

## Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournamet (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak

Muhammad Rafli Maulana Ishak\*, Gunawan Ikhtiono, Kamalludin

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

\*E-mail: [mrafli070202@gmail.com](mailto:mrafli070202@gmail.com)

DOI: [10.61693/elhadhary.vol202.2024.9-19](https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol202.2024.9-19)



Copyright © 2023

Diajukan: 23/06/2024

Diterima: 01/07/2024

Diterbitkan: 30/10/2024

### ABSTRAK

Metode mengajar diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dipakai oleh guru dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauhmana penggunaan metode (TGT) dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa, menilai tingkat motivasi belajar siswa, menyelidiki pengaruh penggunaan metode (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode teams games tournament (TGT). Hasil pengamatan Siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, terutama mengenai posisi akal dan wahyu, dari 55,55% di Siklus I menjadi 80,08% di Siklus II. Kesimpulannya, motivasi siswa telah meningkat secara signifikan berdasarkan hasil pembelajaran dan pengamatan selama Siklus I dan II. Semua siswa telah memenuhi KKM yang ditetapkan di Siklus II. Pengaruh penggunaan metode teams games tournamen sangat signifikan dalam hal keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak.

**Kata Kunci:** Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

### ABSTRACT

Teaching method is defined as a method or technique used by the teacher in presenting teaching materials to students to achieve teaching objectives. Especially in this case is a method to support the teaching and learning process. The purpose of this study is to evaluate the extent to which the use of the (TGT) method can increase the level of student activeness, assess the level of student learning motivation, investigate the effect of using the (TGT) method on increasing student learning motivation. This study used the teams games tournament (TGT) method. Cycle II observation results showed an increase in student learning motivation, especially regarding the position of reason and revelation, from 55.55% in Cycle I to 80.08% in Cycle II. In conclusion, students' motivation has improved significantly based on the learning and observation results during Cycle I and II. All students have met the KKM set in Cycle II. The effect of using the teams games tournamen method is very significant in terms of students' activeness, motivation, and learning outcomes in learning morals.

**Keywords:** Teams Games Tournament, Learning Motivation, Islamic Learning

## PENDAHULUAN

Tantangan kontemporer di abad ke-21 memampikan semakin besarnya

interkonektivitas didunia ini. Suatu negara bergantung pada negara-negara eksternal, serta penduduknya sendiri. Tantangan dan peluang abad ke-21 semakin bersifat transnasional dan tidak mengenal batas negara. Kemajuan teknologi informasi digital memudahkan konektivitas dan komunikasi antar individu yang berada di negara lain, sehingga lebih efisien dan nyaman. Interkonektivitas global telah menyebabkan negara-negara menjadi lebih saling bergantung, dan teknologi informasi memberikan peluang bagi individu untuk mendapatkan pengetahuan dari tempat, situasi, dan budaya lain. Menjadi warga global berarti tidak hanya berpartisipasi dalam dunia fisik, namun juga menjadi anggota masyarakat digital (Fadil et al., 2024a).

Pendidikan ialah upaya yang sadar dengan tujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memenuhi tanggung jawab masa depan mereka, baik dalam kepemimpinan, pengajaran, atau pelatihan. Pendidikan merupakan upaya pemerintah untuk mendidik dan membina bangsa. Negara maju ialah negara yang menempatkan Pendidikan sebagai prioritas utama, karena pengelolaan sumber daya alam yang efektif bergantung pada jumlah penduduk yang berpendidikan tinggi (Fadil et al., 2024b).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Yumrian & Karlina, 2022). Dalam perpaduan yang harmonis, pendidikan tidak hanya menjadi wadah untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga menjembatani antara pengetahuan tersebut dengan nilai-nilai budaya yang mendalam. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya tumbuh sebagai individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga sebagai sosok yang memahami, menghargai, dan mampu mempertahankan kearifan budaya yang diperoleh dari generasi sebelumnya.

