

Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas 6 MDTA Dzuhainah Kota Tasikmalaya

**Nada Nailatunnajah^{1*}, Sinta Sintiana Nur Ilah², Haniifan Mahfira Maulani³,
Rima Rahmawati⁴, Maila Nurpadilah⁵, Mirna Sulistiani⁶, Lesi Oktiawanti⁷**
^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Masyarakat Universitas Siliwangi, Indonesia

Email: nadanailatunnajah@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di lembaga pendidikan nonformal keagamaan menjadi permasalahan yang belum banyak diatasi melalui inovasi metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas 6 Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Dzuhainah Kota Tasikmalaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* terhadap 22 siswa. Model pembelajaran divalidasi oleh tiga validator menggunakan indeks Aiken's V sebelum implementasi. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Hasil validasi model menunjukkan indeks Aiken's V rata-rata sebesar 0,913 (kategori tinggi). Setelah implementasi TGT dalam satu sesi 90 menit, rata-rata nilai siswa meningkat dari 61,82 menjadi 78,41 dengan gain rata-rata 16,59 poin (peningkatan 26,84%). Uji *Wilcoxon* menghasilkan nilai $Z = -4,107$, lebih besar dari nilai kritis 1,96 ($\alpha = 0,05$), sehingga peningkatan dinyatakan signifikan secara statistik. Seluruh 22 siswa (100%) mengalami peningkatan skor. Sebanyak 82% siswa mencapai nilai di atas KKM 70. Metode TGT menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dalam konteks implementasi satu sesi di MDTA Dzuhainah, meskipun generalisasi temuan memerlukan validasi lebih lanjut melalui desain penelitian yang lebih kuat.

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Akidah Akhlak, Hasil Belajar, Pendidikan Nonformal, MDTA*

ABSTRACT

The low motivation and learning outcomes of students in non-formal religious educational institutions are problems that have not been widely addressed through innovative learning methods. This study aims to test the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) method in improving the learning outcomes of Akidah Akhlak (Islamic Aqidah) of 6th grade students at Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Dzuhainah, Tasikmalaya

City. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design on 22 students. The learning model was validated by three validators using the Aiken's V index before implementation. Learning outcome data were analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank test. The model validation results showed an average Aiken's V index of 0.913 (high category). After implementing TGT in one 90-minute session, the average student score increased from 61.82 to 78.41 with an average gain of 16.59 points (an increase of 26.84%). The Wilcoxon test yielded a Z value of -4.107, greater than the critical value of 1.96 ($\alpha = 0.05$), thus the improvement was declared statistically significant. All 22 students (100%) experienced an increase in their scores. 82% of students achieved scores above the KKM of 70. The TGT method demonstrated significant effectiveness in improving cognitive learning outcomes in the context of a single-session implementation at MDTA Dzuhaiah, although the generalization of the findings requires further validation through a more robust research design.

Keyword : Team Games Tournament, Akidah Akhlaq, Learning Outcomes, Non Formal Education, MDTA

PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal memegang peranan penting sebagai wadah pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai keagamaan, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar yang memerlukan penguatan keislaman di luar lingkungan sekolah formal (Saleh et al., 2025). Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyah (MDTA) sebagai satuan pendidikan nonformal keagamaan berperan penting dalam menanamkan akidah, akhlak, dan nilai-nilai keislaman kepada generasi muda. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nonformal berperan dalam mengoptimalkan potensi peserta didik melalui penguatan pengetahuan dan keterampilan yang bersifat aplikatif sesuai kebutuhan kehidupan masyarakat.

Namun, tantangan pembelajaran di MDTA kerap muncul dari kondisi siswa yang hadir dalam keadaan lelah setelah mengikuti pembelajaran formal sepanjang hari. Permasalahan yang ditemukan di MDTA Dzuhaiah, Kota Tasikmalaya, menunjukkan bahwa siswa kelas 6 mengalami kesulitan mempertahankan konsentrasi dan motivasi belajar pada sesi sore hari. Metode ceramah satu arah yang masih dominan menempatkan siswa sebagai penerima pasif informasi, sehingga tingkat pemahaman terhadap materi Akidah Akhlak relatif rendah. Situasi ini diperburuk oleh karakteristik materi yang

memerlukan hafalan sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak bermakna bagi siswa.

