru dengan penuh perhatian.		√	
		• Antusiasme siswa terlihat jelas ketika pembelajaran dilakukan melalui model *Teams Games Tournament* dan media Wordwall.	√		
3	Keaktifan dan	• Kerja sama antar siswa tercermin dalam kegiatan diskusi kelompok.		√	

	Kerjasama dalam Pembelajaran	• Keterlibatan aktif dalam sesi tanya jawab menunjukkan partisipasi siswa yang tinggi.	√		
		• Peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok secara percaya diri di hadapan kelas.	√		
4	**Pemahaman dan Evaluasi Materi**	• Mereka juga tidak ragu untuk mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi selama belajar.		√	
		• Peserta didik mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah mereka pelajari.		√	
		• Fokus dan keseriusan tampak saat mereka mengerjakan soal-soal evaluasi.		√	

$$\mathbf{P} = \frac{Jumlah\ aktivitas\ yang\ diamati}{Total\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$\frac{27}{36} \text{ x } 100 = \underline{\mathbf{75}}$$

b. Pertemuan Ke-4

Pada tahap pengamatan ini, berbagai aspek dinilai untuk mengukur partisipasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dalam aspek kesiapan, siswa menunjukkan disiplin saat guru memulai pembelajaran, merespons apersepsi dengan baik, serta memperhatikan tujuan dan metode yang digunakan, dengan skor 3,3,2. Pada tahap pra-penerapan, siswa tampak termotivasi, menyimak materi dengan baik, serta antusias dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis Wordwall, mendapatkan skor 3,3,3.

Selanjutnya, dalam penerapan, siswa menunjukkan kerja sama yang baik dalam diskusi kelompok, aktif dalam sesi tanya jawab, serta percaya diri dalam memaparkan hasil diskusi dengan skor 3,3,3. Pada aspek pemahaman, siswa

mampu menyampaikan kesulitan yang dialami, menyimpulkan materi dengan cukup baik, serta fokus dalam mengerjakan soal evaluasi dengan skor 2,2,3. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun masih perlu penguatan pada pemahaman konsep secara individu. Berikut adalah hasil dari observasi yang dilakukan:

Tabel 4. 7. Hasil Observasi Pertemuan Ke-4

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	NILAI		
			3	2	1
1	Kesiapan Siswa	• Peserta didik menunjukkan sikap disiplin saat guru memulai pelajaran.	√		
		• Mereka memberikan respons positif saat guru melakukan apersepsi.	√		
		• Peserta didik menyimak penjelasan mengenai tujuan serta metode pembelajaran yang disampaikan.		√	
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	• Semangat belajar tampak dari motivasi yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung.	√		
		• Peserta didik mencermati materi yang disampaikan oleh guru dengan penuh perhatian.	√		
		• Antusiasme siswa terlihat jelas ketika pembelajaran dilakukan melalui model *Teams Games Tournament* dan media Wordwall.	√		
3	Keaktifan dan Kerjasama	• Kerja sama antar siswa tercermin dalam kegiatan diskusi kelompok.	√		
		• Keterlibatan aktif dalam sesi tanya jawab menunjukkan partisipasi siswa yang tinggi.	√		

	dalam Pembelajaran	• Peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok secara percaya diri di hadapan kelas.	√		
4	**Pemahaman dan Evaluasi Materi**	• Siswa tidak ragu untuk mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi selama belajar.		√	
		• Peserta didik mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah mereka pelajari.		√	
		• Fokus dan keseriusan tampak saat mereka mengerjakan soal-soal evaluasi.	√		

$$\mathbf{P} = \frac{Jumlah\ aktivitas\ yang\ diamati}{Total\ Skor\ Maksimal} \text{ x } 100\%$$

$$\frac{33}{36} \text{ x } 100 = \underline{\mathbf{92}}$$

Adapun pada tahapan ini, didapati nilai siswa setelah menggunakan Model TGT Berbasis Media *Wordwall* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 8. Hasil Nilai Siswa Pertemuan Ke-4

