

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya adalah mendiskripsikan hasil penelitian dalam bentuk tabel yang menggambarkan pengaruh metode cooperative learning tipe (TGT) dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

Tabel 5.1 Hasil Penelitian Metode Cooperative Learning Tipe (TGT) Terhadap Hasil Belajar

No.	Hipotesis	Hasil	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek kognitif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.	t hitung = 13,303 t tabel 10% = 3.332 g = 0,47	Sig. = 0,05	Asymp. sig > 0,05 diterima, dan Asymp. sig < 0,05 ditolak Pengaruh Besar (Efektif)	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek kognitif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.
2.	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT	t hitung = 9,117 t tabel 10% = 3.332	Sig. = 0,05	Asymp. sig > 0,05 diterima, dan Asymp. sig < 0,05 ditolak	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dalam

	dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek afektif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.	$g = 0,48$		Pengaruh Besar (Efektif)	pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek afektif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.
3.	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran <i>kooperatif learning</i> tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek psikomotorik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.	t hitung = 10,840 t tabel 10% = 3.332 $g = 0,45$	$Sig. = 0,05$	$Asymp. sig > 0,05$ diterima, dan $Asymp. sig < 0,05$ ditolak Pengaruh Besar (Efektif)	Ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran <i>kooperatif learning</i> tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek psikomotorik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

A. Pengaruh metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data, menunjukkan ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek kognitif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai t hitung 13,303, sedangkan nilai t tabel 3.332 dengan nilai

signifikansi 0,05. Artinya nilai t hitung = 13,303 > nilai t tabel = 3.332 dan $sig.$ (*2-tailed*) = 0,000 < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada kelas eksperimen sebesar 80.00 dan nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada kelas kontrol sebesar 64.42. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan *N-Gain Score* diperoleh hasil $g = 0,47$ dan termasuk dalam kriteria besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan berlatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Wahyudin menyatakan bahwa “Keuntungan lain dari belajar kooperatif termasuk pengembangan skill-skill penalaran, peningkatan penghargaan terhadap diri sendiri, perbaikan sikap dan pemahaman terhadap kaum minoritas dan budaya lain, serta penerimaan terhadap para siswa yang mengikuti trend dominan”.⁷¹ Dalam penelitian kali ini pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran akidah akhlak.

Pada kenyataannya proses pembelajaran akidah akhlak tidak selamanya berjalan efektif. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran

⁷¹ Wahyudin, *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Ipa Abong, 2008), hlm. 15

akidah akhlak mudah dipahami oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga seringkali kesulitan muncul pada saat mempelajari materi - materi tertentu. Pada dasarnya pelajaran akidah akhlak di madrasah tsanawiyah menanamkan konsep - konsep dasar berakhlak dan berkarakter yang menjadi pengetahuan awal sebelum siswa belajar di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian guru sebagai penyampai pengetahuan harus yakin dan mampu mengajarkan materi dasar dengan baik dan benar. Hal ini yang juga penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana menciptakan pembelajaran akidah akhlak yang menyenangkan sehingga mampu memunculkan kecintaan dan kesukaan anak pada pelajaran ini. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan di atas adalah dengan melakukan variasi pembelajaran. Jika selama ini guru lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung, maka ada baiknya guru mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran lainnya. Maka dari itu pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat diperlukan dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁷² Metode *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dengan metode TGT ini, siswa dapat saling membantu dalam kelompoknya dalam menguasai konsep pada materi tersebut. Disisi lain, metode pembelajaran TGT ini merupakan metode

⁷² Slavin, R. E., *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2011

pembelajaran kooperatif yang kegiatan kelompoknya lebih mudah dikendalikan dan diawasi.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.⁷³ Belajar adalah proses, maka setiap proses pasti terdapat hasil. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁷⁴ Dalam hal ini fokus pembahasan mengenai hasil belajar kognitif.

Hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *comphrehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).⁷⁵

Penelitian ini mendukung penelitian Anisa Eka Puspitasari, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X 2 SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian Dalam analisis hasil penelitian yang telah dilakukan maka

⁷³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun, 2009), hlm 200

⁷⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 5

⁷⁵ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 3

ditemukan hasil adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari capaian hasil nilai rata-rata kelas.⁷⁶ Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari mulai pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada saat pra tindakan nilai rata-rata siswa adalah 72,6 dengan rincian 14 siswa belum tuntas dan 18 siswa dinyatakan tuntas. Kemudian pada siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT rata-rata siswa menjadi 76,6 dengan rincian 14 anak yang belum tuntas dan 18 anak yang dinyatakan tuntas. Pada siklus II rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 83,6 dengan rincian 3 orang anak yang belum tuntas dan 29 anak sudah dinyatakan tuntas. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria pencapaian yaitu pada siklus I dengan kriteria 76 dan siklus II dengan kriteria 80.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *cooperative learning* tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT, peserta didik pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif, mereka lebih semangat selama proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung mereka lebih aktif dan antusias. Hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penelitian ini mendukung teori hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh dua, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Berdasarkan penelitian dan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan signifikan sebesar 0,47 penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap

⁷⁶ Anisa Eka Puspitasari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X 2 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2015), hlm. 12

hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

B. Pengaruh *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek afektif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek afektif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data, menunjukkan ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek afektif Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai t hitung 9,117, sedangkan nilai t tabel 3.332 dengan nilai signifikansi 0,05. Artinya nilai t hitung = 9,117 > nilai t tabel = 3.332 dan $sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar afektif antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah afektif mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar ranah afektif pada kelas eksperimen sebesar 79.74 dan nilai rata-rata hasil belajar ranah afektif pada kelas kontrol sebesar 60.53. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan *N-Gain Score* diperoleh hasil $g = 0,47$ dan termasuk dalam kriteria besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah afektif mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam.

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan social.⁷⁷ Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.⁷⁸

Penelitian ini mendukung penelitian Dwi Windiana Ramadhani program studi Pendidikan Kimia Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu 2014, yang berjudul Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa di Kelas X7 Man 1 Model Kota Bengkulu. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Saintifik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa diketahui dari skor rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I : 23 dengan kategori cukup, siklus II : 31 dengan kategori baik, dan siklus III : 35 dengan kategori baik. Dan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I : nilai rata-rata siswa 37,08; daya serap 37,08%, dan ketuntasan belajar 0% dengan kriteria belum tuntas, pada siklus II : nilai rata-rata sebesar 73,75; daya serap 73,75%, dan ketuntasan belajar 66,67% dengan kriteria belum tuntas, dan pada siklus III : nilai rata-rata sebesar 83,75; daya serap 83,75%, dan ketuntasan belajar 87,50% dengan kriteria tuntas.

Ranah afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Uno (dalam Jamil Suprihatiningrum), ada

⁷⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 5

⁷⁸ Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 120

lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunaan dan ketelitian. Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memerhatikan sesuatu gejala atau rancangan tertentu, seperti keinginan membaca, mendengar music, atau bergaul dengan yang ras berbeda. Kemauan menanggapi merupakan kegiatan yang merujuk pada paryisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas terstruktur, menaati paraturan, mengikuti diskusi kelas, menyelesaikan tugas atau menolong orang lain. Berkeyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu, seperti menunjukkan kepercayaan terhadap sesuatu, apresiasi (penghargaan) terhadap sesuatu, sikap ilmiah atau kesungguhan (komitmen) untuk melakukan suatu kehidupan sosial.⁷⁹

Hasil penelitian menemukan bahwa metode *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh dan terdapat perbedaan signifikan sebesar 0,48 dalam meningkatkan hasil belajar ranah afektif.

Sehingga dengan adanya metode *cooperative learning* tipe TGT proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah kerjasama antar teman dan kompetisi antar kelompok, yaitu masing-masing anggota kelompok memahami materi yang telah mereka pelajari melalui metode *cooperative learning* tipe TGT. Hal tersebut dapat dilihat ketika pemberian kuis, dimana anggota kelompok tidak boleh membantu. Ketika anggota kelompok telah menyelesaikan tugas dari guru dengan baik, maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin yang banyak. Hal ini berpengaruh positif dan nilai ranah afektif siswa lebih baik dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan signifikan penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek afektif peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

⁷⁹ Muri Yusuf, *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 196

C. Pengaruh *Team Games Tournament* dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis data, menunjukkan ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan penggunaan pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT dalam pembelajaran Aqidah akhlak dalam aspek psikomotorik Kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai t hitung 10,840, sedangkan nilai t tabel 3.332 dengan nilai signifikansi 0,05. Artinya nilai t hitung = 10,840 > nilai t tabel = 3.332 dan *sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar psikomotorik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah psikomotorik mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik pada kelas eksperimen sebesar 79.74 dan nilai rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik pada kelas kontrol sebesar 59.32. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan *N-Gain Score* diperoleh hasil $g = 0,45$ dan termasuk dalam kriteria besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT mempunyai efek yang sangat signifikan terhadap hasil belajar ranah psikomotorik mata pelajaran akidah akhlak materi akidah Islam.

Seperti halnya metode pembelajaran yang lain TGT juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan TGT antara lain: Dalam kelas TGT peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan

pendapatnya, Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi, Perilaku mengganggu terhadap peserta didik menjadi sedikit lebih berkurang, Motivasi belajar peserta didik bertambah, Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru, Interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Kelemahan TGT antara lain: Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya, Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas. Selain pada kelebihan dan kekurangan metode *cooperative learning* tipe TGT, dalam pembahasan ini difokuskan pada hasil belajar psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill*, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁸⁰

Sehingga dengan adanya media E-Learning ini peserta didik lebih semangat dan aktif untuk belajar. Hal ini juga berpengaruh positif terhadap nilai psikomotorik siswa yakni lebih baik menggunakan media e-learning dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Berdasarkan penelitian dan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan signifikan sebesar 0,45 penggunaan metode *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran aqidah akhlak terhadap

⁸⁰ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 9

hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik kelas VII di MTs Al-Huda Bandung Tulungagung.