Sejumlah kajian empiris telah mengungkap keunggulan model pembelajaran kooperatif dalam mendorong peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik. *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar (Nisa et al., 2024; Bela et al., 2024). Implementasi TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman konsep keagamaan siswa (Tamami, 2022). Selain itu, (Alawiyah et al., 2023) melaporkan peningkatan signifikan pada keaktifan belajar siswa PAI menggunakan model TGT. (Endah, Eneng et al., 2020) melalui kajian literatur mengonfirmasi bahwa TGT konsisten meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan literatur yang signifikan: penerapan TGT pada konteks pendidikan nonformal keagamaan, khususnya MDTA, masih sangat terbatas. Mayoritas penelitian TGT berfokus pada sekolah formal dengan materi sains atau matematika (Nirwana et al., 2025), sedangkan implementasinya pada materi Akidah Akhlak di lingkungan MDTA belum banyak dieksplorasi. Pembelajaran kooperatif berakar pada teori interdependensi sosial (Syah et al., 2024), yang menyatakan bahwa interaksi antar individu dalam kelompok dapat mendorong pencapaian tujuan bersama secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran kompetitif atau individualistik. Dalam konteks pendidikan Islam, nilai-nilai kooperatif ini selaras dengan ajaran Islam tentang ta'awun (saling menolong) dan ukhuwwah (persaudaraan), sehingga TGT di MDTA memiliki dimensi pedagogis sekaligus religius.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di MDTA Dzuhainah melalui observasi langsung dan wawancara awal dengan ustadz pengampu kelas 6, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengkaji kelayakan model pembelajaran TGT melalui indeks Aiken's V; (2) menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui perbandingan data *pre-test* dan *post-test*; (3) menguji signifikansi peningkatan hasil belajar menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank*; dan (4) mengidentifikasi nilai-nilai akhlak terpuji yang terinternalisasi melalui proses turnamen TGT. Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks

implementasi pendidikan nonformal keagamaan MDTA serta pada inovasi media pembelajaran berupa Kartu Pintar Akidah bertingkat yang dirancang khusus untuk materi Akidah Akhlak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mengukur perubahan hasil belajar siswa secara objektif sebelum dan sesudah intervensi (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas 6 MDTA Dzuhainah yang berlokasi di Jl. RE Djaelani RT 01 RW 14, Kelurahan Cilembang, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya. Penelitian dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit pada tanggal 9 April 2026, semester II tahun ajaran 2025/2026.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) lembar instrumen *pre-test* yang memuat 10 butir soal dalam format pilihan ganda tentang Akhlak Terpuji dan Iman kepada Hari Akhir; (2) lembar soal *post-test* berupa 5 soal isian singkat (skor 2 poin/soal) dan 2 soal esai (skor 5 poin/soal); (3) lembar observasi partisipasi siswa dengan skala 1–4; dan (4) lembar niat perilaku untuk penilaian psikomotorik-afektif. Total skor maksimal masing-masing tes adalah 30 poin, dikonversi ke skala 100 menggunakan rumus: $\text{Nilai} = (\text{Total Poin} \div 30) \times 100$.

Pemilihan format yang berbeda antara *pre-test* dan *post-test* didasarkan pada pertimbangan pedagogis yang saling melengkapi. *Pre-test* berbentuk pilihan ganda dipilih untuk mengukur penguasaan awal konsep secara efisien dan objektif dalam waktu singkat, sehingga tidak mengurangi alokasi waktu inti pembelajaran. Sementara itu, *post-test* dalam bentuk isian singkat dan esai dirancang untuk mengukur pemahaman yang lebih mendalam pasca intervensi, sejalan dengan tingkatan kognitif yang diharapkan meningkat setelah pembelajaran aktif, yakni pada level analisis dan sintesis dalam taksonomi Bloom. Tingkat kesulitan kedua instrumen dijaga setara melalui kesesuaian cakupan materi: seluruh soal *pre-test* dan *post-test* bersumber dari topik yang sama (Akhlak Terpuji dan Iman Kepada Hari Akhir) dengan bobot kognitif yang proporsional dan skor maksimal yang identik (30 poin). Kesetaraan konten ini divalidasi melalui *expert judgment* oleh tiga validator yang

sama dalam proses validasi model pembelajaran. Dimensi sistem evaluasi dan instrumen (C) memperoleh indeks *Aiken's V* rata-rata sebesar 0,87 (kategori Tinggi), yang mengonfirmasi bahwa instrumen tes telah memenuhi standar kelayakan dan relevansi untuk mengukur capaian belajar yang ditargetkan.

