



Research Article

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang

Milla Aulya¹, Akil², Ajat Rukajat³

1. Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
E-mail: 2110631110035@student.unsika.ac.id 
2. Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
E-mail: akil@fai.unsika.ac.id
3. Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
E-mail: ajatrukajat@staff.unsika.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : May 12, 2026
Accepted : July 13, 2026

Revised : June 14, 2026
Available online : August 17, 2026

How to Cite: Milla Aulya, Akil and Ajat Rukajat. (2026) "The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on the Learning Motivation of Grade IX Students in the Akidah Akhlak Subject at MTsN 5 Karawang", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(3), pp. 2036-2050. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i3.2252.

The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on the Learning Motivation of Grade IX Students in the Akidah Akhlak Subject at MTsN 5 Karawang

Abstract. The learning process that is just listening, doing assignments and only focusing on books causes the classroom atmosphere to become monotonous and less actively involved in students. As a

result, students become more passive, less enthusiastic, and face difficulties in understanding and internalizing the material being taught. This affects the low motivation of students to learn. This study aims to assess whether there is an impact of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the learning motivation of students in grade IX in the Akidah Akhlak lesson. The method used in this study is quantitative experiment, included in the category of pseudo-experiment with a nonequivalent group design that contains pretest, posttest, and two treatments. The test results carried out in this study included descriptive analysis, normality test, homogeneity, and hypothesis testing using independent sample t-test. From the results of the study, it can be seen that in the descriptive analysis between the experimental classes there was an increase of 29,96 while the control class was worth 18,23. In the normality test, both the experimental and control classes showed a normal distribution because the data produced $> 0,05$, in the homogeneity test the pretest based on mean value 0,197 and the posttest value 0,234 can be concluded to be homogeneous, in the hypothesis test the sig value. $0,000 < 0,05$ showed the influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' learning motivation in the Moral Faith lesson.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning Motivation, Akidah Akhlak

Abstrak. Proses pembelajaran yang hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas dan hanya terfokus pada buku menyebabkan suasana kelas menjadi monoton serta kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa menjadi lebih pasif, kurang bersemangat, serta menghadapi kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan. Hal ini berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah terdapat dampak dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa di kelas IX pada pelajaran Akidah Akhlak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, termasuk dalam kategori eksperimen semu dengan desain nonequivalent group design yang berisi pretest, posttest, dan dua kali treatment. Hasil uji yang dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test. Dari hasil penelitian maka dapat diketahui pada analisis deskriptif antara kelas eksperimen terdapat kenaikan nilai 29,96 sementara kelas kontrol nilai 18,23. Dalam uji normalitas, baik kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan distribusi normal karena data yang dihasilkan $> 0,05$, pada uji homogenitas pretest based on mean nilai 0,197 dan posttest nilai 0,234 maka dapat disimpulkan bersifat homogen, pada uji hipotesis nilai sig. nilai $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar, Akidah Akhlak

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam mengembangkan potensi individu melalui proses belajar mengajar. Sebagaimana yang telah disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dalam belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nasional, 2003).

Dalam perspektif Islam, Allah Swt. menjanjikan peningkatan derajat bagi mereka yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal itu sesuai dengan apa yang terkandung dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَنْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah”, (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan” (QS Al-Mujadalah [58]: 11).

Berdasarkan kajian tafsir Tarbawi, dalam ayat tersebut Allah Swt. memerintahkan hamba-Nya untuk menuntut ilmu, karena pengetahuan memiliki potensi besar untuk meningkatkan martabat dan kemuliaan manusia. Ilmu yang dimaksud tidak hanya tentang agama, tetapi juga tentang hal-hal yang diperlukan untuk kemajuan zaman. Ilmu juga seharusnya bermanfaat bagi masyarakat dan individu (Rafilah et al., 2024). Oleh karena itu, melalui prakarsa yang dikenal dengan pendidikan, perlu dilakukan pembinaan dan pengembangan potensi setiap orang secara konstruktif.