Menurut Tambun et al., (2020), Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Mubarokah et al., (2021) dalam upaya meningkatkan keberhasilan pendidikan guru haruslah meningkatkan kinerja atau prestasi kerja dalam menghadapi tantangan dunia untuk menciptakan sumber daya manusia yang mumpuni. Pendidikan tidak akan lengkap tanpa hadirnya seorang guru yang profesional. Sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 pasal 1 butir 14 bahwa; prinsip profesionalitas adalah: (1) memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealism; (2) berkomitmen mutu, imtak, serta akhlak; (3) berkualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai bidang tugas. (4) memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai bidang tugas; (5) memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan; (6) memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja; (7) memiliki kesempatan dalam mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat; (8) ada jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas keprofesionalan; (9) mempunyai organisasi profesi dalam mengatur hal-hal yang berkaitan dengan tugas keprofesionalan guru. Dengan demikian sistem pendidikan akan terimplementasikan dengan baik jika semua komponen dalam pendidikan saling memberikan dukungan dan kerja sama baik untuk mencapai tujuan bersama (Salsabila et al., 2023)

Menurut Arif (2014) berdasarkan Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik yang untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selaras dengan perkembangan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis masing-masing peserta didik, pendidikan diarahkan untuk memberikan kebebasan dalam mengeksplorasi potensi mereka. Ini bukan hanya sekedar menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga memberikan stimulus yang sesuai dengan perkembangan individual mereka.

Motivasi belajar berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Titik motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai

sebuah tujuan. Berawal dari kata “motif,” motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Mardiyah (2020) mengatakan bahwa motivasi merupakan faktor dominan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan yang diinginkan. Dalam belajar-mengajar, motivasi merupakan faktor yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Upaya melakukan perbaikan di bidang pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak, salah satunya yaitu guru. Peran guru dalam pembelajaran begitu penting sebab didalam proses pembelajaran terdapat siswa yang menjadi subyek sedang belajar dan guru yang mengatur kelas. Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar siswa (Fatmawati, 2021). Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar guru adalah guru hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan metode mengajarnya. Metode mengajar diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dipakai oleh guru dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar Aqidah Akhlak.

Aqidah akhlak merupakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diwajibkan untuk kurikulum di jenjang pendidikan dasar, menengah, dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi Islam, berdasarkan hal tersebut Aqidah akhlak tidak bisa dianggap remeh karena merupakan mata pelajaran yang diwajibkan di perguruan tinggi Islam, sehingga upaya-upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran aqidah akhlak di madrasah maupun perguruan tinggi Islam harus terus ditingkatkan (Rubini, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran akidah akhlak di MAN 2 Kota Bogor, terlihat kurangnya semangat dan keaktifan siswa ketika di kelas, hingga hasil belajar siswa menurun. siswa masih kurang memperhatikan guru, siswa tidur dikelas, kurangnya siswa aktif dalam pembelajaran, siswa kurang mampu untuk menjawab pertanyaan dari guru, dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu metode pemetaan konsep. Metode pemetaan konsep menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak tertarik, mudah bosan, dan sulit menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran. Hal ini dapat menimbulkan gejala

seperti kelelahan, kurang motivasi, dan kurang minat, serta dapat menyebabkan sebagian siswa merasa mengantuk atau kehilangan fokus.

Dari permasalahan tersebut penulis memiliki inisiatif untuk menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran akidah akhlak di kelas tujuannya agar meningkatkan keaktifan dan memotivasi siswa dalam belajar. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* memfokuskan adanya kerjasama antar anggota kelompok dalam mencapai tujuan belajar dimana metode ini salah satu metode pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin, *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara. Guru menyampaikan materi, kemudian kelompok belajar siswa harus memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk merebutkan poin atau skor dimana disebut dengan tournament (Taufiq Izzuddin, 2018).