Validitas instrumen dilakukan melalui uji validasi model pembelajaran sebelum implementasi oleh tiga validator selaku *peer reviewer*. Instrumen dinilai menggunakan skala 1–4 pada 23 butir yang mencakup lima dimensi: (A) kesesuaian konteks dan kebutuhan, (B) desain model strategi dan metode, (C) sistem evaluasi dan instrumen, (D) kelayakan implementasi lapangan, dan (E) etika pelaksanaan. Hasil penilaian validator dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V* dengan Rumus 1.

$$V = \Sigma S / [n(c - 1)] \dots\dots\dots \text{(Rumus 1)}$$

Keterangan:

V = indeks validitas Aiken;

ΣS = jumlah skor penilaian validator dikurangi skor terendah ($s = r - lo$);

n = jumlah validator;

c = banyaknya kategori penilaian;

lo = angka penilaian terendah ($lo = 1$).

Interpretasi:

$V < 0,40$ = rendah;

$0,40 \leq V < 0,80$ = sedang;

$V \geq 0,80$ = tinggi

Sumber : (Aiken, 1985).

Alur pelaksanaan metode TGT terdiri dari enam tahap: (1) presentasi kelas interaktif; (2) pembagian tim heterogen berdasarkan kemampuan akademik; (3) sesi belajar kooperatif dalam tim; (4) turnamen Kartu Pintar Akidah dengan tiga level kesulitan; (5) rekognisi tim terbaik; dan (6) refleksi serta evaluasi akhir. Analisis data dilakukan menggunakan: (a) statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, gain score, dan persentase ketuntasan

berdasarkan $KKM \geq 70$; dan (b) uji *Wilcoxon Signed-Rank* untuk menguji signifikansi perbedaan *pre-test* dan *post-test*. Rumus 2 sebagai rumus statistik uji *Wilcoxon*.

$$Z = (T - \mu T) / \sigma T \dots\dots\dots \text{(Rumus 2)}$$

$$\mu T = n(n+1)/4 ; \sigma T = \sqrt{[n(n+1)(2n+1)/24]}$$

Keterangan:

- Z = nilai statistik uji;
T = jumlah jenjang terkecil (tanda positif atau negatif);
 μT = nilai rata-rata T teoritis;
 σT = simpangan baku T;
n = jumlah pasangan data yang berbeda.

Peningkatan dinyatakan signifikan apabila $|Z| > Z \text{ kritis} = 1,96$ pada $\alpha = 0,05$ dua sisi (Siegel, 1956; Corder, G. W., & Foreman, 2014). Prosedur etika penelitian diterapkan secara ketat, termasuk memperoleh izin tertulis resmi dari MDTA Dzuhainah melalui surat dari Universitas Siliwangi, menjaga kerahasiaan identitas siswa (menggunakan inisial), dan menggunakan data semata-mata untuk keperluan akademik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Validasi Model Pembelajaran TGT dengan Indeks Aiken's V

No	Penilaian Validator			Nilai s (r-1)			ΣS	n(c-1)	V	Ket.
	I	II	III	S1	S2	S3				
A1	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
A2	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
A3	4	4	3	3	3	2	8	9	0,89	Tinggi
A4	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B1	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B2	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B3	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B4	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B5	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
B6	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Tinggi

No	Penilaian Validator			Nilai s (r-1)			ΣS	n(c-1)	V	Ket.
	I	II	III	S1	S2	S3				
C1	3	4	4	2	3	3	8	9	0,89	Tinggi
C2	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
C3	4	3	4	3	2	3	8	9	0,89	Tinggi
C4	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
C5	3	3	4	2	2	3	7	9	0,78	Sedang
C6	3	3	3	2	2	2	6	9	0,67	Sedang
D1	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
D2	4	3	3	3	2	2	7	9	0,78	Sedang
D3	3	3	3	2	2	2	6	9	0,67	Sedang
D4	4	4	3	3	3	2	8	9	0,89	Tinggi
E1	4	4	3	3	3	2	8	9	0,89	Tinggi
E2	4	3	3	3	2	2	7	9	0,78	Sedang
E3	4	4	4	3	3	3	9	9	1,00	Tinggi
Total	88	85	85	65	62	62	189	207	0,913	Tinggi