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Burharudin	87,5
2	Diza Maftuhah	97,5
3	Firjatullah	77,5
4	Hikma Sari	97,5
5	Kesya Anggraeni	92,5
6	M. Athaya	75
7	M. Khalis Saputra	87,5
8	Muhammad Daffa	90
9	Muhammad Hafiz Alfaqih	70
10	Muhammad Nazar Azmi	70

11	Mutiara Amini	90
12	Naifa Hayya’	95
13	Nayla Fitriani	92,5
14	Qauli Amin Jauhari	80
15	Rihadatul Aisy Andira	92,5
16	Ruwaida Nashifa	95
17	Ruwaydah	90
18	Sifatullah	60
19	Sita Listia	60
20	Syifa Nur Azmi	95
21	Uwais Al-Qarni	75
22	Widyanti	90
23	Yardan Hasbi Asyifa	97,5
24	Yasmin Zahra Miranda Lubis	92,5
25	M. Zarwan Alfarabi Ginting	80
26	Syahla Almira Rizky	92,5
Total Nilai		2.222,5

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{Jumlah\ Skor\ NilaiSeluruh\ Siswa}{Siswa}$

Nilai Rata-Rata Siswa = $\frac{2.222,5}{26}$ = **85**

Berdasarkan hasil analisis nilai siswa pada siklus kedua, total nilai yang diperoleh adalah **2.222,5** dengan jumlah siswa **26** orang. Perhitungan rata-rata nilai siswa dilakukan dengan membagi total nilai dengan jumlah siswa, yaitu **85,48**. Dengan demikian, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari **71 pada siklus pertama** menjadi **85 pada siklus kedua**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa secara keseluruhan tetap berada dalam kategori **baik** (61 - 100).

Peningkatan rata-rata nilai sebesar **19,72%** menandakan bahwa langkah-langkah perbaikan pada siklus kedua berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, tidak ada siswa yang berada dalam kategori **kurang** (nilai < 30), dan hanya sedikit siswa yang masih berada dalam kategori **cukup** (nilai antara 31-60). Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai, yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang telah diterapkan. Dengan hasil ini, pendekatan pembelajaran yang telah dilakukan dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal.

4) Tahap Refleksi

Hasil yang didapati menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik, di mana siswa sudah menunjukkan peningkatan dalam kesiapan, partisipasi, kerja sama, dan pemahaman, serta tidak ada kendala signifikan yang membutuhkan perbaikan, maka tidak perlu melanjutkan ke Siklus III.

Kesimpulannya, berdasarkan refleksi yang dilakukan, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kesiapan, partisipasi, kerja sama, dan pemahaman siswa, serta tidak ada kendala yang memerlukan perbaikan lebih lanjut, maka tidak perlu melanjutkan ke Siklus II. Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di Kelas XI Digital MAN 2 Aceh Tamiang. Oleh karena itu, fokus selanjutnya adalah mempertahankan dan mengembangkan metode ini agar pembelajaran semakin optimal.

B. Pembahasan

a) Kajian Data Kegiatan Belajar Siswa Siklus I dan II

Pada Siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Dari aspek kesiapan, sebagian besar siswa belum sepenuhnya tertib dan kurang responsif terhadap kegiatan apersepsi yang diberikan oleh guru. Pada aspek pra-penerapan, motivasi dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan masih kurang optimal. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi dan belum menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall.