Proses pembelajaran menjadi elemen utama dalam pendidikan, dengan guru sebagai tokoh sentral yang bertanggung jawab dalam mengajar, membimbing, dan mengevaluasi peserta didik (Fauzi & Mustika, 2022). Namun, dalam banyak guru masih menerapkan metode konvensional yang berpusat pada ceramah, di mana siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini terutama terlihat pada pembelajaran Akidah Akhlak, yang lebih menitikberatkan hafalan dibandingkan pemahaman yang mendalam, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak menjadi tantangan yang harus diatasi. Menurut teori Abraham Maslow (1954) motivasi adalah prinsip dasar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik maupun ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan metode pengajaran (Uno, 2023). Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan partisipasi siswa dalam permainan yang dimainkan dengan mendorong peserta didik untuk memberikan umpan balik satu sama lain (Kaharuddin, 2020). Slavin (1995) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan untuk mendorong siswa agar saling mendukung dan membantu dalam menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru, dengan harapan setiap anggota tim dapat meraih skor yang baik. Sehingga siswa akan menguasai materi dengan lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Media edukatif seperti teka-teki silang juga memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar. Teka-Teki Silang merupakan permainan dengan pola segi empat, yang terdiri dari kotak-kotak berwarna hitam dan putih yang ditandai dengan dua lajur, yaitu lajur mendatar dan lajur menurun. Lajur mendatar merupakan baris yang terdiri dari beberapa kolom sedangkan, lajur menurun merupakan kolom yang terdiri dari beberapa baris (Mursilah, 2017). Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penerapan model TGT dengan berbagai media permainan dalam meningkatkan motivasi siswa, seperti permainan monopoli dan ular tangga (Tria, 2024; Sarniati, 2023).

Kesesuaian antara hasil penelitian sebelumnya dan kondisi nyata di lapangan juga terlihat dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti saat menjalani program pengenalan lapangan persekolah (PLP) pada semester 7 di MTsN 5 Karawang. Dalam praktek tersebut, peneliti mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak pada kelas IX. Tugas pertama adalah asistensi, namun selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), penulis menemukan adanya kejanggalan. Kegiatan yang bersifat satu arah membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, siswa cenderung meninggalkan kelas lebih awal daripada yang diharapkan. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena model ini belum pernah diterapkan di MTsN 5 Karawang. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan penggunaan teka-teki silang akan dapat memberikan kontribusi secara signifikan sebagai strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai, khususnya dalam konteks pengembangan Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang**”.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam merancang penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain “*Non-equivalent Control Group Design*”.

Tabel 1. Desain *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₃
Kontrol (K)	O ₂	-	O ₄

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik MTsN 5 Karawang, dengan populasi terjangkaunya yaitu seluruh kelas IX MTsN 5 Karawang sebanyak 442 siswa. Teknik pengambilang sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *Purposive Sampling*. Peneliti mengambil 60 sampel, yang diteliti yaitu kelas IX-A sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berjumlah 30 siswa dan kelas IX-C sebagai kelas perbandingan (kontrol) yang tidak diberikan pembelajaran

menggunakan mode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran konvensional berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk melihat penerapan model pembelajaran TGT di kelas, angket untuk mengukur motivasi belajar, serta dokumentasi untuk mengumpulkan data pendukung. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa, Uji Prasyarat (Uji normalitas dan Homogenitas), serta uji hipotesis untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas IX

Pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang yang dilakukan pada kelas IX A sebagai kelas eksperimen, dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan 2 kali *treatment*. Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen akan dilakukan observasi oleh guru mata pelajaran akidah akhlak untuk mengetahui efektifitas dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang. Adapun hasil dari observasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penerapan TGT

Penerapan	Skor	Persentase (%)	Kriteria
Penerapan <i>treatment</i> pertama	46	84%	Baik
Penerapan <i>treatment</i> kedua	54	98%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi diatas, data menunjukkan terdapat peningkatan pada penerapan pertama ke penerapan kedua, data pertemuan pertama dengan total skor 46, persentase 84% dan masuk pada kriteria “baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua dengan total skor 54, persentase 98% dan masuk pada kriteria “sangat baik”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang.