Sumber: Data Primer (2026)

Merujuk pada data Tabel 1, hasil uji validasi mengindikasikan bahwa model, hasil validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki tingkat validitas isi yang tinggi. Rata-rata indeks Aiken's V untuk seluruh 23 indikator adalah 0,913. Nilai ini diperoleh dari total ΣS sebesar 189 dibagi dengan nilai $n(c-1)$ teoritis sebesar 207 ($23 \text{ indikator} \times 9$). Dengan kriteria $V \geq 0,80$ sebagai kategori "Tinggi" (Aiken, 1985), nilai 0,913 mengonfirmasi bahwa model sangat layak secara akademik untuk diimplementasikan. Sebagian besar indikator memperoleh skor $V = 1,00$ hingga 0,89, terutama pada dimensi kesesuaian konteks (A), desain strategi (B), dan etika pelaksanaan (E). Beberapa indikator seperti C5, C6, D2, D3, dan E2 memperoleh nilai V antara 0,67–0,78 (kategori "Sedang"), namun tidak ada indikator yang gagal memenuhi ambang batas kelayakan minimum. Kondisi ini memenuhi syarat kategori "Layak Implementasi" tanpa revisi mayor.

Tabel 2. Rerata Capaian Nilai Awal dan Akhir Peserta Didik Kelas 6 MDTA Dzuhainah

Rata-rata <i>Pre-Test</i>	Rata-rata <i>Post-Test</i>	Peningkatan (N-Gain)	Persentase Kenaikan
61,82	78,41	16,59	26,84%

Sumber: Data Primer (2026)

Data pada Tabel 2 memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 61,82 (*pre-test*) pada pengukuran awal menjadi 78,41 (*post-test*) pada pengukuran akhir, dengan perolehan gain rata-rata sebesar 16,59 poin (26,84%). Sebanyak 18 dari 22 peserta didik (82%) mampu melampaui batas nilai KKM pada hasil pengukuran akhir (≥ 70), melampaui target indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 70\%$ ketuntasan). Siswa dengan peningkatan tertinggi mencapai gain +30 poin. Temuan ini konsisten dengan (Ketut et al., 2017) yang melaporkan gain rata-rata +12,3 poin pada siswa SD menggunakan TGT, maupun dengan (Matitaputty et al., 2023) yang melaporkan peningkatan signifikan pada pembelajaran IPS. Gain yang diperoleh dalam penelitian ini (+16,59 poin) lebih besar, menunjukkan responsivitas tinggi siswa MDTA terhadap inovasi metode pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, (Qona'ah et al., 2025) dalam penelitian PTK pada siswa kelas IV SD menggunakan model TGT juga mencatat peningkatan rata-rata nilai dari 42,5 (pra-siklus) menjadi 89,038 (siklus II) dengan ketuntasan klasikal mencapai 88,46%, yang menegaskan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar secara bertahap dan konsisten.

Tabel 3. Analisis Jenjang Tanda (*Wilcoxon Signed-Rank*)

No	Inisial	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda	ABS Beda	Jenjang	Tanda (+)	
1	Ng	70	90	20	20	15	15	0
2	Rc	60	70	10	10	5	5	0
3	Aq	40	70	30	30	22	22	0
4	Zr	80	90	10	10	5	5	0
5	Zy	50	70	20	20	15	15	0
6	Hl	50	70	20	20	15	15	0
7	Dn	70	80	10	10	5	5	0
8	Rz	50	60	10	10	5	5	0
9	Al	50	70	20	20	15	15	0
10	Hd	50	55	5	5	1,5	1,5	0
11	Nw	50	65	15	15	9	9	0
12	Aq	70	90	20	20	15	15	0
13	Kh	70	85	15	15	9	9	0
14	Kn	80	85	5	5	1,5	1,5	0
15	Nl	60	85	25	25	20,5	20,5	0
16	Rh	80	100	20	20	15	15	0
17	Au	80	100	20	20	15	15	0
18	Ny	60	75	15	15	9	9	0

19	Aw	60	85	25	25	20,5	20,5	0
20	Jl	80	90	10	10	5	5	0
21	Hk	40	60	20	20	15	15	0
22	Rz	60	80	20	20	15	15	0
Jumlah Jenjang Positif (T+) =						253 T = 0		

Sumber: Data Primer (2026). Seluruh perbedaan skor bersifat positif (tidak ada skor menurun).