TGT dirancang untuk merangsang pemikiran dan partisipasi siswa dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. TGT bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan menghadirkan unsur permainan dan turnamen. Tujuan metode ini adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi dan interaksi sosial yang sehat, memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan metode (TGT) dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa, menilai tingkat motivasi belajar siswa, menyelidiki pengaruh penggunaan metode (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* Prosedur penelitian ini menggunakan siklus 1 yang di dalamnya ada Tahap perencanaan, Tahap pelaksanaan tindakan, Tahap observasi dan Tahap

refleksi. Siklus 2 pun sama menggunakan tahap yang sama. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada bulan januari. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 2 Man 2 Kota Bogor yang terdiri dari 36 peserta didik. Objek penelitian adalah keaktifan belajar peserta didik. Motivasi belajar, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan *pre test, post test*.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

Uraian kegiatan	Bulan		
	1	2	3
Persiapan Umum	x	x	
Pelaksanaan Siklus I		x	
Pelaksanaan Siklus II		x	
Analisis Data			x x

Jadwal penelitian diatas menunjukkan bahwa pada bulan pertama kurun waktu 2 minggu mempersiapkan untuk penelitian di kelas dan mempersiapkan administrasi pembelajaran. Pada bulan kedua pelaksanaan siklus I & siklus II tepatnya pada tanggal 7 Februari dan tanggal 14 Februari 2024 setelah melakukan pelaksanaan siklus I & Siklus II dari bulan ketiga melaksanakan analisi data (Fadil et al., 2024b).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa, motivasu siswa mengalami peningkatan. Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament. Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.2 : Hasil Observasi Aktivitas Siklus 1**

No	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Nilai
1	<i>Visual Activities</i>	Memperhatikan pelajaran guru saat menyampaikan presentasi di kelas	20
2	<i>Oral Activities</i>	1. Bertanya tentang materi pelajaran	10
		2. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	10
		3. Berbicara dengan teman/ngobrol	15
		4. Aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi	10
3	<i>Listening Activities</i>	1. Mendengarkan guru pada saat menyampaikan materi	15
		2. Mendengarkan musik dengan headset*	15
4	<i>Writing Activities</i>	1. Mencatat materi yang disampaikan	10
		2. Mencoret-coret meja*	6
5	<i>Mental</i>	1. Menanggapi materi yang disampaikan	10

	<i>Activities</i>	2. Menyampaikan pendapat pada saat diskusi.	7
		3. Mengikuti sesi game dan turnamen dengan bercanda sehingga memperoleh skor rendah	15
6	<i>Emotional Activities</i>	1. Berlapang dada saat skor game diambil oleh kelompok lain	10
		2. Sabar menanti giliran pada saat game	15
		3. Mengantuk/tidur pada saat pelajaran*	15
7	<i>Motor activities</i>	1. Menata meja untuk sesi game dan turnamen	7
		2. Keluar kelas tanpa ijin*	5
		3. Mengganggu siswa lain*	5
<b>jumlah skor</b>			<b>200</b>

$$Prosentasi = \frac{200}{36} \times 100\%$$

Keterangan

$\Sigma f$  = Jumlah frekuensi muncul

N = Jumlah total siswa

**Tabel 3.3 : Aktivitas Belajar Siklus I**

Kolom	Aspek Penilaian	Nilai	Kriteria	Kesimpulan
A	1. Memperhatikan guru 2. Aktivitas bertanya 3. Menjawab diskusi 4. Membantu teman yang mengalami kesulitan	47%	$\geq 75\%$	Tidak Memenuhi kriteria
B	1. Siswa masih kurang memperhatikan guru 2. Siswa tidur dikelas 3. Kurangnya siswa aktif dalam pembelajaran 4. Siswa kurang mampu untuk menjawab pertanyaan dari guru 5. Kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru	12%	$\leq 20\%$	memenuhi kriteria

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi dan keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran teams games tournamen pada siklus I masih 55,55 % dan keaktifan siswa 47%

1) Analisis observasi belajar siwa

Seperti yang ditunjukkan oleh tabel observasi pada siklus I di atas, siswa masih kurang aktif dalam belajar tentang Aqidah Akhlak, terutama tentang materi kehendak dan perbuatan Allah SWT serta perbuatan manusia, baru mencapai 55,55% Namun, tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran mulai membaik, berbicara, menjawab, dan bekerja sama dalam tim perlu ditingkatkan. Ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu meningkatkan kemampuan mereka di siklus II.