Pada tahap penerapan, kerja sama dalam diskusi kelompok serta keaktifan dalam sesi tanya jawab masih berada pada tingkat yang belum maksimal. Beberapa siswa masih merasa ragu atau enggan untuk memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Sementara itu, dalam aspek pemahaman, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan kendala yang dihadapi serta kurang fokus saat mengerjakan soal evaluasi. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus ini masih tergolong rendah, dengan sebagian besar indikator mendapatkan skor 1 atau 2, menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hampir semua aspek. Pada aspek kesiapan, siswa mulai lebih disiplin saat pembelajaran dimulai serta lebih responsif terhadap apersepsi yang diberikan oleh guru. Dalam pra-penerapan, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan lebih aktif dalam menyimak materi. Model pembelajaran TGT dan media Wordwall juga mulai diterima dengan baik, terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap penerapan, kerja sama dalam diskusi kelompok membaik, siswa lebih aktif dalam tanya jawab, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Dalam aspek pemahaman,

siswa lebih berani menyampaikan kesulitan yang dihadapi, mampu menyimpulkan materi dengan lebih baik, serta lebih fokus dalam mengerjakan soal evaluasi. Peningkatan ini tercermin dalam skor observasi, di mana sebagian besar indikator mendapatkan skor 2 atau 3, menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan.

Berikut adalah tabel perbandingan hasil observasi pada siklus I dengan siklus II:

Tabel 4. 9. Tabel Nilai Total Hasil Observasi Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P3	P4
1	Kesiapan Siswa	3	5	6	8
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	3	5	7	9
3	Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran	3	4	8	9
4	Pemahaman dan Evaluasi Materi	4	6	8	7
Nilai Total Setiap Pertemuan		**13**	**20**	**27**	**33**
Nilai Total Keseluruhan		**33**		**60**	

Tabel 4. 10. Tabel Persentase Peningkatan Hasil Obervasi Dari Siklus I Ke Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Persentase Peningkatan
1	Kesiapan Siswa	8	14	75%
2	Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran	8	16	100%
3	Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran	7	17	142,86%
4	Pemahaman dan Evaluasi Materi	10	15	50%
Nilai Total Keseluruhan		**33**	**60**	**81,82%**

Rumus:

$$\frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{Nilai\ Awal} \text{ X } 100\%$$

Berdasarkan hasil kajian data kegiatan belajar siswa pada Siklus I dan II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran.

1. **Kesiapan Siswa**

   Berdasarkan data, aspek kesiapan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Nilai kesiapan siswa meningkat dari 8 pada Siklus I menjadi 14 pada Siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 75%. Hal ini mencerminkan bahwa siswa semakin siap dalam mengikuti proses pembelajaran, baik dari segi mental, fisik, maupun perlengkapan yang dibutuhkan. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan mampu mendorong siswa untuk lebih mempersiapkan diri sebelum mengikuti kegiatan di kelas.

2. **Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran**

   Aspek motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Nilai yang awalnya berada pada angka 8 di Siklus I meningkat menjadi 16 di Siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan berhasil membangkitkan semangat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, menunjukkan minat yang lebih besar, serta berperan aktif dalam diskusi dan tugas-tugas yang diberikan.

3. **Keaktifan dan Kerjasama dalam Pembelajaran**

   Aspek keaktifan dan kerjasama dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang paling tinggi dibandingkan aspek lainnya. Pada Siklus I, nilai aspek ini berada pada angka 7 dan meningkat menjadi 17 pada Siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 142,86%. Peningkatan ini mencerminkan

bahwa siswa menjadi jauh lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta menunjukkan kerjasama yang lebih baik dalam bekerja kelompok maupun saat berdiskusi. Strategi pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif dalam mendorong interaksi antarsiswa serta membangun suasana kolaboratif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih hidup dan dinamis.

4. Pemahaman dan Evaluasi Materi

Aspek pemahaman dan evaluasi materi juga menunjukkan peningkatan yang positif meskipun tidak sebesar aspek lainnya. Pada Siklus I, nilai pemahaman siswa adalah 10, dan pada Siklus II meningkat menjadi 15, dengan persentase peningkatan sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan semakin baik seiring berjalannya waktu. Evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran juga menunjukkan adanya perkembangan dalam cara siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pengajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, namun tetap membutuhkan penajaman untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

Secara keseluruhan, hasil pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek yang diamati. Nilai total keseluruhan meningkat dari 33 pada Siklus I menjadi 60 pada Siklus II, dengan persentase peningkatan sebesar 81,82%. Aspek *Kesiapan Siswa* meningkat sebesar 75%, *Motivasi dan Partisipasi dalam Pembelajaran* naik 100%, dan *Keaktifan serta Kerjasama dalam Pembelajaran* mengalami peningkatan yang luar biasa sebesar 142,86%. Sementara itu, *Pemahaman dan Evaluasi Materi* juga mengalami peningkatan sebesar 50%.

Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam Siklus II, yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat, dan memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan menunjukkan perkembangan positif yang signifikan di hampir semua aspek yang diamati.

b) Kajian Data Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan hasil analisis data, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, total nilai yang diperoleh siswa adalah **1.857,5**, dengan rata-rata **71**, yang masih berada dalam kategori **cukup hingga baik**. Setelah dilakukan perbaikan metode pembelajaran pada siklus II, total nilai meningkat menjadi **2.222,5**, dengan rata-rata **85**, yang menunjukkan peningkatan sebesar **19,72%**.

Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif, seperti penggunaan model **Teams Games Tournament (TGT)** dan media interaktif **Wordwall**, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, tidak ada siswa yang berada dalam kategori **kurang** (nilai <30), dan mayoritas siswa telah mencapai kategori **baik** (61-100). Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam metode pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

Keberhasilan ini juga dipengaruhi oleh peningkatan **motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi**. Oleh karena itu, pendekatan yang telah dilakukan dapat terus dipertahankan dan dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal pada siklus berikutnya. Berikut adalah pemaparan data dari kajian data ini:

1. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada Siklus I, total nilai yang diperoleh dari 26 siswa adalah 1.857,5, dengan rata-rata nilai 71. Berdasarkan kategori penilaian, sebagian besar siswa berada dalam kategori cukup

hingga baik, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang nilai rata-ratanya berada di batas bawah. Berikut adalah diagram lingkar hasil belajar siswa pada Siklus I:

Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I

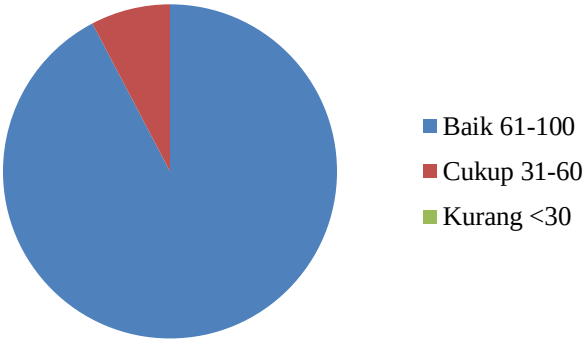


Diagram Lingkar 4. 1. Diagram Lingkar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Pada Siklus II, dilakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) serta pemanfaatan media Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasilnya, total nilai siswa meningkat menjadi 2.222,5, dengan rata-rata 85. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa pada Siklus II:

Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II

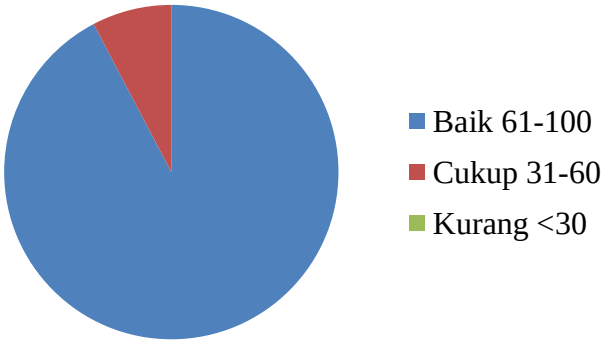


Diagram Lingkar 4. 2. Diagram Lingkar Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Untuk melihat peningkatan secara lebih jelas, berikut adalah perbandingan hasil belajar siswa antara **Siklus I dan Siklus II** dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 11. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Nilai Rata-Rata Siklus I	Nilai Rata-Rata Siklus II	Peningkatan
71	85	19.72%