Tabel 4. Ringkasan Output Uji Wilcoxon Signed-Rank dan Nilai Kritis Penelitian

n	μT	σT	Z hitung	Z kritis ($\alpha=0,05$, 2 sisi)
22	126,5	30,80	-4,107	1,96
Kesimpulan: $ Z = 4,107 > 1,96 \rightarrow H_0$ ditolak $\rightarrow$ terjadi peningkatan yang bermakna secara statistik pada hasil belajar peserta didik				

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 3, seluruh 22 siswa (100%) mengalami peningkatan skor, ditandai oleh 253 jenjang positif dan nol jenjang negatif ($T = 0$). Tabel 4 mengonfirmasi signifikansi statistik peningkatan ini: nilai Z hitung = -4,107 jauh melampaui nilai kritis $Z = 1,96$ pada $\alpha = 0,05$ (dua sisi), sehingga H_0 ditolak, yang bermakna terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara nilai awal dan akhir peserta didik. Hasil ini sejalan dengan (Setiani, 2019; Fatimah et al., 2024; Dewi & Sholihat, 2025) yang menyatakan bahwa TGT secara konsisten meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Faktor kunci keberhasilan adalah penggunaan media Kartu Pintar Akidah dengan tiga level kesulitan yang memungkinkan diferensiasi pembelajaran. Kartu level hijau (mudah, 10 poin) memberikan rasa percaya diri bagi siswa berkemampuan rendah, sementara kartu merah (sulit, 30 poin) menjadi tantangan bagi siswa berprestasi. Strategi ini sesuai dengan prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky (Hasnahwati, 2025) dimana pemberian tantangan belajar perlu diselaraskan dengan kapasitas kognitif masing-masing peserta didik. Temuan ini juga selaras dengan (Royani & Kelana, 2022) yang menekankan bahwa penggunaan strategis media berbasis permainan dalam TGT untuk memperkuat penguasaan konsep peserta didik secara signifikan.

Untuk memperkuat klaim mengenai capaian afektif, pengukuran dilakukan secara sistematis menggunakan dua instrumen: (1) lembar observasi partisipasi dengan enam indikator berskala 1-4 yang diisi siswa secara mandiri di akhir sesi. Tabel 5, Tabel 6, dan Tabel 7 menyajikan rekapitulasi hasil pengukuran afektif seluruh siswa.

Tabel 5. Hasil Observasi Afektif Per Siswa Kelas 6 MDTA Dzuhainah

No	Inisial	I1	I2	I3	I4	I5	I6	Rata-Rata	Kategori
1	NG	4	3	4	4	4	3	3,67	Membudaya
2	RC	4	4	3	4	3	4	3,67	Membudaya
3	AQ	4	4	3	4	4	3	3,67	Membudaya
4	ZR	4	3	3	4	3	3	3,33	Berkembang
5	ZY	3	3	3	4	3	3	3,17	Berkembang
6	HI	4	3	4	4	4	3	3,67	Membudaya
7	DN	4	3	3	4	3	4	3,50	Membudaya
8	RZ	2	2	2	3	2	2	2,17	Mulai Terlihat
9	AI	4	3	3	3	3	3	3,17	Berkembang
10	HD	3	2	2	3	2	2	2,17	Mulai Terlihat
11	NW	2	2	2	3	2	2	2,17	Mulai Terlihat
12	AQ	4	4	3	4	3	3	3,50	Membudaya
13	KH	4	3	3	4	3	4	3,50	Membudaya
14	KN	4	3	3	4	3	3	3,33	Berkembang
15	NI	4	3	3	4	3	3	3,33	Berkembang
16	RH	4	3	3	4	4	3	3,50	Membudaya
17	AU	4	3	3	4	4	3	3,50	Membudaya
18	NY	4	4	3	4	3	4	3,67	Membudaya
19	AW	4	3	3	4	4	3	3,50	Membudaya
20	JI	4	3	4	4	4	3	3,67	Membudaya
21	HK	2	2	2	3	2	2	2,17	Mulai Terlihat
22	RZ	4	3	3	3	3	3	3,33	Berkembang

Sumber : Data Primer (2026).