2) Analisis hasil aktivitas siklus 1

Berdasarkan data observasi keaktifan belajar siswa, diketahui bahwa aktivitas kolom A sebesar 47% dan aktivitas kolom B sebesar 12 %. Aktivitas kolom A belum memenuhi kriteria sedangkan aktivitas kolom B, kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru memenuhi kriteria karena sebagian besar siswa masih terbiasa dengan metode ceramah, yang cenderung membuat siswa lebih pasif.

**Tabel 3.4 : Data Hasil Siklus I**

	Jumlah	presentase	kriteria	Kesimpulan
KKM	33	90,50%	≥80%	Memenuhi kriteria
Belum KKM	3	9,50%	≤20%	Memenuhi kriteria

3) Analisis penerapan pada siklus 1

- a. Siswa belum terbiasa menggunakan metode TGT, jadi ada beberapa siswa yang kurang paham tentang prosedur pembelajaran yang digunakan dengan metode TGT.
- b. Siswa masih kebingungan dengan proses pembentukan anggota tim sehingga banyak waktu yang terbuang untuk melakukan pembelajaran.

**Tabel 3.5 : Hasil Observasi Aktivitas Siklus II**

No	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Nilai
1	Visual Activities	Memperhatikan pelajaran guru saat menyampaikan presentasi di kelas	30
2	Oral Activities	1. Bertanya tentang materi pelajaran	29
		2. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	22
		3. Berbicara dengan teman/ngobrol	0
		4. Aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi	28
3	Listening Activities	1. Mendengarkan guru pada saat menyampaikan materi	30
		2. Mendengarkan musik dengan headset*	0
4	Writing	1. Mencatat materi yang disampaikan	28

	<i>Activities</i>	2. Mencoret-coret meja*	0
5	<i>Mental Activities</i>	1. Menanggapi materi yang disampaikan	26
		2. Menyampaikan pendapat pada saat diskusi.	29
		3. Mengikuti sesi game dan turnamen dengan bercanda sehingga memperoleh skor rendah	0
6	<i>Emotional Activities</i>	1. Berlapang dada saat skor game diambil oleh kelompok lain	25
		2. Sabar menanti giliran pada saat game	26
		3. Mengantuk/tidur pada saat pelajaran*	0
7	<i>Motor activities</i>	1. Menata meja untuk sesi game dan turnamen	18
		2. Keluar kelas tanpa ijin*	0
		3. Mengganggu siswa lain*	0
<b>jumlah skor</b>			<b>291</b>

$$\text{Prosentasi} = \frac{291}{36} \times 100\%$$

Keterangan

$\sum f$  = Jumlah frekuensi muncul

N = Jumlah total siswa

1) Analisis observasi belajar siswa

Seperti yang ditunjukkan oleh tabel observasi pada siklus II di atas, dalam keaktifan dan motivasi belajar siswa sudah mulai meningkat dalam belajar tentang Aqidah Akhlak, terutama tentang materi kedudukan akal dan wahyu, siklus I dari angka 55,55% pada siklus II ini meningkat menjadi 80,08%, dengan kata lain pembelajaran menggunakan metode tgt telah berjalan maksimal.

2) Analisis hasil aktivitas siklus II

Berdasarkan hasil aktivitas belajar pada siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas pada kolom A yaitu 79 % sedangkan aktivitas pada kolom B 1 % siswa telah memahami proses pembelajaran menggunakan metode TGT sehingga terjadi peningkatan aktivitas pada kolom A dan penurunan aktivitas pada kolom B .