Rumus :

$$\frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{Nilai\ Awal} \text{ X } 100\%$$

$$\frac{85-71}{71} \text{ X } 100\% \quad = 19.72\%$$

Dari hasil kajian data prestasi belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai siswa sebesar 19.72 % setelah dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Oleh karena itu, metode yang telah diterapkan perlu terus dikembangkan agar hasil belajar dapat semakin meningkat di masa mendatang.

c) Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data kegiatan belajar siswa, terjadi peningkatan signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Sebagian besar siswa kurang responsif terhadap apersepsi yang diberikan oleh guru, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media

Wordwall. Pada tahap penerapan, keaktifan dalam diskusi kelompok dan keberanian dalam mempresentasikan hasil diskusi juga masih tergolong rendah. Pemahaman siswa terhadap materi juga belum optimal, terlihat dari kesulitan dalam menyampaikan kendala dan kurang fokus saat mengerjakan soal evaluasi. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat, dengan lebih banyak siswa yang responsif terhadap apersepsi dan lebih disiplin dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, motivasi dan partisipasi siswa juga lebih baik, terlihat dari antusiasme yang meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih aktif dalam diskusi kelompok dan sesi tanya jawab. Kepercayaan diri siswa juga meningkat, yang tercermin dalam keberanian mereka untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Peningkatan ini juga tercermin dalam skor observasi yang lebih tinggi pada Siklus II, yang menunjukkan bahwa aspek kesiapan, motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa mengalami kemajuan yang signifikan.

Dalam hal prestasi belajar siswa, hasil yang diperoleh juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, total nilai yang diperoleh siswa adalah 1.857,5, dengan rata-rata 71, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup hingga baik. Namun, setelah penerapan perbaikan metode pembelajaran pada Siklus II, total nilai meningkat menjadi 2.222,5, dengan rata-rata 85, yang mencerminkan peningkatan sebesar 19,72%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT dan media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta membantu mereka lebih fokus dalam belajar. Tidak ada siswa yang berada dalam kategori kurang (nilai <30), dan mayoritas siswa telah mencapai kategori baik (61-100). Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam metode pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan perbandingan data antara Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang diterapkan pada Siklus II telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi keterlibatan dalam proses pembelajaran maupun dalam pencapaian nilai akademis.

Peningkatan rata-rata nilai sebesar 19,72% mengindikasikan keberhasilan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat terus dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal di masa mendatang.

.

BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus di MAN 2 Aceh Tamiang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. **Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall** terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Model ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
2. Penggunaan media **Wordwall** sebagai pendukung pembelajaran memberi warna baru dalam proses pengajaran, karena media ini mampu memvisualisasikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan dapat diakses melalui perangkat digital.
3. **Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan** setelah penerapan model ini. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah **71**, dan meningkat menjadi **85** pada siklus II. Ini menunjukkan peningkatan sebesar **19,72%**, dengan sebagian besar siswa mencapai kategori "baik" dan tidak ada yang berada dalam kategori "kurang".
4. Dengan model TGT berbasis Wordwall, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga mampu membangun kerja sama tim, sikap tanggung jawab, dan semangat belajar yang lebih tinggi.

B. Saran

- **Saran untuk Sekolah:** Guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Wordwall** sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Model ini dapat meningkatkan keaktifan serta

hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Guru juga perlu meningkatkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran digital agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

- **Saran untuk Guru:** Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya yang melibatkan kerja sama tim dan penggunaan media digital. Melalui pembelajaran dengan model TGT berbasis Wordwall, siswa juga diharapkan mampu mengembangkan sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam belajar.
- **Saran untuk Siswa:** Pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti menyediakan akses internet, perangkat digital, dan pelatihan penggunaan media Wordwall bagi guru. Sekolah juga diharapkan mendorong inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- **Saran untuk penelitian selanjutnya:** Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran TGT berbasis media digital pada mata pelajaran lain. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan platform Wordwall lebih luas dan mengkaji efektivitasnya di jenjang pendidikan atau konteks yang berbeda.