Keterangan :

- I1 =Aktif berdiskusi dalam tim
- I2 =Kerja sama antar anggota tim
- I3 =Sportivitas dalam turnamen
- I4 =Kejujuran dalam menjawab soal
- I5 =Antusiasme dan semangat belajar
- I6 =Keberanian menjawab di depan kelas.

Skala:1=Tidak Terlihat, 2=mulai Terlihat, 3=Berkembang, 4=Membudaya.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Afektif Per Indikator

No	Indikator Afektif	Rata-Rata Skor (Skala 1-4)	% Siswa Skor ≥ 3	Kategori
1	Aktif berdiskusi dalam tim	3,64	86% (19/22)	Membudaya
2	Kerja sama antar anggota tim	3,05	82% (18/22)	Berkembang
3	Sportivitas dalam turnamen	2,95	82% (18/22)	Mulai Terlihat
4	Kejujuran dalam menjawab soal	3,68	95% (21/22)	Membudaya
5	Antusiasme dan semangat belajar	3,14	82% (18/22)	Berkembang
6	Keberanian menjawab di depan kelas	3,00	82% (18/22)	Berkembang
Rata Rata Keseluruhan		3,24	82% (18/22)	Berkembang

Sumber : Data Primer (2026). Skala: 1=Tidak Terlihat, 2=Mulai Terlihat, 3=Berkembang, 4=Membudaya.

Tabel 7. Rekapitulasi lembar Niat Perilaku Siswa Kelas 6 MDTA Dzuhainah

No	Akhlahk Terpuji	Jumlah Siswa	Persentase	Contoh Niat Perilaku
1	Sabar	18	81,8%	Tetap semangat belajar di MDTA meskipun sudah lelah dari sekolah
2	Syukur	16	72,7%	Mengucap alhamdulillah setiap selesai belajar dan tidak mengeluh
3	Ikhtiar	14	63,6%	Rajin mengulang pelajaran di rumah sebelum ujian, tidak hanya berdoa
4	Tawadhu	11	50,0%	Tidak meremehkan teman yang nilainya lebih rendah dari saya
5	Tawakal	9	40,9%	Berusaha maksimal dulu, baru menyerahkan hasilnya kepada Allah

Sumber: Data primer (2026).

Keterangan :

Setiap siswa memilih minimal 2 akhlak terpuji. Siswa yang mengisi dengan konkret dan relevan: 20 dari 22 siswa (91%). 2 siswa (9%) mengisi dengan pernyataan terlalu umum.

Data pada Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang diobservasi, 18 siswa (82%) memperoleh rata-rata skor ≥ 3 yang masuk kategori Berkembang hingga Membudaya, sedangkan 4 siswa (18%) berada pada kategori Mulai Terlihat. Rekapitulasi

per indikator pada Tabel 7 menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,24 (kategori Berkembang). Indikator kejujuran dalam menjawab soal memperoleh rata-rata tertinggi (3,68), yang mencerminkan internalisasi nilai kejujuran yang kuat dalam konteks kompetisi turnamen. Indikator sportivitas memperoleh rata-rata terendah (2,95), yang dapat dipahami mengingat dinamika kompetitif turnamen berpotensi memicu respons emosional yang kurang sportif pada sebagian siswa. Hal ini justru menjadi catatan penting bagi perbaikan implementasi TGT ke depan.

Adapun hasil lembar niat perilaku pada Tabel 8 menunjukkan bahwa akhlak sabar menjadi nilai yang paling banyak dipilih siswa (81,8%), yang secara kontekstual sangat relevan dengan kondisi siswa yang mengikuti pembelajaran sore hari dalam kondisi lelah. Hal ini mengindikasikan bahwa proses turnamen TGT berhasil membuat siswa menghayati makna sabar secara *experiential*, bukan sekedar hafalan definisi. Akhlak syukur dan ikhtiar juga mendominasi pilihan siswa, menunjukkan bahwa materi yang dikemas dalam format kompetisi aktif lebih mudah diinternalisasi. Temuan ini sejalan dengan prinsip *Experiential Learning* (Haryati & Makarim, 2025), bahwa pengalaman langsung mempercepat proses pembentukan sikap dan perilaku.