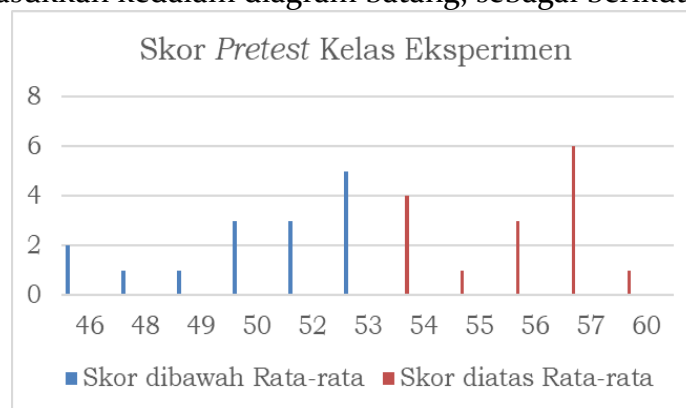
Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pretest dilakukan sebelum diberi *treatment* terhadap kedua kelas yang dijadikan sampel, pretest ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian.

a. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas IX A sebagai kelas eksperimen sebelum dilakukannya *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang, maka dapat diketahui

jumlah responden (siswa) kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dengan jumlah skor pretest 1.601 dan skor rata-rata pretest 53,37. Adapun skor pretest siswa kelas eksperimen dimasukkan kedalam diagram batang, sebagai berikut:

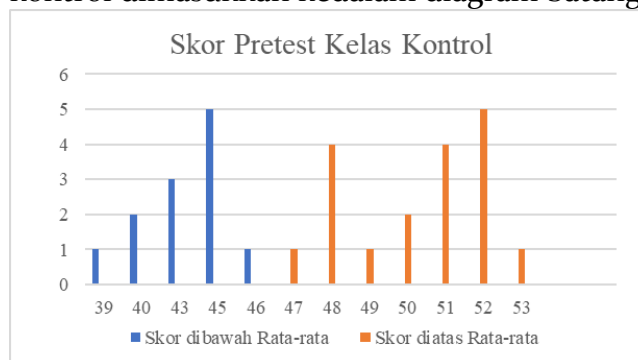


Gambar 1. Diagram Batang Skor Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan histogram diatas, maka dapat diketahui skor pretest siswa pada kelas eksperimen diatas skor rata-rata sebanyak 15 siswa dan skor pretest siswa kelas eksperimen yang dibawah rata-rata sebanyak 15 siswa.

b. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil *pretest* kelas IX C sebagai kelas kontrol sebelum dilakukannya pembelajaran konvensional dengan metode konvensional dan diskusi kelompok, maka dapat diketahui jumlah responden (siswa) kelas kontrol sebanyak 30 siswa dengan jumlah skor 1.424 dan skor rata-rata pretest 47,47. Adapun skor pretest siswa kelas kontrol dimasukkan kedalam diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Skor Pretest Kelas Kontrol

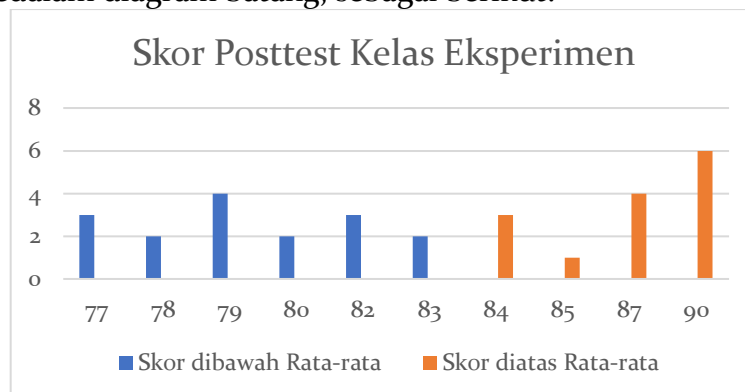
Berdasarkan histogram diatas, maka dapat diketahui skor pretest siswa pada kelas kontrol diatas skor rata-rata sebanyak 18 siswa dan skor pretest siswa kelas eksperimen yang dibawah rata-rata sebanyak 12 siswa.

Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil *posttest* kelas IX A sebagai kelas eksperimen sebelum dilakukannya *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang, maka dapat diketahui jumlah responden (siswa) kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dengan jumlah skor

2.500 dan skor rata-rata posttest 83,33. Adapun skor posttest siswa kelas eksperimen dimasukkan kedalam diagram batang, sebagai berikut:

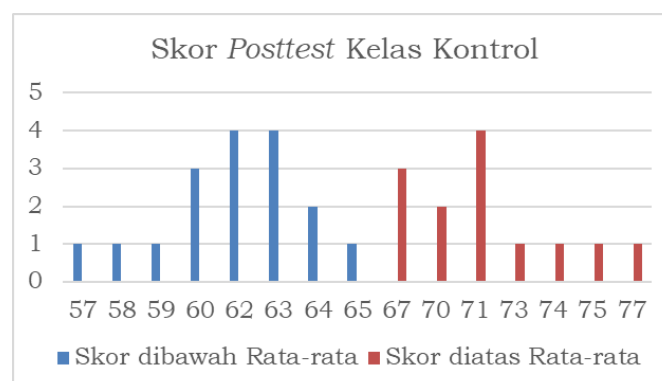


Gambar 3. Diagram Batang Skor Posttest Kelas Ekperimen

Berdasarkan histogram diatas, maka dapat diketahui skor posttest siswa pada kelas eksperimen diatas skor rata-rata sebanyak 14 siswa dan skor posttest siswa kelas eksperimen yang dibawah rata-rata sebanyak 16 siswa.

b. Hasil Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil posttest kelas IX C sebagai kelas kontrol sebelum dilakukannya pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi kelompok, maka dapat diketahui jumlah responden (siswa) kelas kontrol sebanyak 30 siswa dengan jumlah skor posttest 1.971 dan skor rata-rata posttest 65,70. Adapun skor posttest siswa kelas kontrol dimasukkan kedalam diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Skor Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram diatas, maka dapat diketahui skor posttest siswa pada kelas kontrol diatas skor rata-rata sebanyak 13 siswa dan skor posttest siswa kelas kontrol yang dibawah rata-rata sebanyak 17 siswa.

Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, terdapat hasil uji analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3. Data pretest dan posttest Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	46	60	53,37	3,449

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	30	77	90	83,33	4,566
Pretest Kontrol	30	39	53	47,47	4,049
Posttest Kontrol	30	57	77	65,70	5,440
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif pretest diatas, pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa didapatkan skor minimum senilai 46, skor maksimum 60, dengan skor rata-rata 53,37 dan standar deviasi senilai 3,449. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa didapatkan skor minimum senilai 39, skor maksimum 53 dengan skor rata-rata 47,47, dan standar deviasi senilai 4,049.

Sedangkan, hasil uji analisis deskriptif posttest diatas, pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa didapatkan skor minimum senilai 77, skor maksimum 90, dengan skor rata-rata 83,33 dan standar deviasi senilai 4,566. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa didapatkan skor minimum senilai 57, skor maksimum 77 dengan skor rata-rata 65,70, dan standar deviasi senilai 5,440.

Berdasarkan hasil uji analisis diatas maka dapat diketahui data peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX C sebagai kelas kontrol dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Data Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	Pretest	Posttest	
IX A (Kelas Eksperimen)	53,37	83,33	29,96
IX C (Kelas Kontrol)	47,47	65,70	18,23

Berdasarkan tabel data peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX diatas, maka dapat diketahui bahwa pada kelas IX A sebagai kelas eksperimen skor rata-rata mengalami peningkatan senilai 29,96, sedangkan pada kelas IX C sebagai kelas kontrol skor rata-rata mengalami peningkatan senilai 18,23.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada skor pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas ini menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS Statistic 27* dengan taraf signifikan 0,05. Apabila signifikan > 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Pada hasil pretest dan posttest kelas IX A sebagai kelas eksperimen, untuk mengetahui data normal atau tidaknya menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS Statistics 27*. Hasil perhitungan uji normalitas pada pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Motivasi Belajar Siswa	Pretest	0,124	30	,200*	0,951	30	0,184
	Eksperimen						
	Posttest	0,138	30	0,151	0,952	30	0,194
	Eksperimen						

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen di atas, diperoleh nilai signifikansi pada skor pretest yang dihasilkan ($\text{sig}=0,184$) dan skor posttest yang dihasilkan ($\text{sig}=0,194$) lebih besar dari nilai alpha ($\alpha=0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari pretest dan posttest pada kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

Pada hasil pretest dan posttest kelas IX C sebagai kelas kontrol, untuk mengetahui data normal atau tidaknya menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS Statistic 27*. Hasil perhitungan uji normalitas pada pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pretest						
	Kontrol	0,155	30	0,063	0,936	30	0,071
	Posttest						
	Kontrol	0,157	30	0,058	0,947	30	0,144

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen di atas, diperoleh nilai signifikansi pada skor pretest yang dihasilkan ($\text{sig}=0,071$) dan skor posttest yang dihasilkan ($\text{sig}=0,144$) lebih besar dari nilai alpha ($\alpha=0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari pretest dan posttest pada kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat diperoleh skor signifikansi sebagai berikut:

Pretest kelas eksperimen	= 0,184 > 0,05 data berdistribusi normal
Posttest kelas eksperimen	= 0,194 > 0,05 data berdistribusi normal
Pretest kelas kontrol	= 0,071 > 0,05 data berdistribusi normal
Posttest kelas kontrol	= 0,144 > 0,05 data berdistribusi normal

Dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol keseluruhan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dilakukannya uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Adapun dasar kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika signifikansi > 0,05 maka data bersifat homogen

Jika signifikansi < 0,05 maka data tidak bersifat homogen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka di dapatkan data uji homogenitas pada skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1,700	1	58	0,197
	Based on Median	1,258	1	58	0,267
	Based on Median and with adjusted df	1,258	1	57,574	0,267
	Based on trimmed mean	1,562	1	58	0,216

Berdasarkan hasil uji homogenitas skor pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan nilai signifikansi pada *based on mean* senilai $0,197 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest bersifat homogen. Sedangkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka di dapatkan data uji homogenitas pada skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1,446	1	58	0,234
	Based on Median	0,702	1	58	0,405
	Based on Median and with adjusted df	0,702	1	51,403	0,406
	Based on trimmed mean	1,367	1	58	0,247

Berdasarkan hasil uji homogenitas skor posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan nilai signifikansi pada *based on mean* sebesar $0,234 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data posttest bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independent sampel t-test*. adapun hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *SPSS Statistics 27* sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis SPSS Statistik 27

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
							r	r

Motivasi Belajar Siswa	Equal variance assumed	1,446	0,234	13,598	58	0,000	17,633	1,297	15,038	20,229
	Equal variance assumed			13,598	56,308	0,000	17,633	1,297	15,036	20,231

Berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test*, dapat diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang dengan model pembelajaran konvensional.

B. Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX di MTsN 5 Karawang

Penelitian ini dilakukan di MTsN 5 Karawang pada 10–20 April 2025 untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (IX A) yang menerapkan model TGT dengan bantuan teka-teki silang, serta kelas kontrol (IX C) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran kooperatif TGT bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama siswa dalam menguasai materi secara lebih efektif. Menurut Slavin dalam (Fauziah & Anugraheni, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan untuk mendorong siswa agar saling mendukung dan membantu dalam menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru, dengan harapan setiap anggota tim dapat meraih skor yang baik. Sehingga siswa akan menguasai materi dengan lebih baik, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode penelitian mencakup empat tahapan, yakni pretest untuk mengukur motivasi awal siswa, dua kali treatment dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan teka-teki silang, serta posttest untuk mengevaluasi peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kelas kontrol, pembelajaran tetap dilakukan dengan metode konvensional tanpa perlakuan khusus, di mana siswa menjawab soal secara berkelompok menggunakan lembar kerja biasa.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan teka-teki silang pada kelas eksperimen meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Aktivitas diskusi kelompok dan kompetisi dalam menyelesaikan permainan terbukti mendorong pemahaman yang lebih

mendalam serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa dalam pendidikan agama.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan teka-teki silang di kelas IX A sebagai kelas eksperimen dilakukan dalam empat pertemuan. Pertemuan *pertama* diawali dengan kegiatan pendahuluan, seperti doa dan apersepsi untuk menghubungkan materi sebelumnya dengan yang akan dipelajari. Pretest diberikan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum perlakuan. Siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing terdiri dari enam anggota, dan diberikan materi melalui metode ceramah serta pencatatan poin-poin penting.

Pada pertemuan *kedua*, siswa mulai berinteraksi lebih aktif dengan membaca, mengamati, dan mengidentifikasi informasi dari bahan bacaan. Mereka merumuskan pertanyaan dari bacaan, yang kemudian didiskusikan bersama. Tahap utama pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif teka-teki silang, di mana setiap kelompok harus menyelesaikan soal dalam sistem estafet. Setelah permainan, kelompok mempresentasikan hasilnya, dan umpan balik diberikan untuk memperdalam pemahaman.

Pertemuan *ketiga* berfokus pada konsep kreatif, produktif, dan inovatif. Siswa menyusun pertanyaan berbasis bacaan dan berdiskusi dalam kelompok sebelum melanjutkan permainan teka-teki silang. Pembelajaran mendorong kerja sama dan komunikasi yang efektif dalam menyelesaikan tugas. Apresiasi diberikan kepada kelompok terbaik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan.