**Tabel 3.7 : Data Hasil Belajar Siklus II**

	Jumlah	presentase	kriteria	Kesimpulan
KKM	36	100,00%	$\geq 80\%$	Memenuhi kriteria
Belum KKM	0	0,00%	$\leq 20\%$	Memenuhi kriteria

## **KESIMPULAN**

Penggunaan metode *Teams Games Tournament* sangat signifikan dalam hal keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak. Hal ini berdasarkan data observasi keaktifan belajar siswa, diketahui bahwa aktivitas kolom A sebesar 47% dan aktivitas kolom B sebesar 12 %. Aktivitas kolom A belum memenuhi kriteria sedangkan aktivitas kolom B, kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru memenuhi kriteria karena sebagian besar siswa masih terbiasa dengan metode ceramah, yang cenderung membuat siswa lebih pasif. Berdasarkan hasil aktivitas belajar pada siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas pada kolom A yaitu 79 % sedangkan aktivitas pada kolom B 1 % siswa telah memahami proses pembelajaran menggunakan metode TGT sehingga terjadi peningkatan aktivitas pada kolom A dan penurunan aktivitas pada kolom B. Hubungan antara motivasi dengan hasil belajar siswa sangat dibutuhkan karena dalam pembelajaran akidah akhlak siswa harus termotivasi ingin mempelajari akidah akhlak sehingga hasil belajar maksimal. Dampak yang di hasilkan menggunakan metode teams game tournament adalah siswa senang dan nyaman untuk mempelajari akidah akhlak. Hasil pengamatan Siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, terutama mengenai posisi akal dan wahyu, dari 55,55% di Siklus I menjadi 80,08% di Siklus II. Kesimpulannya, motivasi siswa telah meningkat secara signifikan berdasarkan hasil pembelajaran dan pengamatan selama Siklus I dan II. Semua siswa telah memenuhi KKM yang ditetapkan di Siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arif, Saiful. 2014. *Etika Profesi Guru*. Surabaya: Pena Salsabila
- Fadil, K. ., Fahri, M. ., & Nurpajriah, S. . (2024a). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Bagi Anak Sekolah Dasar Melalui Program Kampus Mengajar. *Community Development Journal* : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2166–2174. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i2.24652>
- Fadil, K., Hakim, F., & Rusmana, I. (2024b). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Make A Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPIT El Ma'mur Kota Bogor. *Jurnal Pendidik Indonesia* (Vol. 5).
- Fatmawati, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 20–37. <https://doi.org/10.62825/revorma.v1i1.4>
- Mardiyah, S. Z. (2020). Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah. *Dirasat: Jurnal Manajemen*

- Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 214–228. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v6i2.2264>
- Mubarokah, L., Azizah, U. N., Riyanti, A., Nugroho, B. N., & Sandy, T. A. (2021). Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1349–1358. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>
- Rubini, R. (2021). Efektivitas pembelajaran aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta. *HUMANIKA*, 21(1), 83–98. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.32303>
- Salsabila, S. N., Mukri, S. G., & Fadil, K. (2023). Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Membaca Al-Qur'an Peserta Didik Di SMA Bosowa Bina Insani Kota Bogor. *KOLONI*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i3.516>
- Setiawan, A., Uin, P., Muhammad, A., Samarinda, I., Gunawan, S., Pascasarjana, M., Sultan, U., Kunci, K., Kebijakan, I., Pendidikan, N., Pendidikan, J., & Islam, P. (2022). KEBIJAKAN INOVASI PENDIDIKAN DALAM STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN AL-GHAZALI. 2(1). <http://eprints.binadarma.ac.id/2791/>.
- Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Yuridis Hak Dan Kewajiban Warga Negara Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Visi Sosial Humaniora*, 1(1), 84-92. <https://doi.org/10.51622/vsh.v1i1.27>
- Taufiq Izzuddin, A. (2018). Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar.
- Yumrian, & Karlina. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).