Aspek yang membedakan implementasi TGT dalam penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah integrasi langsung penanaman nilai akhlak terpuji melalui proses turnamen. Nilai ta'awun (kerja sama) ditanamkan melalui sesi belajar kooperatif dan strategi tim. Nilai shiddiq (kejujuran) dipraktikkan melalui aturan pengakuan jawaban yang salah tanpa manipulasi. Nilai sabar dan sportivitas terinternalisasi ketika siswa menerima kekalahan atau keputusan juri dengan lapang dada. Sebanyak 20 dari 22 siswa (91%) berhasil menuliskan niat perilaku yang konkret dan relevan dengan materi akhlak terpuji. Dengan demikian, TGT bukan hanya instrumen peningkatan kognitif, tetapi juga media pembelajaran afektif yang otentik, sejalan dengan prinsip *experiential learning* (Kolb, 1984) dan temuan (Abdulloh, 2026), bahwa TGT berdampak positif pada pembentukan karakter siswa.

Pengamatan selama turnamen Kartu Pintar Akidah menunjukkan dinamika yang sangat berbeda dibandingkan sesi ceramah. Tingkat energi dan antusiasme siswa meningkat signifikan saat fase turnamen dimulai. Meskipun ada unsur kompetisi, suasana yang

tercipta lebih bersifat suportif anggota tim saling menyemangati, dan ketika sebuah tim berhasil menjawab, tim lain memberikan tepuk tangan spontan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori Positive Interdependence dari (Syah et al., 2024), yang menyatakan bahwa ketergantungan positif antar anggota tim mendorong munculnya perilaku prososial seperti dukungan, apresiasi, dan kerja sama (Mulyani et al., 2018).

Pembahasan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis penting bagi penyelenggara pendidikan nonformal, khususnya MDTA. Pertama, keterbatasan waktu dan kondisi siswa yang lelah bukan hambatan yang tidak dapat diatasi, asalkan metode pembelajaran yang dipilih mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa. (Yuliawati, 2021) juga menemukan bahwa TGT meningkatkan motivasi belajar secara signifikan bahkan dalam kondisi pembelajaran yang kurang ideal. Kedua, investasi pada media pembelajaran sederhana namun inovatif dalam hal ini Kartu Pintar Akidah memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran tanpa biaya mahal. Ketiga, integrasi pembelajaran kognitif dan afektif dalam satu sesi TGT menunjukkan bahwa keduanya tidak harus dipisahkan, sebagaimana ditunjukkan oleh (Firmansyah et al., 2019).

Keterbatasan penelitian ini perlu dipahami secara proporsional sebelum menarik kesimpulan yang terlalu luas. Pertama, penggunaan rancangan *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembandingan merupakan keterbatasan metodologis yang signifikan. Rancangan ini tidak dapat sepenuhnya mengisolasi pengaruh TGT dari faktor-faktor eksternal yang turut memengaruhi hasil belajar, seperti efek latihan akibat paparan dua tes yang berdekatan, kematangan, maupun peristiwa lain yang dialami siswa di luar sesi pembelajaran. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi awal yang menjanjikan mengenai potensi TGT, daripada sebagai bukti kausal yang definitif. Generalisasi temuan ke konteks MDTA lain perlu dilakukan dengan kehati-hatian, mengingat karakteristik siswa, kondisi kelas, dan durasi implementasi yang sangat spesifik dalam penelitian ini. Kedua, implementasi yang hanya berlangsung dalam satu sesi 90 menit membatasi kemampuan untuk menilai retensi pengetahuan jangka panjang maupun keberlanjutan perubahan perilaku afektif yang teramati. Ketiga, variasi gain yang cukup lebar (+5 hingga +30 poin) menunjukkan bahwa respons siswa terhadap TGT bersifat