Pada pertemuan *keempat*, posttest dilakukan untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan teka-teki silang. Setelah selesai, refleksi dilakukan dengan meninjau kembali pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan pemberian apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi aktif. Secara keseluruhan, penerapan model ini menunjukkan peningkatan interaksi dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang

Motivasi merupakan prinsip dasar yang mendorong orang untuk berusaha mencapai tujuan yang diinginkan. Abraham Maslow (1954) menyatakan bahwa setiap individu memiliki berbagai kebutuhan yang mendorong mereka untuk berusaha memenuhinya secara bertahap. Maslow menganggap motivasi berasal dari kebutuhan dasar dan kebutuhan keselamatan dalam bekerja. Setelah kebutuhan tersebut terpenuhi, individu akan berupaya untuk mencapai tahap perkembangan yang lebih tinggi, sesuai dengan hierarki kebutuhan yang semakin kompleks dan menuntut aktualisasi diri (Uno, 2023). Kehadiran motivasi dapat menumbuhkan sikap optimis dalam diri seseorang, dan orang yang tidak memiliki motivasi akan kesulitan dalam melakukan segala pekerjaan (Nurhayati et al., 2018).

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam penelitian ini, dilakukan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelahnya pada dua kelas, yaitu kelas

eksperimen (IX A) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan teka-teki silang, serta kelas kontrol (IX C) yang menggunakan metode konvensional. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi siswa kelas eksperimen adalah 53,37, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 47,47.

Setelah penerapan metode pembelajaran yang berbeda, hasil posttest menunjukkan peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen dengan skor rata-rata 83,33 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 65,70. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mendorong interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang

Berdasarkan analisis data penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol lebih dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest lebih dari 0,05, sehingga data bersifat homogen.

Selanjutnya, hasil uji T-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan kooperatif yang dirancang dalam bentuk turnamen akademik, dimana seluruh siswa dilibatkan secara aktif tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang suku atau ras siswa (Sururi & Wahid, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa dalam sebuah kelompok atau tim agar saling melakukan kerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan (Setianingsih et al., 2021).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang pada mata pelajaran akidah akhlak dapat dijadikan sebagai suatu alternatif yang dapat membuat siswa lebih termotivasi, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil dalam penelitian ini selaras dengan pernyataan pada penelitian yang dilakukan oleh Febi Tria pada tahun 2024, yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung" penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung yang terjadi pada siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bahwa motivasi belajar siswa terjadi peningkatan pada pemberian *treatment* kedua dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang yang dilakukan di kelas IX A sebagai kelas eksperimen (Tria, 2024).

Selain itu, pernyataan pada penelitian Putri Adela Shabrina juga mendukung dari pernyataan pada penelitian di atas yang mengatakan bahwa teka-teki silang ini dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran karena dapat membuat siswa aktif, menyenangkan, memotivasi, memunculkan semangat belajar, mengasah daya ingat dan menumbuhkan kreativitas siswa (Shabrina, 2024).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan, perlombaan, pemberian penghargaan yang dapat mengembangkan kerja sama antar individu dan membuat motivasi belajar meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan teka-teki silang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 5 Karawang. Data observasi menunjukkan adanya peningkatan sebesar 14% dalam keterlibatan siswa setelah penerapan model ini. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 53,37 pada kelas eksperimen dan 47,47 pada kelas kontrol. Setelah pembelajaran dilakukan, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 83,33 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 65,70. Uji independent sample t-test mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dengan nilai $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan teka-teki silang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran untuk berbagai pihak. Bagi sekolah, model pembelajaran ini dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa, tidak hanya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya. Bagi guru, penerapan model TGT berbantuan teka-teki silang disarankan untuk diterapkan kembali di kelas lain agar dapat semakin meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, model ini dapat dikembangkan pada materi lain dengan kondisi berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492–2500.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Vol. 2020). Pusaka Almaida.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 37–47.
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. I*.
- Rafilah, N. H., Surahman, C., & Sumarna, E. (2024). Integrasi Ilmu dan Amal “Kajian Tafsir Tarbawi atas QS Al-Mujadilah Ayat 11 Tentang Adab dan Keutamaan Menuntut Ilmu.” *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 5(2), 607–614.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420.
- Tria, F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung*. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/63682>
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.