heterogen, yang kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor individual seperti gaya belajar, motivasi awal, dan kondisi fisik siswa saat implementasi. Penelitian lanjutan dengan desain *quasi-experimental* yang dilengkapi kelompok kontrol, sesi pembelajaran lebih dari satu pertemuan, serta pengukuran tindak lanjut sangat direkomendasikan untuk memvalidasi temuan ini secara lebih kuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Implementasi metode *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas 6 MDTA Dzuhaifah "menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan capaian belajar Akidah Akhlak, meskipun generalisasi temuan memerlukan validasi lebih lanjut melalui desain penelitian yang lebih kuat. Model pembelajaran yang dirancang memperoleh kategori validitas isi yang tinggi berdasarkan indeks *Aiken's V* sebesar 0,913. Rerata nilai peserta didik mengalami kenaikan dari 61,82 pada tahap awal menjadi 78,41 pada tahap akhir, dengan perolehan gain sebesar 16,59 poin (26,84%), dan persentase ketuntasan mencapai 82%. Uji *Wilcoxon Signed-Rank* menghasilkan $Z = -4,107$ yang signifikan secara statistik ($|Z| > 1,96$; $\alpha = 0,05$), mengonfirmasi bahwa peningkatan bukan terjadi secara kebetulan. Seluruh peserta didik (100%) menunjukkan perbaikan skor dan tidak ada yang mengalami penurunan hasil. Selain peningkatan kognitif, TGT memberikan dampak positif pada dimensi afektif melalui internalisasi nilai-nilai akhlak terpuji kerja sama, kejujuran, dan sportivitas yang dipraktikkan langsung dalam kegiatan turnamen.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan penggunaan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol agar efektivitas TGT dapat diverifikasi lebih kuat. Penelitian jangka panjang multi-sesi perlu dilakukan untuk mengukur retensi materi dan keberlanjutan perubahan perilaku akhlak. Pengembangan media Kartu Pintar Akidah dengan variasi tema yang lebih luas juga direkomendasikan agar dapat diadopsi oleh MDTA lain di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Lesi Oktiawanti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Strategi dan Metode Pembelajaran Masyarakat serta

Evaluasi Pembelajaran Masyarakat atas bimbingan yang diberikan. Terima kasih juga kepada Kepala MDTA Dzuhainah dan ustadzah pengampu kelas 6 yang telah memberikan izin dan dukungan penuh, serta seluruh siswa kelas 6 MDTA Dzuhainah atas partisipasi aktifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, T. F. (2026). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Materi Passing Bolabasket Siswa Kelas X di SMKN 1 Kemlagi Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 8814–8822. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.37855>
- Aiken, L. R. (1985). *Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Bela, S., Rohman, & Erviana, R. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(4), 278–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v5i4.4431>
- Corder, G. W., & Foreman, D. I. (2014). *Nonparametric statistics for non-statisticians: A step-by-step approach*.
- Dewi, S. M., & Sholihat, N. (2025). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(2), 579–593.
- Endah, Eneng et al. (2020). *Education and Learning Journal* 1. 2(September), 113–123.
- Fatimah, S. N., Ameliany, U., Sirajuddin, & Abdullah. (2024). Penerapan Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VI B SD Negeri Bontokamase. *Biogenerasi*, 10(1), 437–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4861>
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT: Suatu Analisis Hasil Implementasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 104–113. <https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20583>
- Haryati, S., & Makarim, S. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Pendidikan Kewirausahaan Di SMA Serba Bakti. *JUPENGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin*, 2(2), 40–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.70134/jupengen.v2i2.442>
- Hasnahwati. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS KURIKULUM MERDEKA*.
- Ketut, I., Astu, D., Renda, N. T., Suartama, I. K., Pgsd, J., & Tp, J. (2017). Pengaruh Model

- Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Nirwana, R., Sari, M. yuliyah, & Juriyah, A. (2025). Efektivitas Metode Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 323–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/1s292v68>
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Qona'ah, R., Utaminingtyas, S., & Wardhani, R. S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pepen Tahun Pelajaran 2024/2025. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 17(2), 869–884. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14999>
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/edubase.v3i1.673>
- Saleh, M., Yahya, M. N., & Qasim, M. (2025). Sinergi Pendidikan Informal , Formal , dan Nonformal dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 682–690.
- Setiani, S. A. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389–405. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Siegel, S. (1956). *Nonparametric statistics for the behavioral sciences*.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Syah, I., Latif, N. latifa, & Kasma, K. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 29–35. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol3.iss4.1330>
- Tamami, B. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Pendaharuan.

Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 1–14.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

